

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknik digital pembuatan animasi kartun dibagi menjadi 2 teknik utama yaitu teknik frame by frame dan komputasional. Teknik komputasional dirasa lebih mudah dibandingkan teknik frame by frame, karena sebagian besar pengerjaannya dibantu dengan perhitungan komputer seperti key frame, shapping, ataupun motion. Sedangkan teknik frame by frame mengharuskan adanya kegiatan analisa gerakan dilakukan penggambar. Teknik frame by frame dirasa mampu memvisualisasikan animasi dengan ekspresif, dan pergerakannya tidak hanya sebatas pada pergerakan rotasi dari sumbu x dan sumbu y namun bisa memutar dengan sumbu z. Seperti adegan berkelahi, melompat, ataupun adegan action lainnya. Teknologi digital saat ini memungkinkan untuk penerapan teknik ini dikarenakan konsep kesalahan drawing frame by frame dapat dikurangi.

Pada penelitian ini penulis membuat sebuah film animasi 2D yang menceritakan tentang ilustrasi hari pancasila pada saat pandemi seperti ini dengan latar belakang pemerintahan, masyarakat bahkan simbolis pancasila pada guruh garuda.

Dari konsep tersebut diatas penulis menggunakan konsep animasi frame by frame. Konsep animasi dipilih dikarenakan adegan tersebut bersifat imajinatif, untuk diceritakan dengan konsep visual konvensional seperti livenesshoot, mengingat

banyaknya adegan yang membutuhkan ilustrasi gerakan nyata, dilebih-lebihkan dan kondisi saat ini.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengusulkan film 2D dengan teknik *2D frame by frame*. Maka dari itu penulis mengambil judul **“Perancangan Dan Pembuatan Film Animasi 2D berjudul ‘HARDWORK AND DREAM’ Dengan Menggunakan Teknik Frame by Frame”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : *“Bagaimana Perancangan Dan Pembuatan Film Animasi 2D berjudul ‘HARDWORK AND DREAM’ Dengan Menggunakan Teknik Frame by Frame?”*

1.3 Batasan Masalah

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

1. Film ini berisi tentang informasi hari Pancasila saat Pandemi Covid pada tahun 2020 ini.
2. Target penayangan yang dilakukan untuk pada film animasi ini yaitu lewat youtube dan *offline* media.
3. Target durasi film ini kurang lebih 1 menit.
4. Yang diuji dari penelitian ini adalah informasi dan kelayakan visual animasi

5. Pengujinya adalah komunitas animasi dan asisten multimedia Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Penelitian ini berakhir sampai tahap Alpha Testing.

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Membuat animasi pendek 2D “*Hardwork and Dream*” dengan teknik *frame by frame*.
2. Menyampaikan pesan cerita tentang menerima sebuah kenyataan.
3. Menguji pengaruh teknik *frame by frame* dalam menceritakan film *Hardwork and Dream*
4. Membuat referensi film animasi 2D dengan teknik *frame by frame*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Untuk Penulis

1. Dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata I Sistem Informasi, dan dapat memahami apa yang telah didapat pada masa kuliah teori maupun praktikum.
2. Dapat memahami proses pembuatan sebuah animasi yang merupakan hasil dari mata kuliah konsentrasi selama masa kuliah.
3. Dapat menyampaikan maksud atau informasi berupa cerita fiktif kepada penonton dengan mudah.

1.5.2 Bagi Akademik

1. Penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahami bagaimana mengimplementasikan hasil penelitian dalam dunia kerja.
2. Sebagai bahan referensi mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah di bidang multimedia terutama animasi 2D.

1.6 Metode Penelitian

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

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi 2D yang mempunyai ciri dan karakteristik yang sama.

2. Metode Kepustakaan

Metode dari hasil mengumpulkan data-data buku mengenai teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi 2D yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

3. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan film kartun ini dan teknik dari cara pembuatannya.

1.6.2 Analists

Untuk menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari 2D dalam pembuatan iklan.

1.6.3 Produksi

Meliputi Pra-Produksi yaitu perencanaan dalam pembuatan iklan, hal ini meliputi perencanaan konsep, storyboard, design karakter, dan background. Untuk Produksi dan Pasca Produk yaitu menerapkan teknik animasi 2D dan hal-hal lain yang berkaitan dengan pembuatan animasi.

1.6.4 Evaluasi

Meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik *frame by frame* terhadap film animasi 2D yang akan dibuat. Pengujian melibatkan objek dibidang animasi dan pakar dibidang media, sebagai contoh : dosen, animator, dan orang-orang yang telah berpengalaman dalam bidang animasi. Hasil dari testing terhadap pakar dibidang animasi maupun multimedia lainnya yaitu berupa questioner dan hasil review dari hasil penelitian mengenai teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi 2D “*Hardwork and Dream*”.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikan ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

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 analisa kebutuhan system dalam pembuatan animasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa 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 karekter, 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