

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media motivasi saat ini telah banyak ditemui pada masyarakat, baik untuk kalangan awam hingga profesional. Media motivasi pada saat ini pun telah didistribusikan oleh beragam kalangan dan dengan beragam jenis media. Ada yang menyampaikannya melalui presentasi, ada yang menggunakan media multimedia motion graphic dan ada pula yang mendistribusikan menggunakan video liveshoot. Dari beragam media tersebut, media animasi 2D dengan metode frame by frame masih cukup jarang ditemui karena sudah banyak ragam teknik yang dirasa lebih cepat dan ringkas, seperti menggunakan motion graphic atau liveshoot.

Ibiz Fernandes menuliskan dalam bukunya “Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide” animasi merupakan sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Pendesain animasi di komputer yang pada umumnya sering disebut dengan animator yang memiliki tugas menganimasikan objek antar keyframe atau frame demi frame. Dalam perkembangan dunia animasi komputer sudah sangat pesat, baik itu animasi 2D ataupun animasi 3D tentunya memiliki tingkat kesulitan masing-masing dalam proses pembuatannya, dan memiliki ciri khas dari masing-masing.

Pada proses produksi film animasi 2D “Titik Lihat” menggunakan salah satu teknik dalam animasi yaitu teknik *Frame by Frame*. Dipilihnya teknik ini

karena memiliki kelebihan antara lain memiliki gerak animasi yang lebih teratur, gerak animasi yang lebih halus. Namun selain memiliki kelebihan, teknik *Frame by Frame* juga memiliki kekurangan yaitu proses pembuatan yang relative lama, semakin halus gerakan animasi maka akan semakin lama proses pembuatannya. Penerapan teknik *frame by frame* ini sudah digunakan terlebih dahulu pada animasi lain, yaitu pada animasi 2 dimensi *Tom and Jerry*, *Pokemon*, *Mickey Mouse*, dan lain-lain.

Pada pembuatan film animasi 2D “Titik Lihat” yang mana menceritakan tentang kehidupan remaja sekolah yang hidupnya dikendalikan oleh orangtuanya salah satunya adalah dengan tuntutan selalu mendapatkan nilai yang terbaik pada setiap mata pelajaran. Penulis memilih kehidupan remaja sekolah adalah karena pada usia tersebut pemikiran remaja masih labil atau mereka belum dapat menentukan sendiri tindakan apa yang harus dilakukan sehingga mudah terpengaruh atau dikendalikan oleh oranglain.

Dari pernyataan diatas, penulis melihat suatu peluang untuk membuat sebuah film animasi 2D yang berjudul “Titik Lihat”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan/diselesaikan pada penelitian/perancangan ini. “Bagaimana menerapkan teknik *frame by frame* pada animasi 2D “Titik Lihat”?”

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan dokumen naskah karya ilmiah dan sebuah video animasi 2 dimensi
2. Sistem operasi yang digunakan adalah Windows 10 64bit
3. Teknik yang digunakan adalah teknik *frame by frame*
4. Software yang digunakan untuk menggambar karakter dan background adalah Clip Studio Paint
5. Software yang digunakan untuk render adalah Adobe Premiere dan After Effect
6. Tema yang dirujuk sebagai konten video animasi 2 Dimensi ini adalah mengenai kehidupan remaja sekolah

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk memperkenalkan kepada publik animasi 2D dengan judul Titik Lihat.
2. Untuk memberikan gambaran kepada masyarakat mengenai kehidupan remaja yang digerakkan oleh oranglain.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Universitas Amlkom Yogyakarta

Menjadi arsip dan referensi untuk mahasiswa Angkatan selanjutnya dalam penyusunan tugas kuliah, materi perkuliahan, tugas akhir, skripsi, penelitian, dan menjadi dokumen bagi kampus.

1.5.2 Bagi Penulis

1. Dapat meningkatkan pemahaman, wawasan dan pengetahuan tentang pembuatan animasi 2 Dimensi terutama penggunaan teknik *Frame by Frame*.
2. Dapat menerapkan teori -teori yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan.
3. Dapat menerapkan kemampuan yang telah diperoleh selama mengikuti Pendidikan dengan aplikasi nyata dengan harapan dapat berguna dimasa mendatang.

1.5.3 Bagi Masyarakat Umum

Animasi 2 Dimensi dengan judul Titik Lihat ini ditujukan sebagai hiburan bagi orang-orang yang menginginkan animasi dengan genre drama. Target dari pembuatan animasi ini adalah dari usia 14 sampai 19 tahun, karena pada umur sekian adalah masa-masa labil remaja yang belum menemukan jati dirinya sendiri.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan skripsi metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan animasi ini yaitu metode pengumpulan data, metode analisis, metode produksi/perancangan dan evaluasi.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

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

1. Metode Literatur

Yaitu metode pengambilan data dengan menggunakan literatur yang ada seperti dengan menggunakan fasilitas internet dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi terutama tentang animasi 2 Dimensi.

2. Metode Kepustakaan

Yaitu metode pencarian dari buku-buku maupun jurnal dan segala materi yang berhubungan dengan dengan proses produksi animasi.

3. Metode Observasi

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

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan dalam pembuatan animasi yaitu tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pada tahap ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan untuk pembuatan film animasi meliputi menentukan ide cerita, tema, menentukan karakter, storyboard, proses pembuatan animasi, hingga rendering proses akhir.

1.6.3 Evaluasi

Metode evaluasi yang digunakan dalam penulisan ini untuk mengetahui apa saja yang terjadi dalam rekonstruksi ini. Seperti kelemahan dari proses yang berjalan. Agar dapat dilakukan evaluasi dan dibuat perbaikan untuk kedepannya, sehingga tidak terjadi kesalahan yang sama. Selanjutnya adalah pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik *frame by frame* terhadap film animasi 2D yang akan dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam skripsi ini sistematika penulisan tersusun menjadi 5 bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pendahuluan yang menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai dasar-dasar teori yang digunakan untuk merancang dalam produksi animasi 2 Dimensi dengan judul Titik Lihat.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang tinjauan umum, alat dan bahan, tahap penelitian, objek penelitian, dan metode yang digunakan untuk menyelesaikan penelitian. Bahan yang disiapkan berupa naskah cerita dan storyboard.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang perancangan film kartun 2D "Titik Lihat" menggunakan teknik *frame by frame*. Mulai dari tahapan pra produksi, produksi, pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dirangkum dari hasil penelitian yang telah dilakukan.