

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi berasal dari Bahasa latin, yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan untuk karakter animasinya bisa berupa orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. Sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan special efek.[1]

Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Berdasarkan arti tersebut, animasi adalah menghidupkan, yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri.[2]

Pada penelitian ini penulis membuat video animasi 2D dengan ilustrasi cerita perbandingan seorang pengendara motor yang menggunakan kelengkapan safety *ridding* dan tidak. Kedua pengendara tersebut diundang disebuah pesta oleh temannya yang tidak jauh dari tempat tinggal keduanya, sebagaimana pengendara yang pertama memutuskan untuk berangkat namun tidak memakai perlengkapan keamanan berkendara karena dirasa tempat acara pesta yang berdekatan dan hanya akan membuang waktu untuk sampai ketempat acara pesta. Dan untuk pengendara kedua memutuskan untuk

menggunakan perlengkapan berkendara karena jalanan bisa saja ramai kendaraan dan rawan kecelakaan. Beberapa saat kemudian, kedua pengendara tersebut berangkat dari rumah masing-masing. Karena jalanan yang macet, pengendara pertama memutuskan untuk mengambil jalan alternative yang sepi kendaraan dan pengendara kedua pun mengikutinya. Karena jalanan sepi, kedua pengendara motor tersebut melajukan kendaraannya dengan kecepatan tinggi karena khawatir terlambat untuk datang diacara pesta temannya. Namun saat di jalan tikungan, tiba-tiba kedua pengendara tersebut terjatuh dari motor dikarenakan jalanan yang licin yang menyebabkan kepala kedua pengendara tersebut terbentur pembatas jalan. Pengendara kedua pun sadar dan melihat temannya pengendara pertama berlumuran darah karena kepalanya langsung terbentur ke pembatas jalan. Dari cerita tersebut ada berbagai gerakan seperti mengendarai motor, terjatuh, dan berjalan.

Berdasarkan latarbelakang diatas maka penulis sengaja mengambil Teknik animasi ini untuk menceritakan dan memvisualisasikan cerita tersebut agar bisa tersampaikan dengan mudah. Karena itu penulis membuat video animasi pendek 2D yang berjudul *Safety Ridding* "Polres Sleman" dengan Teknik frame by frame sebagai dasar penelitiannya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan sebelumnya, dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut "Bagaimana membuat

animasi pendek menggunakan animasi 2D untuk “Polres Sleman” dengan Teknik *frame by frame*”.

### 1.3 Batasan Masalah

1. Pembuatan animasi pendek ini menggunakan software *Adobe Flash Animate CC, Adobe Premiere Pro CC, Toonboom* dan *Adobe Photoshop CC*.
2. Iklan ini bercerita tentang keselamatan pengendara bermotor.
3. Durasi iklan animasi yang berjudul “*Safety Ridding*” kurang lebih 3 menit.
4. Hasil film animasi pendek ini akan di unggah di situs website, dan facebook oleh “Polres Sleman” dengan menggunakan format MP4 dengan kualitas HD 720p dengan resolusi 1080 x 720p.
5. Target animasi ini ditujukan untuk anak-anak, remaja bahkan orang dewasa yang nantinya akan memberikan pengarahan pentingnya *Safety Ridding* bagi penontonnya.
6. Yang diuji dari penelitian ini adalah *factor story telling* dan animasinya.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

#### 1.4.1 Maksud Penelitian

Membuat video animasi 2D dengan menambahkan Teknik *frame by frame* untuk “Polres Sleman”.

#### 1.4.2 Tujuan Penelitian

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

1. Membuat video animasi 2D *Safety Ridding* “Polres Sleman” dengan Teknik *frame by frame*.
2. Menyampaikan pesan cerita tentang seorang pengendara yang tidak menggunakan *safety ridding* saat berkendara.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Strata 1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia dan *concept art animation*, serta dapat menambah pengalaman di bidang multimedia dan animasi.

#### 1.5 Manfaat Penulisan

##### 1.5.1. Untuk penulis

1. Dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata 1 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 dan 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 dengan teknik *frame by frame*.

## **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan film kartun 2D ini sebagai berikut:

### **1.6.1. Metode Study Literature**

Merupakan sebuah metode yang memanfaatkan media internet untuk mengambil data yang berhubungan dengan animasi 2D melalui fasilitas web.

### **1.6.2. Metode Kepustakaan**

Merupakan sebuah metode pengumpulan data dengan melakukan pengkajian dari beberapa sumber referensi penulis seperti buku.

### **1.6.3. Metode Perancangan dan Pembuatan**

Merupakan sebuah metode yang digunakan dalam proses pembuatan film kartun 2D dan 3D dengan urutan sebagai berikut:[3]

### 1.6.3.1 Pra Produksi

1. Ide cerita
2. Tema
3. *Logline*
4. Sinopsis
5. Diagram scene cerita
6. *Screenplay*
7. *Concept art*
8. *Storyboard*

### 1.6.3.2 Produksi

1. *Making*
2. *Texturing*
3. *Lighting*
4. *Animation*
5. *Rendering*

### 1.6.3.2 Pasca Produksi

1. *Compositing dan editing*
2. *Rendering dan penentuan video composition codec*

### 1.6.4 Evaluasi

Melakukan uji kelayakan pada animasi, untuk menentukan apakah animasi tersebut sudah layak untuk ditayangkan atau belum.

Sehingga dapat diketahui apakah sudah memenuhi tujuan dari penelitian dalam pembuatan video animasi atau belum.

### **1.7 Sistem Penulisan**

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 analisa kebutuhan system dalam pembuatan animasi.

#### **BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan sistem 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**

