

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi 2D merupakan jenis animasi dalam bentuk dua dimensi dan hanya terlihat dari bagian depan, yang artinya animator membuat beberapa gambar berurutan yang digerakkan agar objek terlihat seperti nyata. Animasi 2D dibuat oleh animator untuk menghibur penonton, mulai dari anak kecil hingga orang dewasa. Berdasarkan pengamatan minat anak-anak, dewasa, atau orang tua, menonton merupakan hal yang menjadi kegiatan yang asyik dan seru. Beberapa manfaat yang bisa dirasakan dapat menghilangkan stres, memberi banyak pelajaran baru, menginspirasi dan memotivasi. Belum lagi mata dan pikiran penontonnya dimanjakan dengan alur cerita berbagai *genre* dan efek visual yang canggih dari editornya.

Pada era sekarang minat menonton dimasyarakat lebih meningkat dari pada membaca. Masyarakat terutama kalangan anak-anak di bawah umur 10 tahun lebih gemar menonton ketimbang membaca, namun tidak dipungkiri menonton juga dapat memberikan ilmu pengetahuan yang mungkin belum didapat dari hanya literasi membaca buku. Manfaat lain dari menonton adalah berkembangnya syaraf motorik pada anak dimana ketika menonton penglihatan, pendengaran dan otak saling bertukar *signal* untuk mencerna apa yang di dengar dan dilihat. Maka dari itu menonton bisa menjadi media dalam memberikan pelajaran pada anak-anak, selain menyenangkan menonton juga merupakan salah

satu media interaktif, maka pada dasarnya tidak masalah mendidik anak dengan media menonton, namun para orang tua harus mendampingi dan mengarahkan anak ketika sedang menonton, karena salah sedikit saja dalam memberi tontonan dapat berdampak buruk bagi tumbuh kembang anak.

Dalam perkembangan teknologi ada 2 teknik pembuatan animasi 2D yaitu Teknik tweened animation dan teknik frame by frame. Teknik tweened animation yaitu teknik animasi dimana dalam proses animasi dilakukan dengan menentukan posisi frame awal dan frame akhir, kemudian mengerjakan animasi frame-frame sisanya yang berada diantara posisi awal dan akhir frame tersebut. Sedangkan teknik frame by frame adalah teknik analisa gerakan animasi yang dilakukan dengan bentuk gambar yang menjadikan gambar tersebut berbeda di setiap frame. Teknik frame by frame dirasa mampu memvisualisasikan animasi dengan ekspresif dan pergerakannya bisa di rotasikan memutar seperti 3D. Contohnya seperti adegan berlari, melompat, ataupun adegan gerakan lainnya. Teknologi digital saat ini memungkinkan untuk penerapan teknik frame by frame karena lebih mengarah ke imajinatif animasi.

Pada penelitian ini penulis membuat sebuah film animasi 2D yang menceritakan tentang awan putih yang berubah menjadi awan mendung karna ulah awan putih. Awan putih tidak sengaja membuat awan mendung terkejut dan marah, tiba-tiba awan putih datang lalu membuatkan sebuah love dari segumpal awan dan memberikan ke awan mendung lalu dia menangis dan meneteskan air hujan, keesokan harinya awan mendung mencari keberadaan awan putih namun tak kunjung dapat lalu awan mendung bersedih kemudian awan putih menghampiri awan

mendung dan memberikan lagi sebuah love untu kesekian kalinya tiba-tiba awan mendung menangis sampai mendungnya habis dan berubah menjadi putih kembali.

Dari cerita diatas terdapat gerakan seperti terbang dan memutar. Dari konsep cerita tersebut diatas penulis menggunakan konsep animasi 2D. Konsep animasi dipilih dikarenakan adegan tersebut bersifat imajinatif, sehingga agak sulit untuk diceritakan dengan konsep visual seperti liveshoot. Sedangkan teknik pengerjaan yang digunakan adalah frame by frame, mengingat banyknay adegan yang membutuhkan ilustrasi gerakan nyata dan dilebih lebihkan.

Dari uraian latar belakang tersebut diatas maka penulis mengambil teknik ini dalam memvisualisasikan cerita tersebut agar cerita tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Untuk itu penulis membuat film animasi pendek 2D “Cloudy sky” dengan teknik frame by frame sebagai dasar penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : “Bagaimana membuat animasi pendek 2D “Cloudy sky” dengan teknik frame by frame ?”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film kartun ini dapat sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Film ini bercerita tentang sebuah awan mendung yang ingin berteman dengan awan putih

2. Target penayangan yang dilakukan untuk pada film animasi ini yaitu lewat youtube.
3. Target durasi film animasi ini 3 menit.
4. Yang diuji dari penelitian ini adalah faktor story telling dan animasinya.
5. Pengujinya adalah komunitas animasi dan asisten multimedia Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat animasi pendek 2D "Cloudy sky" dengan teknik frame by frame.
2. Menyampaikan pesan cerita tentang janganlah menilai sesuatu dari luarnya
3. Menguji pengaruh teknik frame by frame dalam menceritakan film Cloudy sky.
4. Membuat reverensi film animasi 2D dengan teknik frame by frame.

1.5 Manfaat Penulisan

1.5.1 Untuk penulis

1. Dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata 1 Sistem Informasi, dan dapat memahami apa yang telah didapat pada masa kuliah teori maupun praktikum.

2. Dapat memahami proses pembuatan sebuah animasi yang merupakan hasil dari mata kuliah konsentrasi selama masa kuliah.
3. Dapat menyampaikan maksud atau informasi berupa cerita fiktif kepada penonton dengan mudah.

1.5.2 Bagi Akademik

1. Penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahami bagaimana mengimplementasikan hasil penelitian dalam dunia kerja.
2. Sebagai bahan referensi mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah di bidang multimedia terutama animasi 2D dengan teknik frame by frame.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka dapat diambil beberapa metode yaitu :

1.6.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi 2D yang mempunyai ciri dan karakteristik yang sama.

2. Metode Kepustakaan

Metode dari hasil mengumpulkan data-data buku mengenai teknik frame by frame dalam pembuatan animasi 2D yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

3. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan film kartun ini dan teknik dari cara pembuatannya.

1.6.2 Analisis

Untuk menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari teknik frame by frame dalam pembuatan film kartun 2D.

1.6.3 Produksi

Meliputi Pra-Produksi yaitu perencanaan dalam pembuatan film animasi 2D, hal ini meliputi perencanaan konsep, storyboard, design karakter, dan background. Untuk Produksi dan Pasca Produk yaitu menerapkan teknik frame by frame, penataan kamera dan hal-hal lain yang berkaitan dengan pembuatan animasi.

1.6.4 Evaluasi

Meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik frame by frame terhadap film animasi 2D yang akan dibuat. Pengujian melibatkan objek dibidang animasi dan pakar dibidang media, sebagai contoh : dosen, animator, dan orang-orang yang telah berpengalaman dalam bidang animasi. Hasil dari testing terhadap pakar dibidang animasi maupun multimedia lainnya yaitu berupa questioner

dan hasil review dari hasil penelitian mengenai teknik frame by frame dalam pembuatan animasi 2D “Cloudy sky”.

1.7 Sistem Penulisan

Pada penyusunan penelitian ini agar bisa lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian bab-bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian film kartun, animasi, teknik frame by frame, dan analisa kebutuhan system dalam pembuatan animasi.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan system dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan film kartun 2D dengan teknik frame by frame . Dari proses

produksi (konsep karekter, animasi, dan background), pasca produksi (compositing, editing, rendering), dan tahap pembahasan (mengenai kebutuhan fungsional dan storytelling).

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

