

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan film animasi atau yang biasa disebut dengan film kartun saat ini berkembang begitu pesat mulai dari Teknik pembuatan hingga jenis animasi yang digunakan. Dalam Teknik digital pembuatan film animasi dibagi menjadi 2 teknik utama yaitu Teknik *frame by frame* dan komputasional. Teknik komputasional memungkinkan proses pembuatan yang lebih mudah dibandingkan dengan Teknik *frame by frame*, karena pengerjaannya dibantu dengan perhitungan komputer seperti key frame, shapping, ataupun motion. Sedangkan *frame by frame* dituntut untuk mengerahkan kemampuan dalam menggambarkan setiap frame yang dibutuhkan. Teknik *frame by frame* memungkinkan untuk memvisualisasikan pergerakan animasi dengan fleksibel dan pergerakannya tidak hanya sebatas pada pergerakan rotasi dari sumbu x dan sumbu y namun bisa memiliki pergerakan memutar yaitu dengan sumbu z. karna itu Teknik *frame by frame* bisa diterapkan dalam adegan seperti berkelahi ataupun adegan action lainnya.

Pada penelitian ini penulis membuat sebuah film animasi 2D yang menceritakan tentang ilustrasi perjuangan seorang bocah yang hendak menyelamatkan diri dari rasa kebelet buang air kecil. Usaha tersebut diilustrasikan dengan sebuah adegan berlari dari kejaran gelombang air yang besar di dalam sebuah goa serta adegan membuka paksa sebuah pintu keluar. Di akhir cerita sang bocah akhirnya gagal membuka pintu yang dirasa satu-satunya

jalan keluar untuk menyelamatkan dirinya dari kejaran air karena ternyata pintu tersebut hanya dapat dibuka dengan cara digeser. Dalam cerita diatas tersebut terdapat berbagai macam gerakan aksi seperti berlari, mendobrak, memukul, menendang dan jurus imajinatif. Serta penggambaran background goa dan ilustrasi animasi gelombang air.

Konsep cerita pada film animasi tersebut akan sulit diterapkan bila dibuat dalam konsep film live shoot karena adanya visualisasi atau adegan yang bersifat imajinatif seperti jurus imajinatif, gelombang air dan background goa. Hal itu membuat konsep cerita ini sangat memungkinkan bila diterapkan dalam konsep film animasi 2D *frame by frame*.

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

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di sampaikan diatas, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yakni "Bagaimana membuat film animasi pendek 2D "Hurry" dengan Teknik *frame by frame*?"

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film kartun ini batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Film ini bercerita tentang ilustrasi perjuangan seorang bocah dalam menyelamatkan dirinya dari rasa kebelet untuk buang air kecil.
2. Target penayangan yang dilakukan pada film animasi ini yaitu lewat Youtube.
3. Target durasi film animasi ini kurang lebih 3 menit.
4. Yang diuji dari penelitian ini adalah faktor story telling dan animasinya.

1.4 Tujuan Penulisan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat/menambah penelitian perancangan film animasi pendek 2D menggunakan teknik *frame by frame*.
2. Menghasilkan animasi 2D dalam bentuk film pendek berjudul "Hurry".

1.5 Manfaat Penulisan

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 Bagi 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 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

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

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

1. Uji Cerita

Melakukan uji cerita untuk mendapatkan hasil review.

2. Kebutuhan Fungsional

Menganalisis kebutuhan fungsional apa saja yang dapat mendukung proses produksi film animasi.

3. Kebutuhan Non Fungsional

Menganalisis kebutuhan Non fungsional apa saja yang dapat mendukung proses produksi film animasi

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*, pengambilan gambar dan hal-hal 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 khalayak umum, mahasiswa dan teknisi bidang multimedia, sebagai contoh: video graphic designer dan orang-orang yang telah berpengalaman dalam bidang animasi. Hasil dari testing berupa kuisioner dan hasil review mengenai aspek story telling dan aspek tampilan atau aspek visual dalam pembuatan animasi 2D "Hurry".

1.7 Sistem Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian ini terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya, yaitu 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 system dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan film animasi pendek 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, Uji Aspek Tampilan dan Uji Aspek Storytelling).

BAB V: PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

