

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknik digital pembuatan animasi kartun dibagi menjadi 2 teknik utama yaitu teknik *frame by frame* dan komputasional. Teknik komputasional dirasa lebih mudah dibandingkan teknik *frame by frame*, karena sebagian besar pengerjaannya dibantu dengan perhitungan komputer seperti *key frame*, *shapping*, ataupun *motion*. Sedangkan teknik *frame by frame* mengharuskan adanya kegiatan analisa gerakan dilakukan penggambar. Teknik *frame by frame* dirasa mampu memvisualisasikan animasi dengan ekspresif, dan pergerakannya tidak hanya sebatas pada pergerakan rotasi dari sumbu x dan sumbu y namun bisa memutar dengan sumbu z . Seperti adegan berkelahi, melompat, ataupun adegan action lainnya. Teknologi digital saat ini memungkinkan untuk penerapan teknik ini dikarenakan konsep kesalahan *drawing frame by frame* dapat dikurangi.

Pada penelitian ini penulis membuat sebuah film animasi 2D yang menceritakan tentang ilustrasi seorang anak yang memiliki *phobia* terhadap cermin dan berusaha untuk melawan *phobia* tersebut. *Phobia* tersebut disebabkan oleh sesosok sisi gelapnya yang selalu muncul di cermin dan berusaha untuk menakutinya. Usaha tersebut diilustrasikan dengan sebuah pertarungan dirinya melawan sisi gelapnya melalui khalusinasi yang dimiliki oleh anak tersebut. Pada akhirnya dia menemukan jalan cara untuk menaklukkan *phobia* ini dengan selalu optimis dan memberanikan diri untuk mengalahkannya. Dari cerita tersebut diatas

terdapat berbagai macam gerakan aksi seperti meloncat, berubah dan mengeluarkan jurus jurus seperti layaknya dalam sebuah pertarungan film fiksi

Dari konsep cerita tersebut diatas penulis menggunakan konsep animasi 2D. Konsep animasi dipilih dikarenakan adegan tersebut bersifat imajinatif, sehingga agak sulit untuk diceritakan dengan konsep visual konvensional seperti *liveshoot*. Sedangkan teknik pengerjaan yang digunakan adalah *frame by frame*, mengingat banyaknya adegan yang membutuhkan ilustrasi gerakan nyata dan dilebih lebihkan.

Dari uraian latar belakang tersebut diatas maka penulis mengambil teknik ini dalam memvisualisasikan cerita tersebut agar cerita tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Untuk itu penulis membuat film animasi pendek 2D "*Eisoptrophobia*" dengan teknik *frame by frame* sebagai dasar penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana membuat animasi pendek 2D "*Eisoptrophobia*" 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. Film animasi 2D pendek ini bercerita tentang ilustrasi pertarungan seorang anak dalam melawan rasa takutnya.

2. Target penayangan yang dilakukan untuk pada film animasi ini yaitu lewat *YouTube* dan *offline media*.
3. Target durasi film animasi ini kurang lebih 3 menit.
4. Yang diuji dari penelitian ini adalah faktor *story telling* dan animasinya.
5. Pengujinya adalah dosen pembimbing, animator, dan orang-orang yang telah berpengalaman dalam bidang animasi serta khalayak umum.
6. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

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

1. Membuat film animasi pendek 2D "*Eisoptrophobia*" dengan teknik *frame by frame*.
2. Menyampaikan pesan cerita tentang melawan rasa takut.
3. Menguji pengaruh teknik *frame by frame* dalam menceritakan film animasi pendek 2D "*Eisoptrophobia*".
4. Membuat reverensi film animasi 2D dengan teknik *frame by frame*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Untuk Penulis

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 Untuk 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

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

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi 2D yang mempunyai ciri dan karakteristik yang sama.

1.6.1.2 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.

1.6.1.3 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 animasi 2D ini dan teknik dari cara pembuatannya.

1.6.2 Metode Analisis

Untuk menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari teknik *frame by frame* dalam pembuatan film animasi 2D.

1.6.3 Metode Produksi

Meliputi Pra-Produksi yaitu perencanaan dalam pembuatan film animasi 2D, hal ini terdiri dari perencanaan konsep, *storyboard*, *design* karakter, dan *background*. Untuk Produksi dan Pasca Produksi yaitu menerapkan teknik *frame by frame*, *coloring*, *compositing*, *editing*, *rendering* dan hal-hal lain yang berkaitan dengan pembuatan animasi.

1.6.4 Metode 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 beserta khalayak umum. Hasil dari testing terhadap pakar dibidang animasi maupun multimedia lainnya beserta khalayak umum yaitu berupa *quisioner* dan *review* dari hasil penelitian mengenai teknik *frame by frame* dalam pembuatan film pendek animasi 2D "*Eisoptrophobia*".

1.7 Sistematika 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 : TINJAUAN PUSTAKA

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 : METODE PENELITIAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan *system* dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan film animasi 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

