

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi saat ini di bidang industri animasi dalam pembuatan film sangat berpengaruh bagi Sebagian masyarakat sebagai media hiburan. Selain hiburan film animasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang baik untuk menyampaikan sebuah pesan pada semua kalangan. Para animator dituntut agar dapat bekerja lebih cepat dalam memproduksi sebuah film animasi dengan Menggunakan Teknik pembuatan animasi *Frame by frame*. *Frame by frame* adalah Teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Pada animasi *frame by frame*, setiap perubahan gerakan atau bentuk pada sebuah objek di letakkan pada frame secara berurutan. Semakin banyak frame yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, animasi yang dihasilkan akan semakin halus. (Munir, 2012). Dengan menggunakan Krita, penerapan *frame by frame* dapat di gabungkan dengan background beserta proses editing menggunakan adobe premiere dapat membuat animasi ini tampak lebih sempurna.

Penulisan ini menjelaskan proses Pembuatan film animasi yang dilakukan individual dengan tahapan, Pra produksi, Produksi dan Pasca produksi. Tahap pra produksi dan produksi yaitu pengembangan ide cerita, tema, sinopsis, pembuatan karakter, background dan storyboard. Dan terakhir pasca produksi meliputi proses editing. Tujuan Penulisan ini menjelaskan pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada Film Pertempuran Jokotole menerapkan Teknik *frame by frame*. Konsep ini digunakan dikarenakan dalam adegan tersebut sulit diceritakan dengan visual nyata. Proses pengerjaan digital lebih memudahkan produksi dari segi waktu dan proses pengerjaannya. Karena terdapat beberapa lokasi gerakan yang imajinatif agar terlihat lebih indah.

Dari latar belakang diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk Mengimplementasi Teknik *Frame by frame* pada kuda bersayap pada film

“Pertempuran Jokotole”. Manfaat penulisan ini dibuat, sebagai pembelajaran bagaimana Implementasi *Frame by frame* dalam pembuatan film animasi 2D. dan sarana hiburan dengan tujuan melestarikan budaya local.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan/diselesaikan pada penelitian/perancangan ini. maka dapat diambil rumusan masalah yaitu

1. Bagaimana implementasi *Frame by frame* pada Kuda Bersayap dalam Film animasi “Pertempuran Jokotole”?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari permasalahan yang dibahas maka perlu adanya batasan masalah yaitu :

1. Menggunakan Teknik *Frame by frame* pada Kuda bersayap dalam Film Animasi “Pertempuran Jokotole”.
2. Durasi yang digunakan kurang lebih 120 detik.
3. Film animasi ini memiliki kurang lebih 33 cut scene.
4. Film animasi ini menggunakan 24 FPS.
5. Menggunakan metode shot on 1.
6. Penelitian akan diujikan kepada penerbit dari buku cerita rakyat yang diangkat.
7. Hanya pergerakan animasi dari kuda bersayap yang akan diujikan.
8. Menggunakan Software 2D Krita sebagai dasar pembuatan animasi.
9. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan Teknik *Frame by frame* pada Kuda bersayap dalam Film animasi “Pertempuran Jokotole”.
2. Menyajikan cara pembuatan Kuda bersayap dalam Film Animasi “Pertempuran Jokotole”.

3. Menyelesaikan Film animasi “Pertempuran Jokotole”.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diambil dalam penelitian ini adalah :

1. Penulis
Menjadi ilmu pembelajaran baru dalam pembuatan Kuda bersayap dalam Film Animasi.
2. Masyarakat
Menyampaikan informasi dan pembelajaran tentang pembuatan Film Animasi menggunakan Teknik *frame by frame* sebagai hiburan budaya lokal.
3. Universitas
Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan, serta sebagai referensi bagi para peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan tema maupun metode yang sama.

1.6 Metode Penelitian

Dalam Metode Penelitian ini menggunakan beberapa tahap yang dilakukan di antaranya adalah metode pengumpulan data yang berisi wawancara dan Studi Pustaka, metode analisis, metode perancangan, metode pengembangan, dan metode evaluasi. Penjelasan tentang metode yang digunakan sebagai berikut:

1.6.1 Metode pengumpulan Data

Dalam Penelitian ini penulis membuat sebuah storyboard animasi pendek berdasarkan Referensi Buku cerita legenda rakyat yang terdapat pada Buku yang berjudul “Mutiara yang terserak”. Kemudian hasil dari storyboard tersebut digunakan untuk membuat film animasi pendek. Dan metode yang digunakan sebagai berikut :

1. Wawancara : Metode pengumpulan data dengan cara wawancara langsung pihak Sejarahwan dan budayawan untuk mendapatkan informasi terkait cerita yang akan diangkat dalam penelitian.

2. Studi Pustaka : Metode untuk mendapatkan referensi data dengan membaca sebuah buku cerita legenda rakyat yang terdapat pada buku berjudul "Mutiara yang terserak" dari Penerbit Rumah Literasi Sumenep.

1.6.2 Metode Analisis

1.6.2.1 Uji Cerita

Cerita akan di ujikan dan dinilai apakah sudah layak untuk dijadikan film animasi 2D dan cerita tersebut akan diangkat nantinya. Jika sudah layak, penulis memulai pengerjaan dimulai dari tahap Produksi. Tapi jika tidak, penulis akan merevisi cerita tersebut sampai cerita tersebut layak untuk diangkat dan dijadikan film animasi 2D.

