

BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Ibiz Fernandez McGraw animasi didefinisikan sebagai berikut :

"Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continuous motion" yang artinya : "Animasi adalah sebuah proses merekan dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan". Berdasarkan arti harfiah, animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri[1]. Animasi diambil dari bahasa latin, "anima" yang artinya jiwa hidup, nyawa, dan semangat. Animasi adalah gambar 2 dimensi yang seolah-olah bergerak, karena kemampuan otak yang selalu menyimpan / mengingat gambar sebelumnya[2].

Frame by frame adalah teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Pada animasi *frame by frame*, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakan pada frame secara berurutan. Semakin banyak frame yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, animasi yang dihasilkan akan semakin halus. Teknik *frame by frame* memungkinkan untuk memvisualisasikan pergerakan animasi dengan ekspresif dan pergerakannya tidak hanya sebatas pada pergerakan rotasi dari sumbu x dan sumbu y namun bisa memiliki pergerakan memutar yaitu dengan sumbu z, karna itu teknik *frame by frame* bisa diterapkan dalam adegan seperti berkelahi, berimajinasi ataupun adegan lainnya[3].

Pada penelitian ini penulis membuat sebuah film animasi 2D yang menceritakan tentang ketakutan si Drakula Kecil kepada Zombie di dunia luar. Sang ayah selalu memberitahu Drakula Kecil bahwa Zombie itu tidak menakutkan seperti apa yang dibayangkan oleh Drakula Kecil. Tetapi Drakula Kecil masih tetap beranggapan bahwa Zombie itu seperti monster yang menyeramkan, apalagi Drakula Kecil belum pernah melihatnya secara langsung.

Konsep perancangan film animasi tersebut akan sulit jika dibuat dalam konsep film *liveshoot* karena adanya adegan imajinatif yang di lebih-lebihkan, dari segi background, efek, dan para monster di dalam cerita. Hal itu membuat konsep cerita ini sangat cocok untuk diterapkan dalam konsep film animasi 2D *frame by frame*.

Dari uraian latar belakang diatas tersebut penulis mengambil teknik ini dalam memvisualisasikan cerita tersebut agar dapat tersampaikan kepada penonton dengan baik. Untuk itu penulis membuat perancangan film animasi 2 Dimensi "Little Dracula" menggunakan metode *frame by frame* sebagai judul dari penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di sampaikan diatas, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yakni "Bagaimana membuat film animasi pendek 2D dengan 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 bercerita tentang perjuangan seorang Drakula Kecil dalam mengatasi rasa takutnya kepada Zombie.

2. Yang diuji dari penelitian ini adalah faktor *story telling* dan animasinya.
3. Hasil film animasi 2D akan diuji oleh ahli multimedia, dan masyarakat luas menggunakan kuisioner.
4. Hasil film animasi akan di tayangkan di Youtube.
5. Durasi video pada media *youtube* kurang lebih 180 detik, format 720 pixel: 1280 x 720 (16 : 9), *video codec* H.264.
6. *Software* yang digunakan dalam pembuatan animasi ini adalah *Adobe Flash Profesional CS6, Swivel, Wondershare Filmora.*

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Membuat/menambah penelitian perancangan film animasi pendek 2D menggunakan teknik *frame by frame.*
2. Menyampaikan pesan inspiratif tentang jangan berfikir negatif sebelum bertindak.
3. Menghasilkan animasi 2D dalam bentuk film pendek berjudul "Little Dracula".

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman tentang pembuatan film animasi 2D, khususnya dengan metode *frame by frame.*
2. Bagi penonton, diharapkan dapat memberikan hiburan yang menarik dan pesan moral dari film animasi "Little Dracula"

3. Bagi pembaca, diharapkan dapat memberikan wawasan yang luas dalam perancangan animasi 2D, khususnya dengan metode *frame by frame*.

1.6 Metode Penelitian

Menurut Prof. Dr. Sugiyono dalam buku *Metode Penelitian Manajemen* (2018), metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu[4]. Metode penelitian yang penulis gunakan adalah sebagai berikut :

1.6.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data tersebut diambil dengan metode sebagai berikut :

a Metode Observasi

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

b 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.

c 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 Perancangan

Dalam proses pembuatan film animasi Little Dracula ada beberapa tahapan yang harus penulis lakukan, mulai Pra-produksi hingga pasca produksi [5].

a Tahapan Pra-produksi.

Pada tahapan pra produksi ini merupakan tahapan paling penting di dalam pembuatan film animasi karena cerita dan karakter yang matang atau kuat pada proses pra produksi akan mempengaruhi proses produksi dan proses pasca produksi.

1. Ide Cerita.
2. Tema.
3. Logline.
4. Naskah Cerita/Skenario.
5. Character.
6. Storyboard.

b Tahapan Produksi

Pembuatan film kartun diharuskan memiliki praproduksi yang matang sebelum masuk tahapan ini.

1. Layout.
2. Key Motion.
3. In Between.

c Tahapan Pasca Produksi

Tahapan ini merupakan tahapan akhir dalam menuju final pembuatan film kartun.

1. Compositing.
2. Editing.
3. Rendering.

1.7 Sistem Penulisan

Pada 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 system dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini akan membahas tentang proses produksi dan pasca produksi pembuatan film kartun 2D dengan teknik *frame by frame*.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**