

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Herliyani Elly (2014) Animasi sebutan untuk gambar yang digerakkan secara manual maupun dengan computer. Animasi digemari oleh anak-anak, remaja, dan dewasa. Animasi bisa sangat mempengaruhi perasaan penonton. Informasi yang disampaikan lebih menyenangkan dengan animasi [1].

Kusrianto (2018) Animasi berhubungan dengan ilmu Desain Komunikasi Visual (disingkat) adalah suatu ilmu pengetahuan yang membuat akan perancangan, konsep dan penciptaan. Animasi bisa berhubungan dengan DKV, karena di dalamnya ada unsur estetika yang tidak jauh berbeda dengan keindahan visual. Tetapi, yang lain disini adalah DKV tidak hanya penciptaan secara manual, juga secara digital [2].

Pada kesempatan ini, penulis memanfaatkan software Adobe Animated untuk membuat sebuah animasi 2D yang berjudul *Positive Thinking* dengan menggunakan teknik *frame by frame*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat rumusan masalah yaitu bagaimana membuat sebuah film animasi pendek berbasis 2 dimensi "*Positive Thinking*" dengan menggunakan teknik *frame by frame*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah dalam pembuatan film animasi "*Positive Thinking*" ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan film animasi 2 dimensi ini menggunakan teknik *frame by frame*
2. Pembuatan film animasi "*Positive Thinking*" ini ditujukan untuk umur 5- 10 tahun
3. Film animasi "*Positive Thinking*" ini berdurasi 2 menit
4. Film animasi "*Positive Thinking*" diimplementasikan melalui youtube
5. Resolusi film animasi "*Positive Thinking*" 720p
6. Ekstensi file animasi "*Positive Thinking*" .swf
7. Film animasi "*Positive Thinking*" ini menggunakan 20 *frame per second*
8. Pembuatan film animasi "*Positive Thinking*" ini menggunakan software Adobe Animate cc 2018 , Adobe Premiere cc 2017, Adobe Photoshop cs6
9. Animasi ini menggunakan musik

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mengasah kemampuan dalam membuat animasi 2 dimensi
2. Mengaplikasikan teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi "*Positive Thinking*"

3. Menjadikan animasi "*Positive Thinking*" media hiburan yang dapat menyampaikan pesan moral

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1.5.1 Bagi Pembaca

1. Menjadi bahan referensi untuk pembuatan proposal mengenai animasi 2 dimensi

1.5.2 Bagi Peneliti

1. Melatih dalam bertanggung jawab
2. Menambah pengalaman dan wawasan dalam membuat film animasi 2 dimensi
3. Melatih Mengimplementasikan teknik *frame by frame*
4. Dapat menjadi sebuah portofolio

1.5.3 Bagi Penonton

1. Dapat menikmati hasil dari pembuatan film animasi "*Positive Thinking*"
2. Mendapatkan pesan moral dari film animasi "*Positive Thinking*"

1.5.4 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta:

1. Sebagai bahan masukan untuk Universitas Amikom Yogyakarta

1.6 Metode Penelitian

Berikut adalah beberapa metode yang dilakukan oleh penulis untuk membantu dalam proses pembuatan skripsi ini:

1.6.1 Metode Analisis

Metode analisis pada penyusunan skripsi ini :

1. *Review*

Film animasi pendek berjudul “*Smile*” yang bercerita tentang seorang anak yang kehilangan temannya karena sebuah kecelakaan mobil pada 3 tahun yang lalu, dan ada seekor burung yang membantu anak tersebut untuk mengikhlaskan sahabatnya yang sudah tiada agar anak tersebut dapat tersenyum kembali [3].

1.6.2 Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan digunakan oleh penulis untuk mencari data dan informasi terkait dengan pembuatan animasi.

1.6.3 Metode Perancangan

Herliyani Elly (2014) Untuk membuat animasi ini dibagi kedalam tiga tahap yaitu[4].

1.6.3.1 Pra Produksi

1. Menentukan ide cerita dan tema;
2. Menentukan longline;
3. Mengembangkan cerita;
4. Membuat synopsis.
5. Membuatn diagram scener;
6. Menentukan karakter dan background;
7. Membuat naskah atau screenplay;
8. Membuat Storyboard

1.6.3.2 Produksi

1. Pembuatan background

2. Membuat animasi yang meliputi pembuatan key drawing, inbetween, clean up, colouring
3. Melakukan publishing
4. Mengubah format
5. Merekam suara

1.6.3.3 Pasca Produksi

1. Menggabungkan efek suara dan music
2. Finishing

1.6.4 Evaluasi

Melakukan uji kelayakan pada animasi, untuk menentukan apakah animasi sudah layak untuk ditayangkan. sehingga dapat diketahui apakah memenuhi tujuan dari penelitian dalam pembuatan film animasi.

1.7 Sistem Penulisan

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

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian film kartun, animasi, teknik frame by frame, dan teknik kebutuhan system dalam pembuatan animasi.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, 4 teknik 4 kebutuhan system dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

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

BAB V : PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN