

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tidak dapat disangkal bahwa pembuatan animasi 2D sangat melelahkan, karena setiap *frame* harus digambar satu per-satu. Tapi dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat, ada kesempatan untuk membuat animasi 2D lebih mudah. Pembuatan dan pewarnaan untuk karakter dan *background* dapat diselesaikan secara digital yang dimana lebih mudah untuk dimodifikasi. Bahkan pembuatan animasi 2D dapat dilakukan oleh tim yang lebih kecil dan biaya yang lebih sedikit [1].

Buah cabai mengandung zat-zat gizi yang diperlukan untuk kesehatan manusia seperti, protein, lemak, karbohidrat, fosfor, vitamin-vitamin dan juga memiliki senyawa-senyawa alkaloid, salah satunya *capsaicin*. *Capsaicin* merupakan zat yang menimbulkan rasa pedas pada cabai yang terdapat pada biji cabai dan plasenta pada buah cabai. Rasa pedas tersebut bermanfaat untuk mengatur peredaran darah, memperkuat jantung, nadi dan syaraf [2]. Dan juga saat manusia memakan cabai, ekspresi manusia terlihat seperti tersiksa dan mengeluarkan air mata. Oleh karena itu cabai dipilih menjadi karakter utama untuk konsep cerita yang telah dibuat oleh penulis.

Pada animasi *frame by frame*, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakan pada *frame* secara berurutan. Semakin banyak *frame* yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, animasi yang dihasilkan akan semakin halus. Ada sebuah penelitian tentang perbandingan

antara teknik *frame by frame* dengan teknik *expression* dalam pembuatan animasi 2D. Hasil dari penelitian itu disebutkan bahwa teknik *expression* lebih unggul dalam proses rendering [3]. Namun dalam menggunakan teknik *expression* masih dibutuhkan sebuah *key-frame*. *Frame by frame* juga merupakan salah satu teknik dasar dalam pembuatan animasi.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis mengambil teknik ini dalam memvisualisasikan cerita tersebut agar pesan yang terdapat di dalam cerita tersebut tersampaikan dengan baik dan juga menghibur bagi khalayak umum. Untuk itu penulis membuat film animasi 2D sederhana berjudul "Cabai" dengan teknik *frame by frame*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : "*Bagaimana membuat film animasi 2D "Cabai" menggunakan frame by frame?*".

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diperlukan supaya penulisan berfokus pada hasil yang akan dicapai, maka penulis memberikan suatu batasan masalah sebagai berikut :

1. Film animasi yang dibuat merupakan animasi 2D.
2. Film ini bercerita tentang pencarian jati diri sebuah cabai.
3. Durasi film kurang lebih 5 menit.
4. Pengujian dilakukan pada faktor *story telling* dan animasinya.

5. Film diuji oleh ahli multimedia dan masyarakat luas menggunakan kuisioner.
6. Target penayangan yang dilakukan pada film animasi ini yaitu melalui Youtube dan media sosial.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat film animasi 2D “Cabai” dengan teknik *frame by frame*.
2. Menyampaikan pesan cerita tentang pencarian jati diri dan menerima diri kita sendiri.
3. Membuat referensi film animasi 2D dengan teknik *frame by frame*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi penulis

1. Dapat menyampaikan maksud atau informasi berupa cerita fiktif kepada penonton dengan mudah.
2. Dapat memahami proses pembuatan sebuah animasi yang merupakan hasil dari mata kuliah konsentrasi selama masa kuliah.

1.5.2 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

1. Sebagai bahan referensi mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah dalam bidang multimedia terutama animasi 2D dengan teknik *frame by frame*.
2. Penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahami bagaimana mengimplementasikan hasil penelitian dalam dunia kerja.

1.5.3 Bagi Masyarakat

Dapat menghibur, menginspirasi, dan menjadi media edukasi tentang untuk menjadi diri kita sendiri.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin diketahui [4]. Data yang dihasilkan dari penelitian ini adalah berapa banyak orang yang menonton animasi yang telah dibuat pada setiap media sosial.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah berbagai cara yang digunakan mengumpulkan data, menghimpun, mengambil, atau menjaring data penelitian [5].

