

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi adalah kumpulan gambar yang disusun secara berurutan sehingga terlihat seakan - akan bergerak. Terdapat banyak jenis animasi, salah satunya adalah animasi 2D. Dalam animasi 2D untuk penggunaan sudut pandang mengacu pada sumbu x dan y. Teknik dalam pembuatan animasi 2D terbagi menjadi 2. Kedua teknik tersebut diantaranya adalah teknik frame by frame dan teknik komputasional. Dalam teknik komputasional untuk melakukan proses animasi sebagian besar dilakukan oleh komputer. Sedangkan proses animasi menggunakan teknik frame by frame membutuhkan analisa gerakan dari setiap gambar agar terciptanya gerakan yang diharapkan. Teknik frame by frame dipilih karena dirasa mampu untuk memvisualisasikan animasi dengan lebih ekspresif karena setiap gerakan ditentukan dari jumlah gambar, *timing*, dan penyusunan gambar. Contohnya seperti adegan berubah, satelit menembakkan laser, teknik bertarung atau adegan aksi imaginative lainnya yang dibuat terlihat nyata. Dengan teknologi digital yang ada saat ini penerapan teknik frame by frame menjadi lebih mudah karena setiap kesalahan dalam proses animasi dapat diperbaiki dengan mudah.

Pada penelitian ini penulis membuat sebuah film animasi 2D yang menceritakan tentang seorang pemuda yang berjuang melawan kanker. Usaha tersebut akan diilustrasikan dengan seorang pemuda yang bertarung dengan monster kanker. Dia akhirnya akhirnya menemukan cara untuk mengalahkan monster kanker tersebut dengan cara membuat monster tidak dapat bergerak dan menembaknya dengan laser canon dari satelit. Pada cerita tersebut terdapat tindakan yang tidak mungkin dilakukan secara *liveshoot* seperti satelit menembakkan laser, bertarung dengan monster, dan adegan lain yang imaginative.

Berdasarkan konsep cerita diatas penulis menggunakan konsep animasi 2D. Konsep animasi 2D dipilih didasarkan pada adegan dalam cerita yang bersifat imaginative, karena cerita imaginative agak sulit untuk dilakukan menggunakan konsep visual konvensional seperti *liveshoot*. Sedangkan untuk teknik yang digunakan dalam pengerjaan animasi 2D adalah teknik frame by frame, teknik frame by frame dipilih karena terdapat adegan yang membutuhkan ilustrasi gerakan nyata yang lebih lebihkan.

Dari uraian latar belakang diatas maka penulis menggunakan teknik frame by frame dalam memvisualisasikan cerita agar adegan dalam cerita mudah untuk menggambarkan pesan cerita. Untuk itu penulis membuat film animasi 2D "Chance" dengan Teknik frame by frame sebagai dasar penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dibuat rumusan masalah yaitu : "*Bagaimana membuat animasi 2D "Chance" dengan Teknik frame by frame ?*".

1.3 Batasan Penelitian

Untuk mencapai tujuan dan sasaran dalam pembuatan film animasi 2D, maka dibuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Film ini bercerita tentang seorang pemuda yang melawan kanker
2. Target durasi film animasi kurang lebih 5 menit.
3. Tidak terdapat percakapan.
4. Target penayangan yang dilakukan yaitu lewat youtube dan offline media.
5. Yang diuji dari penelitian ini adalah faktor *storytelling* dan animasinya.
6. Pengujinya adalah komunitas animasi dan asisten multimedia Universitas Amikom Yogyakarta.
7. 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 2D "Chance" dengan teknik frame by frame.
2. Menyampaikan pesan cerita tentang pantang menyerah.
3. Menguji pengaruh teknik frame by frame dalam memvisualisasikan cerita dari film animasi "Chance".
4. Membuat referensi film animasi 2D dengan teknik frame by frame.

1.5 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan dalam proses penelitian ini, maka dapat diambil beberapa metode sebagai berikut :

1.5.1 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

Melakukan pengumpulan dengan cara mengamati berbagai film animasi 2D yang memiliki ciri dan karakteristik yang sama.

2. Metode Kepustakaan

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

3. Metode Literatur

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

1.5.2 Analisis

Menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan teknik frame by frame dalam pembuatan animasi 2D.

1.5.3 Produksi

Pra-Produksi merupakan perencanaan dalam pembuatan film animasi 2D, hal yang terdapat dalam proses tersebut diantaranya perencanaan konsep, *storyboard*, design karakter, dan *background*. Untuk Produksi dan Pasca Produk yaitu penerapan teknik frame by frame, penentuan sudut kamera dan hal-hal lain yang berkaitan dengan pembuatan animasi.

1.5.4 Evaluasi

Melakukan pengujian tentang kesesuaian dalam penerapan teknik frame by frame terhadap animasi 2D yang dibuat. Pengujian melibatkan objek dibidang animasi dan pakar dibidang media, sebagai contoh : dosen, animator, dan orang-orang yang telah berpengalaman dalam bidang animasi. Hasil uji terhadap pakar dibidang animasi maupun multimedia lainnya berupa hasil review dari penelitian mengenai teknik frame by frame dalam pembuatan animasi 2D "Chance".

1.6 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 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

LAMPIRAN