

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi adalah rangkaian gambar atau sketsa diam yang jumlahnya relatif banyak, yang digerakkan atau terlihat nyata, misalnya kartun. Animasi sebagai media seperti media hiburan, media presentasi, media periklanan, media ilmiah, dan lain-lain[1]. Teknik pembuatan animasi *frame by frame* adalah penciptaan gerakan menggunakan susunan gambar. Penerapan teknik ini menciptakan gerakan yang lebih ekspresif dan sebuah efek visual dapat diciptakan membuat adegan menjadi hidup.

Penulis membuat film animasi *hybrid* menggabungkan animasi *frame by frame* 2D dengan *environment* 3D yang menceritakan tentang ironisasi dunia politik. Kisah tentang memperebutkan jabatan presiden dikota *Now Zoo* antara alpaca dan beruang. Dimulai dengan selesainya masa jabatan presiden babi dan dimulainya masa kampanye presiden berikutnya, alpaca dan beruang menjadi kandidat yang kuat dalam pemilihan kali ini, mereka berdebat dan baku hantam selama masa orasi di taman kota, alpaca dihajar babak belur oleh beruang hingga terluka parah. Berlanjut pada hari pemilihan, alpaca memenangkan pemilu. pada saat pelantikan presiden alpaca dihanyutkan oleh imajinasi pikirannya, dihujani oleh harta kekayaan dan kekuasaan menggenggam bola dunia yang menunjukkan sifat aslinya bahwa presiden alpaca merupakan seorang presiden babi yang sama walaupun diluar memiliki penampilan yang berbeda. Memiliki pesan moral bahwa politik bagaikan popok bayi, siapapun yang menjadi pemenangnya hasil akhirnya selalu sama. Dengan menampilkan perubahan wujud alpaca menjadi babi, pertarungan dimasa orasi yang brutal, dan menggambarkan tokoh dengan wujud binatang.

Dengan konsep cerita tersebut penulis menggunakan animasi *hybrid* 2D dengan 3D. Konsep visual terinspirasi dari film produksi Walt Disney Animation Studio *Zootopia* (2016) dan animasi *Fantasia* (1940) karya Walt Disney karena

adegan dalam cerita bersifat imajinatif. Untuk pembuatan menggunakan teknik *frame by frame* dan teknik *camera panning* dengan *software* Blender. Blender mendukung seluruh alur kerja 3D seperti *modelling*, *rigging*, animasi, simulasi, *rendering*, *compositing* dan *motion tracking*, bahkan pengeditan video dan pembuatan game[3].

Dari uraian latar belakang tersebut, penulis membuat film animasi pendek berjudul "*Fallen Throne*" dan menerapkan teknik *frame by frame* pada pembuatannya sebagai dasar penelitian ini.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yaitu: "*Bagaimana cara pembuatan film animasi "Fallen Throne" dengan menggunakan teknik frame by frame?*"

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, penulis membatasi ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Film animasi ini mengacu pada cerita animasi *Fallen Throne*
2. Film animasi ini menggunakan teknik *frame by frame* dan teknik *camera panning* berupa video dengan ekstensi .mp4
3. Durasi video kurang lebih 2 menit.
4. Uji kelayakan cerita dilakukan kepada para ahli animasi.
5. Tahap evaluasi diuji dalam faktor animasi dan faktor teknis yang diuji oleh pembelajar dan pekerja dibidang animasi 2D.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk menyampaikan penggunaan teknik 2D animasi pada film animasi *Fallen Throne*. Serta memiliki tujuan antara lain:

1. Membuat film animasi 2D *Fallen Throne* animasi menggunakan *software* Blender.

2. Menerapkan teknik *frame by frame* animasi menggunakan *grease pencil* yang ada pada *software* Blender.
3. Menerapkan teknik *camera panning* yang ada pada *software* Blender.
4. Menjadi bahan referensi kepada mahasiswa untuk membuat penelitian yang berhubungan dalam pembuatan film animasi *hybrid* 2D dan 3D menggunakan *software* Blender.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat antara lain:

1. Menerapkan ilmu yang didapat selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta pada bidang IT dan Multimedia.
2. Penelitian ini diharapkan juga mampu menjadi landasan teori atau referensi untuk peneliti lain yang serupa.

### 1.6 Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang objek permasalahan dari penelitian ini yaitu:

#### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapat informasi tentang objek permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Metode Kepustakaan (*library*)  
Pengumpulan data dengan membaca buku-buku serta berbagai sumber tentang segala hal yang berkaitan dengan materi yang diangkat oleh penulis sebagai referensi dan bahan pembandingan.
2. Metode Pengamatan (*observation*)  
Metode pengumpulan data dengan cara mengamati langsung pada permasalahan yang akan diteliti untuk mendapatkan informasi.
3. Metode Literatur  
Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa

dimanfaatkan seperti fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs *web* yang berhubungan dengan pembuatan animasi *hybrid* 2D dan 3D menggunakan *software* Blender.

### 1.6.2 Metode Analisis

Untuk menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari pembuatan film animasi *hybrid* 2D dan 3D *Fallen Throne*.

### 1.6.3 Metode Produksi

Pembuatan animasi *Fallen Throne* terdapat beberapa tahap yaitu:

1. Pra Produksi.
2. Produksi.
3. Paska Produksi.

### 1.6.4 Metode Evaluasi

Penelitian ini meliputi kesesuaian dalam menerapkan cara pembuatan animasi *Fallen Throne* menggunakan *software* Blender. Hasil dari penelitian diuji menggunakan kuisioner dan hasil *review* mengenai film animasi *Fallen Throne*.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan-urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikan ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini berisi tentang apa yang menjadi konsentrasi dalam membuat skripsi ini. Mulai dari masalah penelitian, rumusan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan memberikan gambaran tahapan yang akan dilakukan dalam proses penelitian ini.

### BAB II LANDASAN TEORI

Pada bagian ini berisi tentang penelitian sebelumnya yang dilakukan peneliti lain dengan topik yang sama. Pada bagian ini pula teori-teori yang

berkaitan dengan penelitian dibahas.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bagian ini peneliti memaparkan hipotesa dan perancangan pada pembuatan penelitian yang dilakukan. Disini peneliti membahas hipotesa dan analisa awal apa saja yang diperlukan dalam proses penelitian. Kemudian perancangan dilakukan setelah hipotesis dan analisa dilakukan.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bagian ini peneliti memberikan pemaparan hasil dan penelitian yang sudah di riset keberbagai elemen masyarakat. Kemudian dibahas secara empiris apa saja yang menjadi perkiraan awal dan hasil setelah melakukan penelitian tersebut.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bagian ini penelitian memberikan kesimpulan dan evaluasi pada penelitian yang dilakukan. Sehingga hasil dari penelitian ini dapat diperbarui untuk dikembangkan maupun ditingkatkan.

