

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi sudah sangat lama hadir ditengah-tengah masyarakat, seperti tayangan televisi tak mungkin lepas dari animasi, surat kabar yang terbit juga selalu disisipkan komik kartun/animasi, dan publikasi bisnis jadi monoton jika tidak diselengi presentasi animasi. Menurut pendapat sebagian orang, salah satu sebab mengapa bangsa barat jauh lebih maju dari pada bangsa lain adalah karena mereka lebih dulu berupaya mengemas buku/media lainnya untuk anak dalam bidang IPTEK dan ilmu-ilmu lain yang serius ke dalam media dengan animasi. Tidak dapat dipungkiri, bahwa animasi memiliki daya tarik magis. Maka dari itu penulis memilih animasi, yang digunakan sebagai media visual untuk menyampaikan sebuah pesan ke *audience* karena pada dasarnya manusia (*audience*) memiliki sifat instan, sederhana, tapi sarat pesan dan makna (diluar fungsi kartun sebagai seni murni). [1]

Sebelum era tahun 2000-an, berbagai tampilan visualisasi masih didominasi oleh bentuk 2 Dimensi (2D). Namun kini ditahun 2000-an, 2D mulai tergeser keadaannya oleh kehadiran 3D. Tentu ini tidak akan bisa dielakkan karena perkembangan zaman memang menuntut demikian. Meskipun begitu, 2D tidak hilang total dari "*panggungnya*". Ini karena bentuk 2D masih berkesan lebih menarik, simpel, dan juga masih digunakan dalam kebutuhan-kebutuhan lainnya

seperti pembuatan game, presentasi sederhana, media pembelajaran. Penggunaannya sebagai media promosi juga menarik karena ruang lingkup penikmatnya sangat luas. Selain dari pada itu, keunggulan sebuah animasi yaitu mampu memvisualkan sebuah *story character* dan pergerakan yang tidak bisa diterapkan dengan teknik konvensional [2]

Pada penelitian ini penulis mengangkat sebuah cerita yang berjudul "Trust Me" sebuah animasi 2D yang menceritakan seekor anak paus yang begitu mencintai ibunya, hingga datang suatu ketika nyawa ibunya direnggut oleh hiu. Anak paus mencoba membalas kematian ibunya yang disebabkan oleh hiu tersebut. Namun dibalik semua kejadian itu, ternyata hiu lah yang mencoba menyelamatkan nyawa induk paus.

Teknik yang digunakan oleh penulis adalah teknik *frame by frame*. Teknik *frame by frame* adalah teknik yang merupakan pembacaan rangkaian animasi berdasarkan satu gambar ke gambar lainnya sehingga gambar yang ada terlihat seolah-olah bergerak [3]. Penulis menggunakan teknik tersebut karena dikonsep cerita yang akan dibuat terdapat gerakan-gerakan yang sulit diwujudkan dalam adegan *liveshoot* selain itu dikonsep cerita yang akan dibuat terdapat adegan-adegan yang dilebih-lebihkan. Dicerita tersebut akan ada adegan meloncat, berputar, dan beberapa adegan yang sulit divisualkan bahkan dengan *visual effect* diadegan *liveshoot*.

Dari uraian latar belakang diatas, maka penulis mengambil konsep penelitian yang berjudul "Trust Me" dengan menerapkan teknik *frame by frame* dalam memvisualisasikan konsep cerita tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan bahwa: "*Bagaimana membuat film animasi 2D "Trust Me" dengan teknik frame by frame?*".

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dimaksudkan adalah dalam memberikan arahan yang jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode dalam penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi tersebut maka penulis menentukan batasan masalah penelitian adalah sebagai berikut :

1. Film ini bercerita tentang ilustrasi seekor anak paus yang begitu mencintai ibunya, hingga datang suatu ketika nyawa ibunya direnggut oleh hiu. Anak paus mencoba membalas kematian ibunya yang disebabkan oleh hiu tersebut. Namun dibalik semua kejadian itu, ternyata hiu lah yang mencoba menyelamatkan nyawa induk paus.
2. Target penayangan yang dilakukan untuk pada film animasi ini yaitu lewat youtube.
3. Target durasi film animasi ini kurang lebih 4 menit.
4. Yang diuji dari penelitian ini adalah faktor *story telling* dan animasinya.

5. Pengujinya adalah partisipan youtube dan dosen multimedia Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima.

1.4 Maksud dan Tujuan Penulisan

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

1. Membuat animasi pendek 2D "Trust Me" dengan teknik *frame by frame*.
2. Menyampaikan pesan cerita bahwa tidak semua yang dulunya buruk akan selamanya buruk. Jangan menilai seseorang dari masa lalunya nilailah seseorang dari kemauannya untuk berubah.
3. Menerapkan disiplin ilmu yang didapat dari bangku kuliah sehingga dapat diterapkan dilapangan.
4. Sebagai pemenuh bobot 6 SKS guna memenuhi syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penulisan

1.5.1 Untuk penulls

- 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 Bagl 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 Metode Kuantitatif

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Metode kuantitatif digunakan untuk mencari dan mengumpulkan data yang bisa diukur dengan angka atau persentase, biasanya data yang diperoleh akan diolah lebih lanjut dengan menggunakan model, teori, dan rumus matematika, sehingga dari data tersebut dapat diambil sebuah kesimpulan. Adapun data-data yang diperoleh dari beberapa metode yaitu sebagai berikut :

- 1) Metode Observasi

Metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap film-film animasi guna mendapatkan ide cerita serta karakter dari setiap tokoh dari film yang akan dibuat.

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

Analisis kebutuhan fungsional (*functional requirement*) adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem. Dalam analisis kebutuhan non fungsional membahas tentang kebutuhan *software*, *hardware*, dan *brainware* yang digunakan dalam penelitian ini.

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 produksi yaitu menerapkan teknik *frame by frame*, penataan kamera dan hal-hal yang 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 "Trust Me".

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 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 *backgrund*), pasca produksi (*compositing, editing, rendering*), dan tahap pembahasan (mengenai kebutuhan fungsional dan *story telling*).

BAB V : PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN