

BAB I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Film Animasi 2D sudah sangat berkembang, mulai dari teknik tradisional sampai dengan dibantu oleh teknologi komputer. Dibandingkan dengan film *Live shoot* dan film 3D, teknik yang jarang digunakan pada animasi 2D yaitu penangkapan gambar Sinematografi yang menggunakan elemen visual secara kreatif untuk menceritakan sebuah kisah[1], di dalam sinematografi ini terdapat beberapa unsur yang sering digunakan di dalam film *live shoot* yaitu teknik pengambilan gambar, *Composition*, *Lighting*, teori warna, lensa, *Depth Of Field*, dan *kamera movement*.

Beberapa unsur tersebut telah digunakan di dalam film animasi 2D, namun ada beberapa unsur yang jarang digunakan yang biasanya dikarenakan oleh belum berkembangnya teknologi dimasa lalu terutama pada industri film animasi 2D yang memiliki kelemahan, yaitu animasi 2D dibentuk menggunakan permukaan datar, namun seiring berkembangnya jaman, animasi 2D sudah dapat dikembangkan jauh lebih maju dibandingkan dengan masa lalu, saat ini animasi 2D sudah tidak lagi menggunakan cara tradisional yakni menggambar di atas permukaan kertas datar, pada masa kini kita sudah dapat membuat animasi 2D menggunakan alat secara digital dan juga dengan bantuan teknologi komputer contohnya dengan perangkat lunak contohnya *Adobe after effect* yang dapat membuat tiruan efek visual sinematografi pada film *live shoot*. Dengan bantuan teknologi ini kita dapat mencoba mengimplementasi efek tersebut untuk menceritakan sebuah kisah dengan tetap menggunakan animasi 2D. Dimana salah satu teknik yang akan diimplementasikan yaitu teknik *Depth Of Field*. Teknik *Depth Of Field* sendiri biasa dipakai untuk membuat visual yang menarik dan juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengontrol perhatian penonton pada sebuah film.

Pada penelitian ini, peneliti akan membuat sebuah animasi berjudul "Color".

Sebuah animasi Imajinatif karya penulis yang menceritakan tentang seorang gadis yang muncul di suatu tempat antah-berantah, animasi ini menyinggung perjalanan seorang anak yang dipenuhi dengan berbagai emosi yang digambarkan dengan warna. setiap emosi ini akan menjadi pembentukan karakter sampai ke fase dewasa. Pada cerita tersebut peneliti menganalisa bahwa cerita tersebut mengandung beberapa adegan-adegan yang menerapkan Sinematografi terutama pada teknik *Depth of field* Dimana pada animasi tersebut terdapat banyak *scene* yang digunakan sebagai alat untuk mengontrol perhatian penonton yang nantinya akan dimunculkan menggunakan teknik *Depth of field*.

Pada penelitian ini akan di analisa penggunaan teknik *Depth Of Field* yang berperan pada film animasi ini menggunakan *Software Adobe After Effect 2020*. Software tersebut nantinya akan menggunakan *tools 3D kamera* dan *tools layering* sehingga nanti penulis akan menganalisa *software* tersebut untuk mendapatkan efek sinematografis mulai dari teknik pengambilan gambar, *Composition, Lighting*, teori warna, lensa, dan *kamera movement* terutama teknik *Depth Of Field* untuk mengontrol perhatian penonton di beberapa *Scene* di dalam film tersebut.

Berdasarkan uraian paragraf di atas maka peneliti mengambil judul penelitian "analisa dan pembuatan animasi 'color' dengan menerapkan teknik *Depth Of Field*".

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis merumuskan masalah yang akan diselesaikan yaitu: "Bagaimana mengimplementasikan teknik *Depth Of Field* pada Animasi 'Color'".

1.2 Batasan Masalah

Adapun batasan dari penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Animasi berjudul "Color" akan berbentuk animasi 2D.

2. Teknik yang dibahas pada penelitian ini adalah *Depth Of Field*.
3. Animasi akan memiliki target durasi kurang dari 10 menit..
4. Film animasi 2D ini menggunakan format file .MP4 dengan kualitas HD 720p 1280x720 pixel dan framerate 24 FPS.
5. Animasi akan dibuat menggunakan *software Adobe Photoshop 2022, After Effect 2023, dan Adobe Encoder*.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan teknik *Depth Of Field* pada animasi 2D.
2. Menerapkan kegunaan sinematografi menggunakan teknik *Depth Of Field*, dalam membangun cerita pada animasi "color".

1.4 Manfaat Penelitian

Penyusunan penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat yang dibagi menjadi tiga di antaranya adalah:

1.4.1 Untuk penelitti

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Dapat menerapkan ilmu yang didapat saat mengikuti perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta pada bidang Animasi 2D.

1.4.2 Untuk penonton

1. Diharapkan cerita animasi ini dapat menjadi pembelajaran bagi penonton bahwa waktu akan terus berjalan dengan cepat.

2. Diharapkan visual dapat memberi kesan ruang atau dimensi pada animasi 2D mengontrol perhatian penonton karakter dalam suatu *scene*.

1.4.3 Untuk Animator

1. Animator diharapkan dapat mengetahui kapan dan bagaimana menentukan teknik *Depth Of Field* pada *software After effect*.
2. Penelitian ini kedepannya diharapkan dapat menjadi referensi penerapan ilmu dalam animasi 2D.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode pengumpulan data

1.5.1.1 Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film yang menggunakan teknik *Depth Of Field* ataupun menggunakan kamera lensa secara langsung.

1.5.1.2 Metode Studi Pustaka

Metode dari hasil pengumpulan data-data buku mengenai teknik yang relevan melalui buku atau literatur dan materi yang berkaitan dengan penerapan Sinematografi yang dapat diperoleh di perpustakaan, Jurnal, Website atau dari internet.

1.5.2 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam pembuatan animasi "Color" terdapat beberapa tahap, yaitu: Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi.

1.5.3 Metode Evaluasi

Pada metode evaluasi terdapat dua tahap yaitu alpha test dan beta test, Peneliti akan menggunakan alpha testing dimana untuk mengetahui parameter yang di dalam *Depth Of Field* di dalam sinematografi yang akan dievaluasi oleh peneliti kemudian dilanjutkan dengan beta tes yang akan dievaluasi oleh animator dan penonton yang akan berupa sebuah penilaian berupa kuesioner yang berisi penilaian teknis dan penilaian film.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan penelitian ini lebih terarah dan terstruktur. Penulisan laporan penelitian terdiri dari lima bab, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini terdapat permasalahan yang akan dibahas, yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menguraikan tinjauan pustaka seperti Studi Literatur, dan dasar teori, bab ini berisi pengertian animasi 2D, film, sinematografi, dan *depth of field*.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang pembuatan Film Animasi 2D dan penerapannya, serta membahas kebutuhan yang perlu disiapkan dalam pembuatan film animasi 2D.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Membahas dan menjelaskan hasil dan proses pembuatan animasi 2D

berdasarkan perancangan yang ada pada bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi penutup dari penyusunan penelitian yang telah dilakukan. di dalam bab ini nantinya terdapat kesimpulan dan saran.

