

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 2D merupakan salah satu jenis animasi yang masih banyak digunakan, terbukti dengan adanya film atau serial animasi 2D yang ditayangkan di televisi, selain itu juga masih banyak ilustrasi yang berwujud animasi 2D di media sosial. Perkembangan pembuatan animasi 2D berawal dari teknik *cell* atau menggambar pergerakan demi pergerakan di atas kertas *celluloid*. Animasi 2D sendiri memiliki sifat *flat* secara visual karena hanya memiliki ukuran *X-axis* dan *Y-axis*. Hingga saat ini perkembangannya telah mencapai teknik *computing* yang memberikan kemudahan bagi animator.

Terdapat macam-macam metode pembuatan animasi 2D, seperti *stop motion*, *rotoscoping*, dan *frame by frame*. Metode *frame by frame* sendiri artinya membuat serangkaian gambar yang menciptakan ilusi pergerakan. Metode ini dapat mengatur detail pergerakan, sehingga dirasa mampu memvisualkan animasi dengan ekspresif. Maka dari itu, metode *frame by frame* menuntut banyak gambar yang harus dibuat [1].

Pada penelitian ini penulis membuat sebuah film animasi 2D yang bercerita tentang seorang mahasiswi yang berusaha mengejar waktu dalam mengerjakan tugas kuliahnya yang harus dikumpulkan esok hari. Dalam proses

mengerjakan tugasnya ia harus menghadapi rasa kantuk yang sedikit menghambat tugasnya.

Dari konsep cerita di atas penulis menggunakan konsep animasi 2D. Animasi dapat menggambarkan adegan-adegan imajinatif, yang tidak bisa diciptakan dengan konsep *liveshoot*. Dan seperti yang sudah diuraikan sebelumnya *frame by frame* mampu memvisualkan pergerakan ekspresif dengan baik. Untuk itulah metode ini dipilih untuk memvisualkan pergerakan ekspresif tersebut.

Kemudian untuk target penayangan, film animasi "Sistem Kebut Semalam" akan ditayangkan di *platform* media sosial YouTube. Situs penyaji data Katadata yang mengutip We Are Social menyatakan bahwa penduduk Indonesia yang aktif menggunakan media sosial berjumlah 150.000.000 jiwa. YouTube menjadi *platform* media sosial yang paling banyak diakses dengan prosentase 88% dari total pengguna aktif media sosial di Indonesia pada tahun 2019 [2].

Dari uraian latar belakang di atas, maka penulis mengambil metode *frame by frame* dalam memvisualkan cerita agar dapat tersampaikan dengan baik. Oleh sebab itu, penulis membuat film animasi 2D berjudul "Sistem Kebut Semalam" dengan metode *frame by frame* sebagai dasar penelitian dan menayangkannya melalui YouTube.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis merumuskan masalah “Bagaimana membuat Film Animasi 2D “Sistem Kebut Semalam” dengan teknik *frame by frame* yang dapat menyampaikan cerita melalui visual yang disajikan?”

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film animasi ini, penulis menetapkan batasan masalah sebagai berikut :

1. “Sistem Kebut Semalam” merupakan film animasi yang bercerita tentang seorang mahasiswi yang berusaha mengejar waktu dalam mengerjakan tugas kuliahnya yang harus dikumpulkan esok hari.
2. Target penayangan untuk film ini melalui YouTube dengan resolusi 720p dan ekstensi file yang digunakan adalah *.mp4.
3. Target durasi penayangan 3 menit.
4. Pembuatan animasi menggunakan *software* Adobe Photoshop CC 2018, Adobe After Effects CC 2018, Adobe Premiere Pro CC 2018, Adobe Audition.
5. Yang diuji dari penelitian ini adalah *storytelling* dan pergerakan serta penerapan 12 prinsip animasi oleh pihak-pihak yang berpengalaman pada bidang ini.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang dicapai dalam penyusunan penelitian ini diantaranya :

1. Membuat animasi pendek berjudul "Sistem Kebut Semalam" dengan teknik *frame by frame*.
2. Menyampaikan gambaran proses mahasiswi dalam mengejar waktu pengerjaan tugas kuliah.
3. Membuat referensi film animasi 2D dengan teknik *frame by frame*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

2. Dapat mengimplementasikan hasil studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada program studi Strata I Sistem Informasi. Serta dapat memahami apa yang telah didapat pada saat kuliah teori dan praktikum.
3. Dapat memahami sebuah proses pembuatan sebuah film animasi yang merupakan hasil dari mata kuliah konsentrasi selama masa kuliah.
4. Dapat menyampaikan pesan melalui cerita fiktif kepada *audience*.

1.5.1 Bagi Akademik

1. Penelitian ini berguna untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa memahami bagaimana mengimplementasikan hasil penelitian dalam dunia kerja.
2. Sebagai bahan referensi mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah di bidang animasi 2D dengan teknik *frame by frame*.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut [3] :

1. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan film animasi yang mempunyai karakteristik yang sama.

2. Metode Kepustakaan

Metode mengumpulkan data melalui buku-buku referensi mengenai teknik *frame by frame* dalam pembuatan film animasi 2D.

3. Metode Literatur

Pengambilan data dengan literatur yang dapat dipakai seperti memanfaatkan fasilitas internet dan mengunjungi situs-situs web yang berkaitan dengan pembuatan film animasi.

1.6.2 Analisa

Menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan teknik *frame by frame* dalam pembuatan film animasi 2D.

1.6.3 Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahapan perencanaan bagaimana sebuah film akan dibuat. Tahapan ini meliputi pembuatan ide cerita, skenario, konsep karakter hingga *storyboard* [4].

1.6.4 Produksi

Setelah melalui tahap pra-produksi, berikutnya adalah tahap produksi dimana dalam tahap ini dilakukan beberapa proses. Proses-proses tersebut diantaranya *character development*, pembuatan *background*, proses menggerakkan atau menganimasikan, serta *coloring* [5].

1.6.5 Pasca Produksi

Dalam tahap ini mencakup proses *compositing*, *editing*, dan *rendering*. Tahap *compositing* dan *editing* merupakan tahapan utama sebelum dilakukan *rendering*. Karena pada kedua tahap tersebut, adegan-adegan yang sudah dibuat

akan disatukan untuk kemudian dilakukan *rendering* untuk menghasilkan *output* berupa film animasi [6].

1.6.6 Evaluasi

Meliputi pengujian tentang kesesuaian penerapan metode *frame by frame* terhadap film animasi yang dibuat, serta penerapan *storytelling* ke dalam film.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan penelitian bisa terarahkan pada permasalahan yang telah dikemukakan, dapat dibuat beberapa uraian bab dalam karya ilmiah, diantaranya sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan Laporan Penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisikan tinjauan pustaka, teori mengenai animasi 2D, teknik *frame by frame*, dan analisa kebutuhan sistem dalam pembuatan film animasi.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Analisa kebutuhan sistem dan tahap pra-produksi dalam pembuatan film animasi 2D dijelaskan pada bab ini.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan penerapan teknik *frame by frame* dari proses pembuatan film animasi 2D.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang terdapat kesimpulan dan saran dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

