

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi *frame by frame* sebutan untuk gambar yang digerakkan secara manual maupun dengan komputer. Animasi digemari oleh anak-anak, remaja, dan dewasa. Animasi bisa sangat mempengaruhi perasaan penonton. Informasi yang disampaikan lebih menyenangkan dengan animasi.

Di era modern ini, animasi 2D (dua dimensi) merupakan karya visual yang cukup familiar di mata masyarakat. Animasi 2D adalah karya visual yang mengolah beberapa gambar yang statis atau diam secara berurutan sehingga terlihat seolah-olah bergerak dan membentuk suatu gerakan yang utuh.

Animasi 2 dimensi berhubungan dengan ilmu Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah suatu ilmu pengetahuan yang membuat akan perancangan, konsep dan penciptaan. Animasi bisa berhubungan dengan DKV, karena di dalamnya ada unsur estetika yang tidak jauh berbeda dengan keindahan visual. Tetapi, yang lain disini adalah DKV tidak hanya penciptaan secara manual, juga secara digital.

Penggunaan teknik *frame by frame* digunakan oleh penulis karna tidak memungkinkan jika dibuat di dunia nyata melalui *live shoot*. Menurut Richard William(2001) mengatakan "*Don't do what a camera can do – do what a camera can't do!*"[1].Penggunaan teknik *frame by frame* disini bertujuan agar animasi tampak lebih halus dan lebih hidup. Teknik ini cocok untuk membuat animasi yang kompleks seperti layaknya suatu kejadian yang disebabkan oleh bumi.

Pada kesempatan ini, penulis memanfaatkan *software* Adobe Animated untuk membuat sebuah animasi 2D yang berjudul “*Save Earth*” dengan menggunakan teknik *frame by frame*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat rumusan masalah yaitu bagaimana membuat sebuah film animasi pendek berbasis 2 dimensi “*Save Earth*” dengan menggunakan teknik *frame by frame*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah dalam pembuatan film animasi “*Save Earth*” ini adalah sebagaiberikut:

1. Pembuatan film animasi 2 dimensi ini menggunakan teknik *frame by frame*.
2. Film ini akan diimplementasikan melalui Youtube.
3. Target durasi film ini yaitu 2 menit 30 detik.
4. Yang diuji dari animasi ini adalah animasi dan *story telling*.

1.4 Tujuan Pembuatan

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mengasah kemampuan dalam membuat animasi 2 dimensi.
2. Menguji pengaruh teknik *frame by frame* terhadap penceritaan film animasi.
3. Membuat animasi sebagai media menyampaikan gagasan atau pesan tentang cinta lingkungan kepada khalayak luas yang dikemas secara menarik agar mudah diterima atau tersampaikan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1.5.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kerusakan pada alam, dan juga bisa menjadi bahan masukan untuk Universitas Amikom Yogyakarta

1.5.2 Secara Praktis

1. Melatih dalam bertanggung jawab
2. Menambah pengalaman dan wawasan dalam membuat film animasi 2 dimensi
3. Melatih mengimplementasikan teknik *frame by frame*
4. Dapat menjadi sebuah portofolio

1.6 Metode Penelitian

Berikut adalah beberapa metode yang dilakukan oleh penulis untuk membantu dalam proses pembuatan skripsi ini:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperkuat suatu penulisan maka dibutuhkan banyak data dan informasi yang akurat agar dapat mencapai tujuan penelitian. Dalam pembuatan penelitian ini peneliti menerapkan pengumpulan data menggunakan metode sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung terhadap film kartun untuk mendapat informasi tambahan yang dapat dijadikan sebagai referensi penulisan skripsi.

2. Metode Studi Pustaka

Mendapatkan data dan referensi yang ada pada buku - buku, baik dari perpustakaan maupun literatur - literatur diperoleh dari internet yang mendukung penelitian.

3. Metode Kuesioner

Mendapatkan sekumpulan data dari daftar pertanyaan pada objek yang representatif. Sehingga mengetahui respon terhadap film animasi pendek yang dibuat.

1.6.2 Metode Analisis

Metode Analisis dilakukan untuk menganalisa cerita yang akan diujikan ke ahli *story teller*. Setelah cerita layak untuk dijadikan animasi maka selanjutnya yaitu mengumpulkan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat film animasi, seperti kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

1.6.3 Metode Perancangan

1. Pra-produksi

Menurut Djalle, dkk (2007:77). Pada tahap ini, film belum dibuat tapi persiapan apa saja yang dibutuhkan sudah direncanakan mulai dari tema, lalu dikembangkan menjadi synopsis, synopsis dikembangkan lagi menjadi *storyline*, *storyboard*, hingga ke tahap *animatic*, dimana pada tahap animatic ini boleh dibilang sudah merupakan *draft* dari film yang akan dibuat. Dalam tahap ini akan diuraikan satu persatu tahapan dari pra produksi [2].

2. Produksi

Setelah tahap pra produksi selesai dilakukan, maka tahap selanjutnya dalam pembuatan animasi ini yaitu tahap produksi. Pada tahap produksi ini, dilakukan beberapa proses. Proses yang dilakukan di antaranya yaitu proses, pembuatan karakter, pembuatan *background*, proses *coloring*, dan proses animasi.

3. Pasca-produksi

Merupakan proses akhir perancangan film animasi yang dimulai dari Pengisian Efek Suara dan Musik, *Editing* dan ditutup dengan *Rendering*.

1.6.4 Metode Evaluasi

Mengetahui tentang kelayakan dalam menerapkan teknik *frame by frame* terhadap film yang akan dibuat. Pengujian melibatkan beberapa ahli dibidang multimedia seperti dosen, dan orang-orang yang berpengalaman dibidang animasi. Hal tersebut menghasilkan kuesioner dan hasil *review* dari hasil penelitian mengenai teknik *frame by frame* dalam pembuatan film animasi 2D "*Save Earth*".

1.7 Sistematika 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 teknik kebutuhan sistem dalam pembuatan animasi.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, teknik 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 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

Pada bagian daftar pustaka berisi mengenai referensi-referensi yang telah digunakan sebagai acuan dan penunjang dalam menyelesaikan skripsi ini.