

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada tekniknya, proses pembuatan animasi kartun 2 dimensi mengalami perkembangan. Salah satunya adalah teknik *frame by frame*. Teknik *frame by frame* merupakan teknik pembuatan animasi kartun 2 dimensi yang paling tradisional atau manual dan awalnya menggunakan kertas, kemudian disusun sehingga menghasilkan animasi yang utuh. Seiring berkembangnya teknologi, animasi *frame by frame* dibuat digital dan mampu menggunakan sumbu (axis) x, y dan z sebagai pergerakan rotasi. Hal tersebut memungkinkan animasi *frame by frame* dirasa mampu menampilkan visual ilusi adegan-adegan dan *angle* dengan ekspresif seperti adegan penari yang memutar, orang bertarung, jatuh dari ketinggian, ataupun adegan lainnya. Dengan adanya teknik dan teknologi saat ini, kesalahan pada proses pembuatan animasi dapat diminimalisir.

Salah satu unsur kelebihan animasi adalah mampu mewujudkan hal fiktif/ilusi atau imajinatif menjadi nyata atau hidup, yang tidak bisa diimplementasikan secara *live shoot*. Seperti pada penelitian ini penulis membuat sebuah film animasi 2D berjudul “*A Whole New World*” yang menceritakan, seorang monster lucu yang keluar dari kertas gambar lalu mengajak seorang anak kecil perempuan bermain di luar rumah agar mengetahui dunia luar rumah.

Pada cerita tersebut, anak kecil dan monster tersebut bermain bersama, namun tiba – tiba kesenangan mereka berubah karena anak kecil tersebut lebih memilih bermain dengan *gadget*. Sehingga, dunia fantasi dan teman monsternya menghilang.

Konsep cerita tersebut tidak memungkinkan dilakukan pengambilan gambar dengan teknik *live shoot*, maka penulis menggunakan animasi 2 dimensi dengan teknik *frame by frame* untuk membuat beberapa adegan visual atau *scene* dari karakter khayalan atau imajinatif berupa monster yang bermain bersama anak kecil. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penulis menggunakan teknik 2D animasi *frame by frame* sebagai dasar penelitian dan untuk memvisualisasikan cerita dari film “*A Whole New World*” agar cerita dapat tersampaikan dengan baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: “*Bagaimana cara merancang dan membuat animasi 2D “A Whole New World” menggunakan teknik frame by frame?*”

1.3 Batasan Penelitian

1. Animasi yang dibuat merupakan animasi 2 dimensi.
2. Teknik animasi yang digunakan adalah teknik animasi digital dengan metode *frame by frame*.
3. Yang diuji dari penelitian ini adalah *story telling* dan animasinya.

4. Target penayangan yang dilakukan pada film animasi ini yaitu lewat media YouTube.
5. Pengujinya adalah ahli di bidang animasi di Universitas Amikom Yogyakarta serta umum dengan menggunakan *form online*.
6. Target durasi untuk film animasi 2 dimensi ini berkisar 6 menit.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari pembuatan film animasi 2D ini yaitu:

1. Memenuhi persyaratan untuk menuntaskan pendidikan program sarjana studi Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menerapkan 12 prinsip animasi yang telah dipelajari selama menempuh pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta dan mengaplikasikannya pada karya ilmiah ini agar dapat menjadi bahan studi dan perbandingan untuk menambah wawasan bagi pembaca.
3. Memberikan media penghibur yang ilmu pembuatannya mudah diaplikasikan dan dapat menjadi kajian informasi yang berguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1.5.1 Bagi Peneliti

1. Dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi jenjang S-1.

2. Menambah pengetahuan dan pengalaman mengenai software pembuat animasi Toonboom, Adobe Photoshop, Adobe Effects dan Adobe Premiere.
3. Sebagai media penyalur inspirasi dan ide-ide dari penulis yang ingin diciptakan.
4. Untuk memperdalam pemahaman 12 prinsip animasi dan penerapan secara langsung.

1.5.2 Bagi Akademik

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

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi pengembangan animasi 2D “*A Whole New World*” diuraikan sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengambilan Data

1. Metode Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan menggunakan fasilitas yang ada seperti internet dan jurnal untuk mendapatkan informasi berkaitan dengan animasi 2 dimensi dengan teknik *frame by frame*.

2. Metode Kepustakaan

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan kajian teori melalui buku-buku yang relevan.

1.6.2 Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dari beberapa film animasi 2D yang dapat dijadikan referensi, serta melakukan pengamatan pada lingkungan agar animasi yang dibuat terlihat natural.

1.6.3 Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan kebutuhan dalam proses pembuatan film animasi dan teknik-teknik yang dapat diterapkan.

1.6.4 Metode Produksi

Selanjutnya setelah semua yang didapat dari proses analisis dikumpulkan, dilakukan tahapan perancangan yang mengadaptasi dari proses pra-produksi, produksi dan pasca-produksi animasi.

1.6.5 Metode Pengujian

Pada metode pengujian, dilakukan pengajuan pertanyaan yang sudah ada dan diperlihatkan kepada 20 - 30 pakar atau ahli di bidang animasi yang ada di Universitas Amikom Yogyakarta dan/atau umum melalui *form online* untuk menilai apakah animasi yang dihasilkan masih ada kekurangan untuk selanjutnya direvisi dan dilakukan penyempurnaan.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada penyusunan penelitian ini agar lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian bab, sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian skripsi.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini memberikan uraian mengenai tinjauan pustaka yang menjelaskan tentang penelitian dengan tema yang sama guna dijadikan sebagai referensi penulis dan teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil penulis. Menguraikan tentang tinjauan pustaka, pengertian animasi, jenis-jenis animasi dan 12 prinsip animasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang kebutuhan sistem dan tahap pra produksi berupa konsep ide, naskah, desain karakter, pewarnaan, desain *background*, dan *storyboard*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang tahapan pembuatan animasi dari produksi hingga pasca produksi.

BAB V : PENUTUP

Merupakan bagian akhir dari penulisan yang berisi kesimpulan tentang hasil analisa dan pembahasan serta saran-saran yang diperoleh dari penelitian yang telah dijalani.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini berisi referensi-referensi yang digunakan sebagai landasan pembuatan skripsi ini.

LAMPIRAN

