

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi di Indonesia semakin berkembang dan semakin diminati hingga sekarang. Banyak iklan saat ini yang menggunakan animasi, baik 2D maupun 3D untuk proyek iklan mereka. Penyampaian informasi menggunakan animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks atau sulit untuk dijelaskan dengan hanya gambar atau secara lisan. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Membuat animasi 2D tidaklah mudah, apalagi menggunakan teknik frame by frame. Dikarenakan, teknik itu mengharuskan kreator menggambar satu persatu untuk menjadi gambar bergerak. Pesatnya perkembangan teknologi pada saat ini berjalan dengan cepat dan banyak menguntungkan berbagai macam bidang, salah satunya adalah animasi. Menggambar frame satu persatu tidaklah melelahkan seperti sebelumnya.

Ada banyak cerita yang bagus telah dibuat dari animasi, seperti "Memories". Film ini bercerita tentang seorang gadis kecil yang sedih dan putus asa ditinggal oleh ayahnya, hingga akhirnya dia menemukan alasan untuk bisa kembali bangkit dari kesedihannya.

Kreator akan menerapkan 12 prinsip animasi, salah satunya adalah 'appeal'. Dengan menerapkan prinsip-prinsip tersebut, film akan terlihat lebih memikat dan menarik untuk ditonton. Film pendek ini akan dibuat secara digital yang artinya akan menggunakan komputer dan pen tablet untuk membuat konsep awal, storyboard, menggambar animasi dan rendering untuk finalisasi. "Memories" akan dikemas dengan gambar yang menarik, dinamis, dan ringan, sehingga bisa mudah dipahami dan menjadi tontonan yang menghibur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana cara merancang dan membuat animasi 2D Memories untuk menerapkan penggunaan teknik *frame by frame* di dalam pembuatannya.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Film animasi pendek ini dibangun pada bidang 2D.
2. Film animasi pendek ini berdurasi 3 menit.
3. Penelitian ini menekankan pada pembahasan mulai dari proses perancangan dan pembuatan dari animasi 2D.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk :

1. Menerapkan teknik frame by frame dalam pembuatan film animasi ini.
2. Menerapkan beberapa prinsip dari ke-12 prinsip animasi dalam perancangan film pendek animasi 2D "Memories" sesuai kebutuhan.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diterapkan dapat:

1. Menjadi bahan referensi untuk pengembangan film animasi dengan tema yang sama.
2. Menjadi tontonan yang menyenangkan dan menghibur.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode penelitian ini pada umumnya digunakan dalam dunia ilmu-ilmu sosial. Penelitian ini digunakan untuk menyelidiki dan menggambarkan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan atau diukur menggunakan pendekatan kuantitatif [1].

1.6.1 Metode Pengambilan Data

1. Metode Studi Literatur

Metode studi literatur yang digunakan untuk pengambilan data sumber yang berasal dari buku, beberapa potongan pengalaman dari kreator, dan data yang

berhubungan dengan teknik animasi 2D.

2. Metode Observasi

Metode ini merupakan pengumpulan data dengan menggunakan pengamatan secara langsung pada film animasi 2D yang sedang populer pada saat ini.

3. Metode Kuisioner

Metode ini merupakan pengumpulan data dengan cara menyebarkan beberapa pertanyaan terkait objek penelitian kepada para koresponden.

1.6.2 Metode Analis

1. Uji Cerita

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian pada cerita yang telah disiapkan pada tahap awal pembuatan konsep. Pengujian akan dilakukan untuk mengidentifikasi apakah cerita yang dibuat telah sesuai dengan konsep yang telah ditentukan.

2. Analisis Kebutuhan Animasi

Analisis yang dimaksud adalah kebutuhan yang harus ada pada animasi yang akan dibuat termasuk bagian-bagian pokok yang harus ditampilkan, serta perincian suasana sesuai konsep yang telah direncanakan.

1.6.3 Metode Perancangan Film Animasl

Proses perancangan ini terdiri dari sembilan tahap yang harus dilewati yaitu pra-produksi, ide cerita, naskah cerita, gambaran konsep, storyboard bergambar, efek suara, background music, produksi, dan pasca produksi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat agar penyajian laporan dapat lebih terstruktur dan mempermudah pemahaman kita terhadap isi karya ilmiah ini. Adapun susunan sistematika penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang mengawali penelitian pada perancangan film animasi 2D “Memories”, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan tentang konsep dasar yang mendukung dalam pembuatan dan perancangan sistem, dasar teori yang didapat dari sumber pustaka, website, maupun sumber literatur lainnya sebagai acuan dalam pembuatan sistem.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Di bab ini akan membahas tentang tahapan pra-produksi yang berisi proses perancangan animasi yang termasuk pembuatan pembuatan

ide cerita, tema, pembuatan karakter, naskah visual, dan storyboard.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan tahapan rancangan dan produksi film pendek animasi hingga proses akhir.

5. BAB V PENUTUP

Dalam bab ini menyajikan tentang kesimpulan, serta beberapa saran yang bersifat konstruktif dari seluruh rangkaian proses penelitian ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat buku dan referensi yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian.

