

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Frame by frame adalah teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian sketsa gambar berbeda dan berurutan jika sketsa gambar tersebut digerakkan satu persatu maka hasilnya terlihat seperti bergerak dan hidup. Semakin banyak sketsa gambar yang digunakan semakin halus sebuah pergerakan. Teknik ini sama dengan teknik teknik lainnya yang membedakan hanya setiap *frame* terisi dan isi dari *frame* tersebut adalah gambar yang berbeda beda jika di lihat seperti sebuah gerakan yang halus. Contoh animasi ini adalah ketika kita membuat rangkaian gambar yang berbeda pada tepian sebuah buku, kemudian kita buka buku tersebut sedemikian rupa menggunakan jempol, maka gambar akan terlihat bergerak.

Penulis mengambil konsep cerita tentang kisah seekor kura-kura bernama "Tobi" dalam konsep cerita tersebut "Tobi" mempunyai saingan seekor kelinci dalam kesehariannya kelinci tersebut selalu mengejeknya dan mengecohnya. Pada suatu hari hutan yang mereka tinggali dilanda hujan yang deras dan mengakibatkan tempat yang mereka tinggali terendam banjir, karena kelinci tersebut tidak dapat berenang maka "Tobi" pun menyelamatkan kelinci dengan kelebihannya tanpa peduli apa yang telah di lalunya.

Cerita pada konsep di atas menggunakan karakter hewan dan karakter hewan tersebut berinteraksi dan bertingkah menyerupai perilaku manusia seperti

saling mengejek, saling menolong, saling mengecoh, dan adegan adegan lain yang tidak dapat diilustrasikan menggunakan teknik *live shoot*. Berdasarkan hal tersebut penulis memilih menggunakan animasi 2D untuk menceritakan cerita tersebut karena kemampuan pada animasi 2D yang dapat mengilustrasikan adegan adegan yang tidak dapat diilustrasikan menggunakan *live shoot*. Sedangkan teknik *frame by frame* dipilih penulis karena keunggulan dari *frame by frame* yang dapat mengilustrasikan adegan adegan secara detail seperti melompat, melangkah yang akan susah jika diilustrasikan menggunakan teknik lainnya.

Berdasarkan uraian tersebut penulis mengambil judul "Pembuatan Film Animasi 2D "Tobi" Dengan Teknik *Frame By frame*" bermaksud untuk dijadikan media penyampai pesan moral kepada masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang, maka rumusan masalah ini adalah "*Bagaimana merancang sebuah film animasi 2D dengan teknik frame by frame*".

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan ini, dibatasi dengan ruang lingkup yang lebih sempit yaitu :

1. Pembuatan Karakter utama : Seekor kura – kura, seekor kelinci.
2. Pembuatan background : Hutan, pohon, banjir, rumah hewan.
3. Teknik yang digunakan adalah *frame by frame*.
4. Animasi menggunakan animasi 2D.
5. Hasil film animasi 2D berdurasi kurang lebih 3 menit.

6. Pengujian ini dilakukan mampukah film kartun “Tobi” dibawakan dengan konsep 2D.

7. Hasil film animasi 2D akan diuji oleh, ahli multimedia, dan masyarakat luas menggunakan kuisioner.

8. Hasil film ini akan ditayangkan di youtube.com

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan film animasi ini menceritakan seekor kura yang tidak bersyukur dan seekor kelinci yang selalu mengejek kekurangan kura – kura.
2. Menyampaikan pesan moral tentang selalu bersyukur dengan apa yang kita miliki dan tidak mengejek kekurangan orang lain.
3. Mengembangkan dan menambah wawasan sesuai bidang yang dikuasai.
4. Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna memenuhi syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 pada Universitas “AMIKOM” Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dapat diperoleh dari penulis yaitu sebagai berikut :

1. Mengembangkan diri dan memberikan pengetahuan baru sesuai dengan kemampuan tentang pembuatan animasi yang inovatif.
2. Diharapkan dapat menyajikan media informasi yang bersifat menghibur dan berbobot.

3. Diharapkan dengan adanya film animasi ini dapat memberikan gambaran akan pentingnya mensyukuri apa yang kita miliki dan tidak mengejek kekurangan yang lain.

1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang akurat, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Metode Observasi/ Survey

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap animasi frame by frame yang sudah populer.

2. Metode Studi Pustaka

Data melalui metode kepustakaan dimaksudkan untuk mendapatkan konsep – konsep teoritis menggunakan buku – buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Quisioner

Metode pengumpulan data dengan menggunakan sekumpulan daftar pertanyaan kepada sejumlah objek yang representative, untuk mengetahui respon penonton terhadap animasi yang dibuat.

1.6.2 Analisis

Analisis dilakukan untuk mengumpulkan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat film animasi, seperti menganalisa kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1.6.3 Perancangan

Apa yang dibutuhkan selesai dikumpulkan maka dibuat perancangan untuk animasi yang akan dibuat. Penulis menggunakan model pra produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi seperti pencarian ide, penentuan tema, pembuatan *logline*, *sinopsis*, *diagram scene*, *character development*, dan membuat *storyboard*.

1.6.4 Produksi

Metode produksi dilanjutkan seperti mengatur detail pergerakan, mengatur pencahayaan, dan arah pengambilan gambar. Tahap berikutnya adalah mengevaluasi hasil sementara dan melakukan penyimpanan data sesuai dengan *scene*. data yang disimpan akan dilakukan *editing*, penggabungan, penambahan *effect*, *transisi*, *audio*, dan yang terakhir *rendering*. *Rendering* akan dilakukan setelah hasil dari *editing* sudah di rasa cukup.

1.6.5 Evaluasi

Pengujian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana film animasi ini dapat dipahami oleh para penonton dari umur 7 tahun, sehingga dapat disimpulkan apakah kisah tentang mensyukuri apa yang kita miliki dan tidak mengejek

kekurangan orang lain dapat dipahami atau tidak, sesuai dengan kriteria prinsip animasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dibagi menjadi beberapa bagian, berikut adalah susunan yang digunakan :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Menguraikan tentang landasan teori yang berhubungan dengan penelitian, pengenalan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan dan penyelesaian film animasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menguraikan tentang analisis perancangan animasi *frame by frame* mulai dari pembuatan alur cerita serta tahapan pra produksi, seperti pembuatan *ide cerita*, pemilihan tema, perancangan *karakter, background* serta *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tahap dan proses pembuatan film animasi menggunakan teknik *frame by frame*.

BAB V PENUTUP

Menjelaskan kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan