

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi dapat dirancang dengan menggunakan berbagai Teknik yang diantara dari sekian banyaknya teknik adalah menggunakan Teknik Motion Graphic dan Teknik Frame by Frame. Teknik Frame by Frame secara teknis adalah pembuatan animasi yang disusun dari berbagai gambar berkelanjutan sehingga menciptakan susunan pergerakan yang terlihat lebih nyata, sementara Teknik Motion Graphic secara teknis adalah media audio visual yang menggabungkan seni film dan desain grafis dengan memasukkan elemen-elemen yang berbeda seperti ilustrasi, tipografi, fotografi, video dan musik yang dibuat dengan menggunakan teknik animasi 2D atau 3D.

Penelitian kali ini penulis membuat sebuah animasi 2D pendek yang akan dianimasikan dengan menggunakan dua Teknik yaitu Teknik *Motion Graphic* dan Teknik *Frame by Frame* dikarenakan banyaknya effect semacam aura yang keluar dari sandal hanya bisa ditampilkan dengan Teknik *Motion Graphic*. Dalam animasi yang akan dibuat terdapat adegan Sandal bulukan yang seharusnya benda mati secara tidak terduga menjadi hidup, memiliki mata dan mulut ketika dibuang ke tong sampah oleh pemiliknya sandal ini selalu kembali kedalam rumah karena tidak ingin dibuang oleh pemiliknya, pemilik sandal tersebut tidak mengetahui akan fenomena sandalnya yang hidup pada awalnya.

Cerita tersebut menggambarkan sebuah Sandal bulukan milik seorang pria secara tiba tiba hidup yang memunculkan aura-aura magis yang dimana teknik *Frame by Frame* dan *Motion Graphic* cocok untuk menganimasikan adegan tersebut.

Dengan konsep cerita tersebut, penulis menggunakan konsep animasi 2D. Konsep animasi 2D dipilih karena adegan dalam cerita bersifat imajinatif, sehingga sulit untuk diceritakan dengan konsep visual seperti *live shoot*. Sedangkan untuk teknik pembuatannya menggunakan Teknik *Motion Graphic* dan Teknik *Frame by*

Frame, mengingat banyaknya adegan yang mengilustrasikan gerakan nyata yang menggunakan sumbu x dan sumbu y yang tidak terlalu menggunakan sumbu z. Maka dari itu penulis membuat film animasi pendek “*SLIPPERS*” dengan Teknik *Motion Graphic* dan Teknik *Frame by Frame* sebagai dasar penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan apa yang sudah dijelaskan pada latar belakang sebelumnya, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah :

1. “Bagaimana cara merancang dan membuat animasi 2D “*SLIPPERS*” dengan menggunakan Teknik *Motion Graphic* dan Teknik *Frame by Frame*?”
2. “Bagaimana hasil Analisa yang didapatkan dari Teknik *Motion Graphic* dan Teknik *Frame by Frame* yang diterapkan pada animasi “*SLIPPERS*”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang tertera diatas, pembahasan penelitian dalam hal ini penulis membatasi pembahasan, yaitu:

1. Animasi 2D pendek ini bercerita tentang Sandal yang tidak mau dibuang pemilikinya, untuk didaur ulang.
2. Yang diuji dari film animasi 2D pendek ini adalah implementasi teknik dalam penyampain *story telling* dan animasinya.
3. Target durasi untuk film animasi 2D pendek ini adalah kurang dari 5 menit.
4. Format file *.mp4* dengan resolusi 1080p.
5. Target penayangan film animasi 2D pendek ini melalui platform youtube.
6. Pengujinya adalah Masyarakat, Mahasiswa amikom, dan pakar Multimedia.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dari penyusunan penelitian ini adalah:

1. Memenuhi persyaratan untuk menuntaskan pendidikan program sarjana studi Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

2. Menerapkan pembelajaran mengenai animasi yang telah diajarkan selama menempuh pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Memberikan penjelasan mengenai perancangan dan pembuatan animasi serta menjadi kajian informasi yang berguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang akan didapatkan dari penyusunan penelitian ini adalah:

1. Memberikan wawasan mengenai dua Teknik animasi 2D yaitu *Frame by Frame* dan *Motion Graphic*.
2. Menerapkan pembelajaran mengenai animasi yang telah diajarkan selama menempuh pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Menunjukkan hasil karya film pendek animasi 2D “*SLIPPERS*” dengan penerapan Teknik *Frame by Frame* dan *Motion Graphic*.

1.6 Sistematika Penulisan

Metode dalam menunjang penelitian kali ini penulis memilih beberapa metode yang sekiranya hasilnya akurat yaitu:

1.6.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Metode pengumpulan data yang akan digunakan dipenelitian adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi
Mengumpulkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi 2D yang mempunyai ciri dan karakteristik yang sama dengan penelitian yang akan dibuat, Pengamatan bersumber dari situs *website*.
2. Metode Studi Literatur
Metode dari hasil mengumpulkan data-data dari jurnal, situs internet, dan buku mengenai Teknik *Frame by Frame* dan *Motion Graphic* dalam pembuatan animasi 2D yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

3. Metode Kuesioner

Metode dari hasil mengumpulkan data-data dari Kuesioner dari para ahli yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

1.6.2 Analisis

Untuk menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari Teknik *Frame by Frame* dan *Motion Graphic* dalam pembuatan film kartun 2D.

1.6.3 Produksi

Meliputi Pra-Produksi yaitu perencanaan dalam pembuatan film animasi 2D, hal ini meliputi perencanaan konsep, storyboard, design karakter, dan background. Untuk Produksi dan Pasca Produk yaitu menerapkan Teknik *Frame by Frame* dan *Motion Graphic*, penataan kamera dan hal-hal lain yang berkaitan dengan pembuatan animasi.

1.6.4 Evaluasi

Evaluasi Meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan Teknik *Frame by Frame* dan *Motion Graphic* terhadap film animasi 2D yang akan dibuat. Pengujian melibatkan seseorang yang pernah menonton animasi dan pakar dibidang media, sebagai contoh : dosen, animator, dan orang-orang yang telah berpengalaman dalam bidang animasi. Pengujian story telling di uji melalui dosen yang mengerti tentang Animasi, Hasil dari testing terhadap pakar bidang animasi maupun multimedia lainnya yaitu berupa kuesioner dan hasil review dari hasil penelitian mengenai Teknik *Frame by Frame* dan *Motion Graphic* dalam pembuatan animasi 2D "SLIPPERS".

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan Penelitian terdiri dari uraian bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab pertama ini menjelaskan mengenai Latar belakang masalah, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian film animasi, Teknik *Frame by Frame* dan *Motion Graphic*, dan analisa kebutuhan sistem dalam pembuatan animasi yang berhubungan dan digunakan untuk mendukung penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, perancangan dan proses praproduksi dalam pembuatan animasi 2D.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan film animasi 2D "SLIPPERS" dengan Teknik *Frame by Frame* dan *Motion Graphic* . Dari proses produksi pasca produksi, dan tahap evaluasi.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat semua pustaka yang dijadikan acuan dalam penelitian ini

LAMPIRAN

Lampiran memuat semua dokumen tambahan yang berkaitan pada penelitian ini.