

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam terknik digital pembuatan animasi kartun di bagi menjadi 2 teknik utama yaitu teknik *frame by frame* dan komputational. Teknik komputational sebagian besar pengerjaannya dibantu dengan perhitungan komputer. Sedangkan *frame by frame* memungkinkan analisa gerakan dilakukan per gambar.

Dalam skripsi ini penulis membuat film animasi 2D “Senja” dengan teknik *frame by frame* yang mengangkat cerita tentang seorang anak laki-laki penyendiri, pada suatu hari dia pergi ke pinggir hutan untuk melihat beberapa binatang yang ada di hutan untuk sekedar membuang rasa kesepian. Ketika sedang duduk dibawah pohon, datang seorang anak perempuan dari dalam hutan dan mengajaknya masuk kedalam hutan untuk menemaninya bermain, tanpa rasa curiga dia mau menemani anak itu.

Hari sudah hampir gelap, anak perempuan itu dengan sedikit gelisah memperingatkan tokoh utama untuk segera pulang, namun tokoh utama tidak menghiraukan peringatan tersebut karena dia merasa sudah tidak kesepian lagi. Ketika hari sudah gelap, anak perempuan itu berubah menjadi sesosok monster yang ternyata monster tersebut adalah penunggu hutan yang berwujud manusia pada siang hari dan berubah kewujud aslinya ketika malam hari. Tokoh utama terkejut melihat wujud asli teman barunya itu. Namun tidak lama dia sudah terbiasa, dan monster itu pun juga terkejut karena melihat seorang anak yang tetap menerimanya sebagai teman walaupun dengan wujud monsternya itu.

Konsep anak perempuan berubah menjadi monster tersebut akan sulit dilakukan dengan teknik *liveshoot* karena adanya karakter fiktif yang mengandung elemen fantasi. Hal itu membuat konsep cerita ini cocok untuk dilakukan dengan teknik animasi 2D *frame by frame*. Dari uraian latar belakang diatas maka penulis memilih *frame by frame* karena kelebihan teknik ini dalam memvisualisasikan cerita tersebut dan visualisasi gerakan animasi agar dapat tersampaikan dengan baik. Untuk itu penulis membuat film animasi 2D dengan teknik *frame by frame* sebagai dasar penelitian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah yang akan dibahas, yaitu : Bagaimana membuat film animasi 2D “Senja” dengan teknik *frame by frame*?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Animasi ini menggunakan teknik *frame by frame*.
2. Target durasi film animasi ini berkisar 2 menit.
3. Yang diuji dari penelitian ini adalah faktor *story telling* dan animasinya
4. Pengujinya adalah ahli di bidang animasi atau orang yang berpengalaman di bidang animasi di Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Target penayangan animasi melalui media online youtube.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Membuat film animasi 2D “Senja” dengan teknik *frame by frame*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan tentang pembuatan film animasi.
2. Bagi penonton diharap dapat memberikan hiburan yang menarik.
3. Bagi pembaca, dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya agar penelitian lebih sempurna.

1.6 Metode Penelitian

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

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode Literatur

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur-literatur yang ada seperti internet, yaitu dengan mencari data yang dibutuhkan penulis dan memiliki kaitan dengan film animasi.

2. Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan studi pustaka ini dimaksudkan untuk mendapatkan data yang diperlukan dengan mengacu pada buku atau media yang ada, yang berisi informasi tentang film animasi dan hal-hal yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas penulis dalam skripsi ini.

1.6.2 Analisis

Untuk menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari teknik *frame by frame* dalam pembuatan film animasi 2D “Senja”.

1.6.3 Produksi

Merupakan tahapan perencanaan dalam pembuatan film animasi, hal ini meliputi perencanaan konsep, storyboard, desain karakter, background, dan hal-hal lain yang meliputi tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

1.6.4 Evaluasi

Meliputi pengujian kesesuaian dalam menerapkan teknik *frame by frame* terhadap film animasi 2D yang akan dibuat. Hasil dari testing berupa questioner dan hasil dari *review* dari hasil penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian,

sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan menguraikan tentang tinjauan pustaka, pengertian animasi, sejarah animasi, teknik pembuatan animasi, peralatan dasar pembuatan film animasi, pewarnaan, tahapan pembuatan film animasi dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menguraikan analisis kebutuhan, latar belakang cerita, gambaran umum, alur cerita, dan konsep film animasi mulai dari perancangan karakter, background, dan proses lainnya.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai proses pembuatan film animasi 2D yang meliputi proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari penelitian yang telah penulis lakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang penulis gunakan untuk menulis skripsi, baik berupa literatur dari internet maupun buku panduan.