

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keinginan manusia untuk membuat gambar yang hidup dan bergerak sebagai perantara dari pengungkapan ekspresi atau penyampaian pesan merupakan perwujudan dari bentuk dasar animasi yang hidup dan berkembang, pada zaman dulu manusia mencoba menganimasikan sesuatu dengan menggambarkan objek dalam posisi yang berbeda dan bertumpuk.

Kata Animasi itu sendiri adalah penyesuaian dari kata 'animation' yang berasal dari kata dasar 'to animate' berarti menghidupkan, yang mana pengertian Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan.

Dengan menyadari kegunaan dari animasi tersebut beberapa orang bahkan perusahaan animasi mulai memanfaatkan animasi sebagai bentuk penyampaian pesan maupun sebagai sarana hiburan dengan menerapkan Teknik yang berbeda pada proses pembuatannya. Sehingga muncul hal hal dalam animasi yang harus diketahui oleh seorang animator yang digunakan dalam animasi.

Sebagai bentuk kesadaran dari kegunaan animasi dan referensi untuk mengetahui informasi dalam proses pembuatan animasi, yang diharapkan berguna dalam meningkatkan kualitas dari suatu animasi, dalam hal ini penulis membuat animasi "Connected" berdasarkan jenis animasi 2D dengan menggunakan Teknik animasi *frame by frame*.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana melakukan “Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D “Connected” Menggunakan Teknik Animasi *Frame by Frame*”?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari uraian diatas dan untuk menghindari meluasnya pokok permasalahan maka dalam pembuatan tugas ahir ini mempunyai batasan-batasan sebagai berikut :

1. Penulis membuat animasi “Connected” dalam bentuk 2 dimensi.
2. Cerita, suara, dan durasi pada animasi ini disesuaikan dengan storyboard dan naskah cerita yang sudah dibuat sebelumnya.
3. Karakter pada animasi disesuaikan dengan *concept art* yang sudah dibuat.
4. Teknik animasi yang digunakan adalah teknik animasi *frame*.
5. Pembuatan animasi ini menggunakan perangkat lunak multimedia seperti adobe photoshop, adobe premier, adobe premier.
6. Animasi ini tidak menggunakan dialog dan narasi (animasi bisu).

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membuat animasi 2D “Connected” dengan menggunakan teknik animasi *frame by frame*.
2. Menambah pengetahuan dan dapat meningkatkan kualitas dalam pembuatan animasi *frame by frame* sebagai animator pemula.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian bagi peneliti:

1. Sebagai syarat untuk mendapat gelar sarjana.
2. Dapat menerapkan teknik animasi yang sudah dipelajari.
3. Menambah pengetahuan tentang pembuatan animasi.

Manfaat penelitian bagi pengguna:

1. Dapat dijadikan referensi dalam pembuatan animasi *frame*.
2. Mendapat gambaran atau contoh tahapan tahapan dalam pembuatan animasi.
3. Dapat menghindari penyebab terlambatnya proses pembuatan animasi

1.6 Metode Penelitian

Untuk dapat memperoleh data yang akurat, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Melakukan pengamatan dari beberapa *scene* animasi populer, melakukan *screenshot* gambar objek disekitar seperti bangunan, kendaraan, tumbuhan, dll untuk dijadikan referensi *concept art* baik *background* maupun objek dalam animasi.

2. Metode Kepustakaan

Melakukan pengumpulan data melalui buku, dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang diperoleh.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis dilakukan untuk mengumpulkan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat animasi, seperti menganalisis kebutuhan fungsional dan nonfungsional.

1.6.3 Metode Perancangan

Setelah data selesai dikumpulkan maka selanjutnya rancangan untuk animasi akan dibuat. Penulis menggunakan model pra produksi yang didalamnya terdapat langkah persiapan seperti pencarian ide, penentuan tema, pembuatan *logline*, *synopsis*, *diagram scene*, *concept art*, dan pembuatan *storyboard*.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan dilakukan mulai dari menerapkan langkah-langkah produksi hingga pasca produksi yang didalamnya terdapat proses *drawing*, *coloring*, *composition*, *editing*, dan *rendering*.

1.6.5 Metode Testing

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana sistem berjalan, animasi yang dibuat harus sesuai dengan kriteria 12 prinsip animasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan penulis akan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan menguraikan tinjauan pustaka serta tinjauan umum yang menguraikan teori untuk mendukung judul dan mendasari pembahasan tentang penelitian yang dilakukan, landasan teori juga berisi definisi dari pengertian hingga jenis animasi serta *software* atau komponen yang digunakan dalam pembuatan animasi.

BAB III PERANCANGAN

Dalam bab ini berisikan perancangan dan pembuatan film animasi berdasarkan metode yang dipakai mulai dari pencarian ide, penulisan naskah, pembuatan *concept art* dan *storyboard*, hingga proses pembuatan animasi menggunakan teknik *frame by frame*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisikan proses dan implementasi hasil pembuatan animasi 2D menggunakan Teknik *frame by frame*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan yang diperoleh sesuai dengan yang ada pada rumusan masalah.