1. Observasi

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati langsung terhadap film animasi 2D yang mempunyai ciri dan karakteristik yang sama. Metode ini bertujuan untuk melengkapi data agar informasi yang diterima lebih akurat. Observasi dilakukan di rumah dengan melihat film animasi 2D yang terkait dengan penelitian dan dilakukan pada saat tahap pra-produksi.

2. Study Literatur

Pengambilan data dengan literatur yang bersumber dari buku, internet, ataupun hasil penelitian orang lain yang berhubungan dengan pembuatan

film animasi 2D. Metode ini dilakukan di rumah maupun di perpustakaan kampus dengan membaca skripsi atau buku yang terkait dengan penelitian dan dilakukan pada saat tahap pra-produksi dan tahap produksi.

3. Kuisisioner

Merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan sekumpulan daftar pertanyaan kepada sejumlah ahli dalam bidang animasi maupun multimedia dan masyarakat awam, untuk mengetahui respon penonton terhadap animasi yang dibuat. Kuisisioner dilakukan di dalam lingkungan kampus dan dilakukan setelah semua tahap produksi telah selesai.

1.6.2 Metode Analisis

Dilakukan untuk mengumpulkan apa saja yang dibutuhkan dalam membuat film animasi 2D, seperti menganalisa kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1.6.2.1 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah proses apa saja yang nanti akan dilakukan dan informasi apa saja yang akan dihasilkan di dalam film animasi [6].

1.6.2.2 Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan non-fungsional meliputi [6]:

1. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

Kebutuhan perangkat keras meliputi segala sesuatu yang dibutuhkan untuk membuat animasi dalam bentuk fisik. Contohnya adalah Komputer, *Scanner*, *Drawing Tab*, dan lain-lain.

2. Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

Di dalam pembuatan animasi diperlukan perangkat lunak untuk mengolah elemen-elemen animasi menjadi sebuah animasi yang baik. Contohnya Adobe Photoshop, Adobe Flash, After Effect, dan lain-lain.

3. Kebutuhan Perangkat Manusia (*Brainware*)

Kebutuhan ini meliputi setiap tenaga ahli yang menggunakan sarana-sarana pembuatan animasi untuk membuat sebuah animasi. Di dalam pembuatan animasi banyak tenaga ahli yang terlibat, contohnya *Background Artist, Inbetweener, Editor*, dan lain-lain.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan dalam sistem multimedia meliputi [7]:

1. Tahap Pra Produksi

Tahap pra produksi merupakan tahapan dimana kita mempersiapkan segala hal yang kita butuhkan untuk memproduksi sebuah film, tahap ini meliputi pembuatan ide, naskah, *storyboard*, dan desain karakter.

2. Tahap Produksi

Tahap ini merupakan proses pengerjaan semua hal yang sudah dibuat saat pra produksi, tahap ini meliputi pembuatan *key animation, in between, background, coloring, dubbing*, dan *music*.

3. Tahap Pasca Produksi

Merupakan proses penggabungan berbagai macam scene yang dihasilkan saat proses produksi, tahap ini meliputi *compositing* dan *editing*.

1.6.4 Evaluasi

Meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik *frame by frame* terhadap film animasi 2D yang telah dibuat. Pengujian melibatkan para ahli dalam bidang animasi maupun multimedia dan penonton awam dengan menyebarkan kuisioner. Sehingga dapat diketahui apakah pesan di dalam film animasi tersebut tersampaikan atau tidak. Evaluasi ini disebut dengan evaluasi sumatif [8].

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 sistem dalam pembuatan animasi.

BAB III : ANALISIS 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 animasi 2D dengan teknik *frame by frame*. Dari proses produksi (konsep karakter, animasi, dan *background*), pasca produksi (*compositing*, *editing*, *rendering*), dan tahap pembahasan (kebutuhan fungsional dan *storytelling*).

BAB V : PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

