

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi di dunia saat ini berkembang sangatlah pesat dan memiliki dan memiliki dampak positif dan negatif di berbagai bidang. Salah satu dampak positif diantaranya adalah perkembangan animasi yang mulai berkembang dengan cepat. Tidak dipungkiri bahwa perkembangan animasi di Indonesia saat ini sudah menuju ke arah yang semakin maju. Semakin banyak produk animasi dalam berbagai bentuk yang dibuat oleh anak-anak bangsa dapat kita lihat di berbagai media.

Perkembangan teknologi dibidang animasi terus berkembang, semakin banyak teknik yang dikembangkan untuk memudahkan pembuatan animasi. Salah satu teknik yang masih digunakan hingga saat ini yaitu teknik *frame by frame*. Teknik *frame by frame* adalah sebuah ilusi gerakan dengan membuat objek diam berubah secara berkala tiap-tiap *frame*-nya, sehingga objek tersebut tampak bergerak. Pada umumnya animasi sekarang menggunakan 24 *frame* per detik. Semakin banyak *frame* tiap detiknya maka animasi akan tampak lebih halus dan lebih hidup.

Penulis menggunakan teknik ini sebagai sarana pembuatan film pendek animasi berjudul "*Dream*". Bercerita tentang pembuat robot yang selalu gagal dalam membuat robotnya dapat bergerak. Namun secara tidak sengaja sewaktu sang pembuat robot mendengarkan musik, robot tersebut malah bergerak mengikuti alunan musik seolah hidup layaknya manusia.

Penggunaan teknik *frame by frame* digunakan oleh penulis karna tidak memungkinkan jika dibuat di dunia nyata melalui *live shoot*. Menurut Richard

William (2001) mengatakan "*Don't do what a camera can do – do what a camera can't do!*" [1]. Penggunaan animasi disini untuk efek dramatisir suatu cerita yang tidak dapat diambil secara *live shoot* pada sebuah film. Dikarenakan banyak gerakan si robot bergerak seolah seperti manusia yang tidak memungkinkan untuk dibuat secara nyata, maka membuat dalam bentuk animasi akan lebih mudah. Penggunaan teknik *frame by frame* disini bertujuan agar animasi tampak lebih halus dan lebih hidup.

Berdasarkan uraian diatas penulis berinisiatif untuk membuat film animasi 2D berjudul "Dream" menggunakan teknik *frame by frame*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan diatas terjadi rumusan masalah yaitu: "*Bagaimana membuat sebuah film pendek animasi 2D Dream dengan menggunakan teknik frame by frame ?*".

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pembuatan penelitian ini adalah diantaranya sebagai berikut :

1. Pembuatan film animasi 2D ini menggunakan teknik *frame by frame*.
2. Film ini akan diimplementasikan melalui Youtube.
3. Target durasi film ini yaitu kurang dari 3 menit.
4. Yang diuji dari penelitian ini adalah animasi dan *story telling*.
5. Yang akan menguji dari faktor animasi ini adalah pihak MSV dan asisten multimedia Universitas Amikom Yogyakarta.

6. Yang akan menguji dari faktor *story telling* adalah mahasiswa Amikom yang menempuh mata kuliah animasi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Memperdalam kemampuan dalam membuat animasi 2D.
2. Menguji pengaruh teknik *frame by frame* terhadap penceritaan film animasi.
3. Menjadikan animasi ini sebagai media hiburan yang dapat menyampaikan pesan moral.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Mendapatkan pembelajaran dan pengetahuan bagi peneliti mengenai pembuatan animasi menggunakan teknik *frame by frame*.
2. Sebagai referensi karya ilmiah dalam bentuk skripsi bagi mahasiswa yang menjalani skripsi.
3. Sebagai referensi bagi pengembang dalam pembuatan film kartun berbasis animasi 2D menggunakan teknik *frame by frame*.
4. Mengetahui sejauh mana ilmu yang didapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperkuat suatu penulisan maka dibutuhkan banyak data dan informasi yang akurat agar dapat mencapai tujuan penelitian. Dalam pembuatan penelitian ini peneliti menerapkan pengumpulan data menggunakan metode sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung terhadap film kartun untuk mendapat informasi tambahan yang dapat dijadikan sebagai referensi penulisan skripsi.

2. Metode Studi Pustaka

Mendapatkan data dan referensi yang ada pada buku- buku, baik dari perpustakaan maupun literatur -literatur diperoleh dari internet yang mendukung penelitian.

3. Metode Kuisioner

Mendapatkan sekumpulan data dari daftar pertanyaan pada objek yang representative. Sehingga mengetahui respon terhadap film animasi pendek yang dibuat.

1.6.2 Metode Analisis

Metode Analisis dilakukan untuk menganalisa cerita yang akan diujikan ke ahli *story teller*. Setelah cerita layak untuk dijadikan animasi maka selanjutnya yaitu mengumpulkan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat film animasi, seperti kebutuhan fungsional dan non-fungsional

1.6.3 Metode Perancangan

1. Pra-produksi

Menurut Djalle, dkk (2007:77). Pada tahap ini, film belum dibuat tapi persiapan apa saja yang dibutuhkan sudah direncanakan mulai dari tema, lalu dikembangkan menjadi synopsis, synopsis dikembangkan lagi menjadi storyline, storyboard, hingga ke tahap animatic, dimana pada tahap animatic ini boleh dibilang sudah merupakan draft dari film yang akan dibuat. Dalam tahap ini akan diuraikan satu persatu tahapan dari praproduksi.[2]

2. Produksi

Setelah tahap pra produksi selesai dilakukan, maka tahap selanjutnya dalam pembuatan animasi ini yaitu tahap produksi. Pada tahap produksi ini, dilakukan beberapa proses. Proses yang dilakukan di antaranya yaitu proses, pembuatan karakter, pembuatan *background*, proses *coloring*, dan proses animasi.

3. Pasca-produksi

Merupakan proses akhir perancangan film animasi yang dimulai dari Pengisian Efek Suara dan Musik, *Editing* dan ditutup dengan *Rendering*.

1.6.4 Metode Evaluasi

Mengetahui tentang kelayakan dalam menerapkan teknik *frame by frame* terhadap film yang akan dibuat. Pengujian melibatkan beberapa pakar dan ahli dibidang multimedia seperti dosen, animator MSV, dan orang-orang yang berpengalaman dibidang animasi. Hal tersebut menghasilkan kuisisioner dan hasil

review dari hasil penelitian mengenai teknik *frame by frame* dalam pembuatan film animasi 2D "*Dream*".

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori-teori dasar yang digunakan serta *software* yang digunakan dalam proses pembuatan animasi 2D.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang tahapan pra produksi yang meliputi ide cerita, tema, pembuatan karakter, *storyboard* dan *animatic*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tahapan-tahapan perancangan film animasi mulai dari produksi hingga pasca produksi.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang dilakukan.