1.6.2.2 Analisa Kebutuhan Informasi

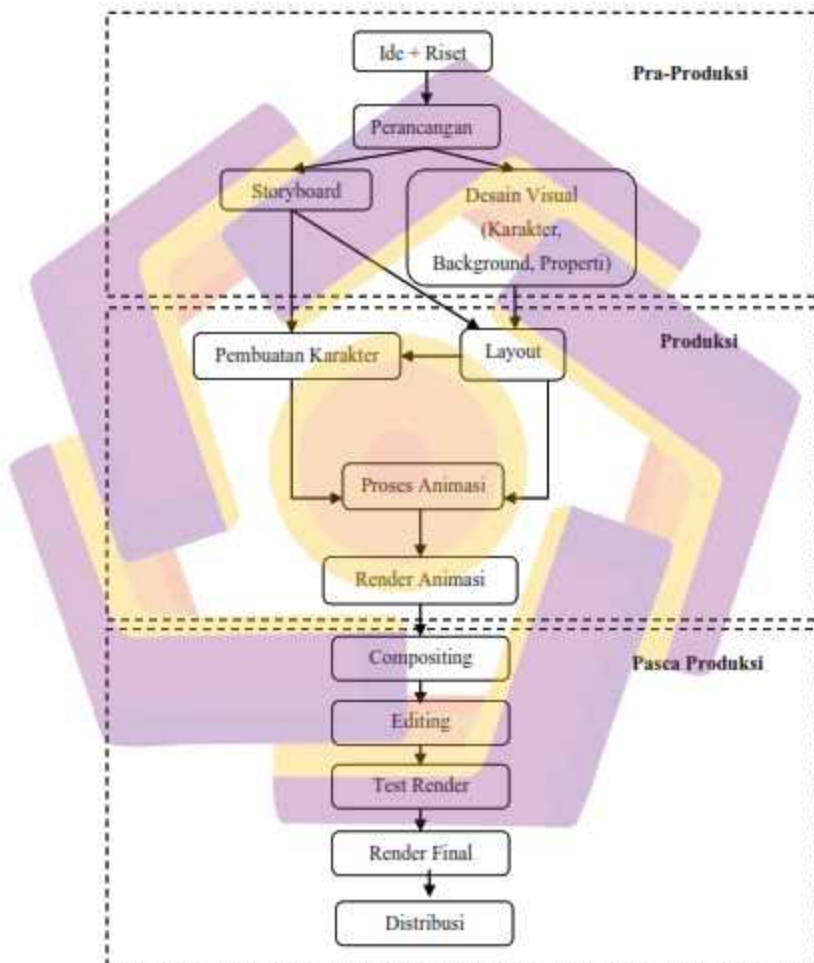
Analisis kebutuhan informasi adalah kebutuhan yang harus ada pada animasi dan memiliki keterkaitan langsung dengan animasi yang dibuat. Kebutuhan informasi dari perancangan animasi ini antara lain sebagai berikut :

1. Film animasi akan menampilkan background Pegunungan, hutan, Tebing, Perahu terbang.
2. Suasana yang akan ditampilkan pada film animasi yaitu sore hari.
3. Animasi yang dapat menampilkan ekspresi marah dari si Kuda terbang saat mengingat sahabatnya terluka karena tokoh Antagonis.
4. Animasi mampu menunjukkan Kuda terbang dapat berlari dan terbang menuju pertempuran.
5. Suasana kehangatan sekaligus mengharukan saat si Kuda terbang dan Tokoh utama memenangkan pertempuran.
6. Menunjukkan animasi Antagonis yang mengeluarkan kekuatan sihir dan melancarkan serangan kepada tokoh utama.
7. Animasi Kuda terbang yang menghindari serangan.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode Perancangan dalam penelitian ini menggunakan model Pra produksi yang didalamnya terdapat beberapa Langkah persiapan sebelum

produksi, Seperti : Identifikasi masalah untuk mendapatkan sebuah ide; Screen Writing untuk menentukan Ide, tema, Plot, dan sinopsis pada cerita; Membuat Storyboard, Desain karakter, Background, Properti. yang dapat diuraikan sebagai berikut :



Gambar 1.1 Metode Perancangan

1.6.4 Metode Pengembangan

Pada Metode Pengembangan, akan di jelaskan tentang Langkah – Langkah Perancangan dan pembuatan film animasi 2D dengan melanjutkan Proses Pra produksi yaitu Proses Produksi. Pada tahap Produksi terdapat proses Pengembangan meliputi : Pembuatan karakter, Layout, Proses animasi, dan Render animasi. Setelah melalui produksi, selanjutnya Proses akhir yaitu Pasca Produksi, yang meliputi : Compositing, Editing, Test Render, Render final, dan Distribusi.

1.6.5 Metode Testing

Metode testing penelitian ini menggunakan uji kesesuaian animasi dan cerita kepada pengarang, dengan tujuan untuk menguji kelayakan film animasi 2D “Pertempuran Jokotole”

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini sistematika penulisan yang dilakukan mengenai isi masing-masing bab.

BAB I PENDAHULUAN, berisi Pendahuluan, membahas Latar belakang masalah, Rumusan masalah, Batasan masalah, Maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II LANDASAN TEORI, berisi Landasan teori berisikan beberapa teori yang mendasari penelitian tugas akhir. Mengenai yang dibahas dalam bab ini adalah dasar – dasar teori yang berhubungan dengan pembahasan multimedia, Krita, Film, *2d animation*, Prinsip animasi, Jenis-jenis animasi, *Frame by frame*.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi Pengumpulan data, analisis, Perancangan, dan Pengembangan Produksi dalam pembuatan Kuda bersayap pada Film Animasi Pertempuran Jokotole

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, Membahas tentang pengujian Analisa pada implementasi *frame by frame* pada kuda bersayap dalam Film animasi 2D pendek Pertempuran Jokotole.

BAB V Penutup, berisi Kesimpulan dan saran. Peneliti menyimpulkan bukti – bukti yang diperoleh dari pengujian, dan menarik kesimpulan apakah hasil akhir yang sudah dibuat layak untuk di implementasikan.

