

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu anima yang berarti jiwa dan hidup. Menurut kamus Oxford, penganimasian yaitu memberikan (sebuah film atau karakter) penampakan sebuah gerak menggunakan teknik animasi. Dengan demikian animasi dapat diartikan sebagai gambar 2 dimensi yang mempunyai ilusi dari sebuah gerak sehingga memiliki kesan seolah – olah hidup.[1]

Animasi 2D merupakan metode animasi tradisional dengan menggunakan gambar bersumbu dua yaitu X dan Y. Prosesnya menggunakan gambar *frame to frame* yang saling mengikuti, satu gambar dengan suatu pose yang kemudian diikuti gambar lain dengan pose yang sedikit berbeda yang secara konstan digambar dengan tangan atau manual. Namun selama perkembangannya, saat ini animasi 2D bisa dilakukan semuanya dalam komputer sehingga hasil outputnya sudah dalam bentuk digital.[2]

Pada penelitian ini penulis merancang sebuah film animasi 2D yang mengilustrasi akan pentingnya berpegang pada sebuah harapan pada fenomena *bullying* yang sering terjadi pada anak – anak. Salah satu pesan menarik yang bisa disampaikan oleh animasi adalah tentang pentingnya menjaga kesehatan mental psikologis anak. Dari konsep cerita tersebut, penulis memilih untuk menggunakan konsep animasi 2D. Konsep animasi 2D dipilih karena ilustrasi yang diceritakan

bersifat imajinatif dan cukup sulit jika divisualisasikan dengan konsep konvensional layaknya *liveshoot*. Sedangkan teknik pengerjaan yang digunakan adalah *frame by frame*, karena banyak adegan yang membutuhkan ilustrasi gerakan yang lentur dan dilebih - lebihkan.

Dari uraian latar belakang tersebut di atas maka penulis mengambil teknik ini dalam memvisualisasikan cerita tersebut agar makna cerita tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Untuk itu penulis merancang animasi 2D "HOPE" dengan menggunakan 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 2D "HOPE" dengan teknik *frame by frame* ?".

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan animasi 2D ini didapatkan sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Animasi ini akan diunggah pada *platform youtube* dengan panjang durasi 1 menit 7 detik.
2. Animasi ini beresolusi HD (1280px X 720px) dan video berekstensi akhir mp4.
3. Animasi ini terdiri dari satu karakter utama dan tiga karakter pendukung.

4. Animasi ini dibuat dengan teknik *frame by frame* dengan 16 fps (*frame per second*) yaitu jumlah minimal frame yang dibutuhkan untuk menciptakan ilusi mata.
5. Animasi ini dibuat dengan menggunakan Adobe Animate CC 2018, Adobe Photoshop CC 2018, Adobe After Effect CS6, dan Adobe Premiere CS6.
6. Sasaran utama pada animasi "Hope" yaitu anak - anak dengan pendampingan orang dewasa atau mentor.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk menghasilkan animasi 2D dengan teknik *frame by frame* serta menggunakan animasi untuk menyampaikan aspirasi.

Tujuan penelitian yang ingin diangkat adalah sebagai berikut :

1. Merancang animasi 2D "HOPE".
2. Mengetahui bagaimana penerapan teknik *frame by frame* pada pembuatan animasi.
3. Mengetahui bahwa animasi merupakan suatu sarana yang bisa digunakan dalam penyampaian pendapat atau aspirasi yang menghibur juga mendidik.

1.5 Metode Penelitian

Beberapa metode penelitian yang penulis ambil guna menunjang penelitian dan penyelesaian film animasi 2D adalah sebagai berikut :

1.5.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.[3]

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara observasi dilakukan agar peneliti dapat menganalisis dan melakukan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku sehingga memperoleh gambaran yang luas tentang masalah yang diteliti. Dalam hal ini pengamatan terhadap lingkungan maupun film animasi yang sudah populer.

2. Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data melalui metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan konsep – konsep dan teori dasar memanfaatkan buku – buku atau jurnal terkait sebagai referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Kuesioner

Pengumpulan data dengan menggunakan sekumpulan pertanyaan terbuka kepada sejumlah objek yang representatif untuk mengetahui informasi tanggapan akan penelitian.

1.5.2 Analis

Merupakan rangkaian usaha memilih, memilah, dan menggolongkan data setelah proses pengumpulan data selesai untuk menjawab permasalahan yang ada. Dalam penelitian ini digunakan untuk menguraikan kebutuhan apa saja dan pemanfaatan dari teknik frame by frame dalam pembuatan animasi 2D.[4]

1.5.3 Produksi

Setelah semua yang dibutuhkan selesai dikumpulkan maka dibuat perancangan untuk animasi yang akan dibuat. Produksi terbagi dalam tiga tahapan yaitu pra - produksi, produksi, dan pasca - produksi.[5]

1. Tahap Pra Produksi

Pra produksi adalah tahap perancangan animasi meliputi pencarian ide, sinopsis, desain karakter, naskah, dan pembuatan *storyboard*.

2. Tahap Produksi

Produksi adalah tahap pembuatan film animasi yang meliputi proses coloring karakter, desain background / latar, menganimasikan, menggabungkan karakter dan background, dan penataan kamera.

3. Tahap Pasca Produksi

Pasca produksi adalah tahap pengeditan, pemberian efek, pencampuran audio dan video, dan rendering animasi yang telah dibuat sehingga menghasilkan master film yang siap dikemas dan dipublikasikan.

1.5.4 Evaluasi

Keseluruhan aset dikemas dalam format siap tayang untuk kepentingan *preview* maupun pengujian [6]. Pengujian yang dimaksudkan yaitu tentang kesesuaian dalam penerapan teknik *frame by frame* pada film animasi yang akan dibuat. Pengujian melibatkan objek yang dinilai lebih pakar dibidang media, sebagai contoh : dosen, animator, dan atau orang – orang yang lebih berpengalaman dibidang animasi. Hasil pengujian berupa *questioner* dan hasil *review* dari hasil pembuatan animasi 2D “HOPE” dengan menerapkan teknik *frame by frame*.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami tentang penulisan penelitian ini, penulis mengelompokkan materi penulisan menjadi lima bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada BAB I ini berisikan tentang uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada BAB II ini berisikan tentang teori – teori dan konsep dasar yang menunjang dalam perancangan dan pembuatan film animasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada BAB III ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan *funxional* dan *non funxional* pada tahap pra produksi, detail dari perancangan animasi yang dibuat mulai dari ide cerita, penentuan tema, pembuatan *logline* / plot cerita, sinopsis, *diagram scene*, pembentukan karakter, dan pembuatan *story board*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada BAB IV ini menjelaskan tentang tahap produksi dan pasca produksi pembuatan animasi 2D, serta pembahasan dari pengujian yang telah dilakukan.

BAB V PENUTUP

Pada BAB V ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat diberikan oleh penulis dari analisis dan pembuatan film animasi.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN