

BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dalam film animasi saat ini memiliki banyak sekali jenisnya hingga teknik pembuatannya. Hal ini membuat produksi animasi secara digital lebih mudah digunakan. Dalam teknik pembuatan animasi digital dibagi menjadi 2 teknik utama yaitu teknik komputasional dan frame by frame. Dalam teknik komputasional proses pengerjaannya dibantu dengan perhitungan komputer dalam key frame, shaping, maupun motion. Sedangkan teknik frame by frame pengerjaannya dengan analisa gerakan yang dilakukan tiap frame atau gambar. Teknik frame by frame ini memiliki kelebihan untuk memvisualisasikan animasi yang lebih detail, dan teknologi saat ini memungkinkan teknik ini dapat dilakukan dengan kesalahan yang minimal dalam proses menggambaranya.

Dalam pembuatan animasi terdapat unsur unsur yang penting yaitu animasi, background, sound, dan story. Keempat hal tersebut diperlukan agar cerita yang ada dalam sebuah film animasi dapat diterima oleh penonton, sehingga unsur unsur tersebut tidak dapat dipisahkan untuk menciptakan film animasi yang baik. Pada penelitian ini penulis membuat sebuah film animasi 2D yang menceritakan dimana terdapat dua orang bersaudara yang memiliki kemampuan menggerakkan benda lain tanpa menyentuhnya atau disebut dengan *telekinesis*. Dalam pembuatan film animasi ini terdapat adegan adegan dimana kedua bersaudara tersebut baru pulang ke rumah, karena cuaca yang panas diluar mereka pun kehausan saat sampai ke

rumah. Saat ingin mengambil minum, ternyata air yang tersedia telah habis dan menyisakan sebotol air, mereka akhirnya saling memperebutkan botol air tersebut menggunakan kemampuan yang dimiliki, yaitu *telekinesis*.

Konsep *telekinesis* dan kemampuan magis lainnya akan sulit jika dibuat dengan teknik *liveshoot* karena adanya adegan action, magis, dan karakter yang imajinatif. Hal tersebut membuat konsep ini sangat cocok apabila dibuat dengan teknik animasi 2D *frame by frame*. Dari uraian yang disampaikan maka penulis mengambil teknik ini dalam memvisualisasikan cerita tersebut agar dapat tersampaikan dengan baik. Oleh karena itu penulis membuat film animasi pendek 2D "Telekinesis" menggunakan teknik *frame by frame* sebagai dasar penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu : *"Bagaimana membuat film animasi pendek 2D "Telekinesis" dengan teknik frame by frame?"*

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film animasi pendek ini dapat sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Film ini bercerita tentang dua orang bersaudara yang saling memperebutkan sebotol air minum menggunakan kemampuan *telekinesis*.
2. Target penayangan yang dilakukan untuk film animasi ini melalui YouTube dan media offline.

3. Target durasi film animasi ini kurang lebih 3 menit.
4. Yang diuji dari penelitian ini adalah faktor cerita dan animasinya.
5. Penelitian ini berakhir hingga tahap hasil pengujian diterima.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat film animasi pendek 2D “Telekinesis” dengan teknik *frame by frame*.
2. Menguji teknik animasi *frame by frame* dalam menceritakan film animasi “Telekinesis”.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Mampu mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata I Teknik Informatika, dan mampu memahami apa yang telah didapat pada masa kuliah teori dan praktikum.
2. Mampu memahami proses pembuatan film animasi yang merupakan hasil dari mata kuliah konsentrasi selama masa studi.
3. Mampu menyampaikan maksud dan atau informasi yang berupa cerita fiksi kepada penonton.

1.5.2 Bagi Akademik

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

1.6 Metode Penelitian

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

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan sebagai berikut :

1. Metode Kepustakaan

Metode dari hasil pengumpulan data-data buku mengenai teknik animasi frame by frame yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas.

2. Metode Literatur

Pengambilan data menggunakan literatur yang dapat digunakan, seperti menggunakan fasilitas internet, dengan mencari situs yang berhubungan dengan cara cara dan teknik pembuatan film animasi.

1.6.2 Metode Analisis Kebutuhan

1. Fungsional

Merupakan kebutuhan – kebutuhan yang harus ada pada animasi dan memiliki keterkaitan langsung dengan animasi yang dibuat.

2. Non Fungsional

Merupakan kebutuhan - kebutuhan spesifikasi alat dalam pembuatan animasi yang termasuk *hardware* dan *software*.

1.6.3 Metode Pengembangan

1. Pra-Produksi

Merupakan perencanaan dalam pembuatan film animasi 2D, hal ini meliputi perencanaan konsep, storyboard, sinopsis, screenplay, desain karakter, dan background.

2. Produksi

Menerapkan animasi *frame by frame* meliputi pembuatan *keyframe*, *in-between*, dan *clean up*, pembuatan *background*, perubahan format, dan pengaplikasian suara.

3. Pasca Produksi

Menggabungkan animasi animasi menjadi satu file, menerapkan efek suara dan musik, dan *finishing*.

1.6.4 Evaluasi

Meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam penerapan teknik *frame by frame* atas film animasi 2D yang dibuat. Pengujian melibatkan para pakar dibidang animasi dan multimedia, contohnya : *animator*, dosen, dan orang orang yang berpengalaman dibidang animasi. Hasil pengujian terhadap pakar pakar tersebut

yaitu berupa hasil ulasan dari hasil penelitian mengenai teknik *frame by frame* dalam pembuatan film animasi 2D “*Telekinesis*”.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada penyusunan penelitian ini agar bisa lebih fokus terhadap permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya dapat dibuat dalam uraian bab-bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini diuraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian film animasi, kartun, teknik *frame by frame*, dan analisa kebutuhan sistem dalam pembuatan animasi.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini dijelaskan tentang gambaran umum, analisa kebutuhan sistem, dan proses *pra-produksi* dalam pembuatan film animasi 2D.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan film animasi 2D dengan teknik *frame by frame*. Mulai dari proses produksi (konsep karakter, animasi, dan *background*), pasca produksi (*compositing*, *editing*, dan *rendering*), dan tahap pembahasan (kebutuhan fungsional dan *storytelling*).

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**