

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan media yang menggunakan audio dan visual untuk menyampaikan sebuah informasi. Animasi saat ini sudah menjadi media yang efektif untuk menyampaikan suatu pesan kepada khalayak umum. Pesan yang disampaikan bisa apa saja sesuai dengan yang ingin disampaikan, baik itu hiburan, informasi, ataupun pendidikan [1]. Animasi 2D memiliki kebebasan dalam pembuatan atau penuangan ide kedalam cerita yang akan dibuat. Salah satunya dengan menggunakan teknik animasi *frame by frame*. Teknik *frame by frame* adalah susunan gambar yang dibuat dengan menyusun urutan gambar yang mana jika dilihat secara berurutan akan terlihat bergerak [1]. Animasi *frame* adalah bentuk animasi yang paling sederhana. Karena diawal era tahun 1920–1966, film animasi 2D yang dibuat oleh Walt Disney adalah dengan cara menggambar adegan pada kertas *cell* yang disusun berurutan kemudian dimainkan sesuai urutan yang ada. Adegan yang sudah dibuat dikertas *cell* kemudian disusun itu disebut *frame* [2].

Pada penelitian ini penulis membuat sebuah film animasi 2D yang menceritakan tentang slime kecil yang lemah dan ceroboh. Yang suatu hari dimana ketika dia sedang jalan-jalan di pinggiran kota tiba-tiba dia merasa lapar dan disitu dia mencoba mengambil buah apel yang ada di pohon yang ada di pinggir jalan tapi gagal. disitu dia tidak sengaja melihat orc yang sedang

kesusahan mengambil cincinnya yang jatuh di gorong-gorong jalan. Disaat si slime mendekatinya, si orc langsung meminta tolong ke slime kecil itu untuk membatunya mengambil cincinnya yang jatuh, si slime awalnya ragu tapi karena merasa kasihan dan ingin membantu, si slime itupun akhirnya memutuskan untuk membantu si orc. Ketika selesai membantu si orc mengambil cincinnya yang jatuh di gorong-gorong jalan, dia berterimakasih si slime kecil karena sudah membatunya lalu mengambilkan buah apel yang ada di pohon yang tidak bisa diraih oleh si slime sebagai balas budi karena membatunya. Animasi ini juga akan disampaikan dengan cara *silent animation* yang mana akan lebih menekankan *sound effect, music, gesture, dan subtitle*.

Dari konsep cerita diatas penulis memutuskan untuk menggunakan Teknik *frame by frame* pada animasi 2D yang penulis buat karena adanya adegan visual atau scene yang bersifat khayalan atau imajinatif. Berdasarkan permasalahan diatas, karakter slime ini memiliki tubuh yang berlendir seperti sebuah cairan yang menempel pada tubuh dimana ketika kita bergerak cairan tersebut bisa jatuh, bisa terlempar, atau bisa menetes maka dari itu proses seperti itu akan dianalisa dalam menggunakan teknik *frame by frame*. 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 [1].

Dari uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa konsep tersebut dapat dibuat animasi 2D dengan menggunakan teknik *frame by frame*, maka dari itu penulis menggunakan teknik 2D animasi *frame by frame* sebagai dasar penelitian

dan untuk memvisualisasikan cerita dari film "Little Slime" agar cerita tersebut dapat tersampaikan dengan baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah "Bagaimana film animasi pendek 2D "Little Slime" dapat dibuat menggunakan teknik *frame by frame*.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, terfokus dan menghindari pembahasan terlalu luas maka perlu dibatasi. Beberapa batasan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut

1. Penelitian ini menggunakan animasi pendek 2D.
2. Penelitian ini menggunakan animasi dengan durasi kurang lebih 2 menit.
3. Teknik animasi yang digunakan dalam penelitian adalah teknik animasi *frame by frame*.
4. Animasi ini memiliki format mp4 dengan resolusi 1920 x 1080p dan *frame rate* 24 fps.
5. Film animasi ini dikerjakan menggunakan *software clip Studio Paint versi 1.8.0* dan *Adobe Premier Pro CC versi 22.0*
6. Teknik animasi akan di evaluasi oleh para ahli atau animator terkait kesesuaian bentuk gerakan animasi.

7. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima.

1.4 Tujuan Penulisan

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

1. Mengimplementasikan teknik *frame by frame* dalam menentukan gerakan karakter slime
2. Menganalisa 12 prinsip animasi dari karakter yang memiliki bentuk karakter seperti gumpalan lendir.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Peneliti

1. Dapat mengimplentasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata satu Teknologi 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. Sebagai syarat kelulusan dari perguruan tinggi Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5.2 **Bagi Animator**

- 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.

1.5.3 **Bagi Masyarakat**

Untuk menyampaikan pesan ke masyarakat bahwa setiap makhluk ciptaan Tuhan pasti terbe kali kekurangan dan kelebihan oleh karena itu seperti apapun kekurangan dan keterbatasanmu bukan menjadi alasan untuk tidak membantu seseorang. Jadi tak perlu merasa rendah akan kekurangan yang ada. Jadikan itu semua sebagai kelebihanmu.

1.6 **Metode Penelitian**

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka dapat diambil beberapa metode yaitu :

1.6.1 **Metode Pengumpulan Data**

1. **Metode studi literature**

Mengambil data dengan literature yang bersumber dari buku, media ataupun hasil penelitian orang lain dengan mencari data yang berhubungan dengan film kartun.

2. **Metode Observasi**

Mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film kartun yang terkenal dan dijadikan sebagai referensi.

3. Metode Kepustakaan

Proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh di perpustakaan maupun file dari internet.

1.6.2 Metode Perancangan Film Animasi 2D

Merupakan metode merancang film kartun, yaitu melalui tahap pra produksi meliputi ide cerita, tema, sinopsi, storyboard, naskah cerita, dan pembuatan karakter. Tahap kedua yaitu tahap produksi yang meliputi drawing karakter, penganimasian, background dan sound. Lalu tahap terakhir yaitu tahap pasca produksi yang meliputi compositing, editing dan rendering.

1.6.3 Evaluasi

Mengetahui kelayakan film animasi yang telah dibuat berdasarkan penilaian dari para ahli animasi dan penonton. Sehingga dapat diketahui apakah film tersebut layak untuk dibuat menggunakan konsep 2D atau tidak.

1.7 Sistematis Penulisan

Agar dalam penyusunan laporan mudah dipahami, maka penyusun laporan akan disusun secara sistematis dan terstruktur. Sistematika penelitian terbagi dalam lima bab, diantaranya sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini berisi uraian teori tentang film kartun 2D, prinsip-prinsip animasi, jenis-jenis animasi, teknik animasi, proses pembuatan animasi, software yang digunakan dalam pembuatan film animasi.

BAB III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini berisi tentang tahapan pra produksi meliputi, pembuatan ide cerita, tema, pembuatan karakter, naskah visual dan storyboard.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini dijelaskan tahapan-tahapan perancangan film animasi dari produksi sampai pasca produksi.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh proses penelitian yang telah dilakukan.