

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi merupakan salah satu media yang sering digunakan untuk mempermudah manusia menangkap informasi yang diberikan karena di dalamnya meliputi hal-hal seperti gambar, teks, serta suara. Seperti yang kita tahu manusia lebih mudah untuk mengingat gambar lebih dari teks [1], oleh karena itu animasi banyak dipilih dikarenakan mudah untuk di terima terutama di kalangan anak-anak dan remaja.

Salah satu unsur kelebihan yang dimiliki animasi adalah mampu mewujudkan/menciptakan sebuah hal yang bersifat ilusi/imajinatif menjadi hidup atau nyata, seperti contohnya menghidupkan sebuah benda mati seperti yang terdapat pada film animasi *toy story*, *cars* sehingga animasi dapat diciptakan sesuai imajinasi sang pembuatnya [2]. Pada penelitian ini penulis membuat sebuah film animasi pendek 2D "*Climber*". Animasi ini diangkat dari pengalaman yang pernah dialami penulis, dimana penulis berusaha keras namun belum mendapatkan hasil dari kerja keras tersebut dan hampir menyerah. Namun akhirnya dikarenakan suatu faktor penulis mendapatkan hasil tersebut. Karena masalah inilah penulis membuat film animasi 2D "*Climber*" ini dengan tujuan untuk menyampaikan pesan yaitu kerja keras yang dilakukan pasti akan membuahkan hasil.

Animasi ini menceritakan tentang seekor monyet kelaparan yang berusaha memanjat pohon untuk memetik buah di atas pohon tersebut. Namun si monyet terjatuh padahal tinggal sedikit lagi dapat memetik buah itu. Saat ia sudah pasrah ternyata usahanya untuk memetik buah tidak sia-sia, dikarenakan angin kencang yang berhembus terus menerus membuat buah jatuh. Dari konsep cerita tersebut terdapat berbagai macam gerakan seperti memanjat, melompat, terjatuh, dll.

Konsep animasi yang akan dibuat oleh penulis adalah animasi bisu, oleh karena itu teknik *frame by frame* sangat cocok untuk membuat animasi yang didalamnya terdapat banyak perubahan seperti ekspresi wajah dan gerakan karakter. Teknik *frame by frame* juga menerapkan 7 prinsip animasi yang dapat membuat karakter terlihat lebih hidup dan kesan akan kelebihan masing-masing karakter akan lebih tersampaikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : "*Bagaimana membuat animasi pendek 2D "Climber" 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. Yang diuji dari penelitian ini adalah faktor storytelling dan pengaplikasian teknik *frame by frame* nya.

2. Target penayangan yang dilakukan untuk pada film animasi ini yaitu melewati youtube.
3. Target durasi film animasi ini kurang lebih 58 detik.
4. Pengujinya adalah ahli pada bidang animasi dan masyarakat umum.
5. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima.
6. Jumlah responden pada penelitian ini adalah minimal 30 responden yang mana sesuai ketentuan dari dosen pembimbing.

1.4 Tujuan Penulisan

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

1. Membuat animasi pendek 2D "*Climber*" dengan teknik *frame by frame*.
2. Menguji pengaruh teknik *frame by frame* dalam menceritakan film animasi "*Climber*" tanpa menggunakan dialog.
3. Membuat referensi 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 I 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.

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

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif menekankan fenomena-fenomena objektif dan dikaji secara kuantitatif. Maksimalisasi objektivitas desain penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan terkontrol.[3] hal 5

1.6.1 Pengumpulan Data

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

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi 2D lain sebagai referensi dalam membuat film animasi 2D ini.

2. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bersumber dari buku, internet, jurnal, ataupun hasil penelitian orang lain yang berhubungan dengan animasi 2D.

3. Metode Kuesioner

Pengambilan data dengan mengajukan daftar pertanyaan kepada sejumlah objek untuk mengetahui respon dari cerita dan animasi yang dibuat.

1.6.2 Analisis

Analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pada produksi film animasi ini menggunakan analisis kebutuhan yang berisi kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1.6.3 Perancangan

Metode ini meliputi [4]:

1. Menentukan Tema
2. Membuat Standar Karakter dan *Background*
3. membuat cerita dan *script*
4. Menggambar *Storyboard*
5. Menggambar adegan per *Frame*
6. *Coloring*
7. *Sound*
8. *Editing* dan *Compositing*
9. *Final Export* dan *Finishing*

1.6.4 Produksi

Dalam hal ini yang dilakukan adalah pembuatan animasi, di dalamnya meliputi pembuatan background, penggambaran karakter dan pergerakannya yang didalamnya meliputi key drawing, in between, clean up dan coloring, lalu mengatur pencahayaan serta arah pengambilan gambar. Tahap berikutnya adalah mengevaluasi hasil sementara dari animasi yang buat, setelah itu melakukan editing, penambahan efek serta suara dan rendering. Rendering dilakukan setelah hasil dari editing dirasa cukup.

1.6.5 Testing dan Evaluasi

Testing dilakukan terhadap film animasi ini untuk mengetahui apakah pergerakan film animasi yang dibuat sudah meliputi 12 prinsip animasi dan cerita pada film animasi ini dapat dipahami oleh penonton sehingga penyampaian akan bahaya dalam media sosial dapat tersampaikan atau tidak.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan penelitian ini bisa lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan, penulis membagi dalam beberapa uraian bab-bab sebagai berikut sesuai dengan yang tertulis pada pedoman penyusunan penulisan proposal penelitian dan skripsi amikom [5]:

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 sistem dalam pembuatan animasi.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan sistem 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 karakter, 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

Berisi daftar referensi dari jurnal, buku, ataupun media yang digunakan penulis selama mengerjakan skripsi ini.

LAMPIRAN