

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan animasi di dunia saat ini sangat pesat, tidak hanya sebagai sarana hiburan, animasi juga memiliki berbagai fungsi. Banyak instansi atau lembaga yang menggunakan animasi sebagai sarana publikasi, seperti iklan layanan masyarakat, iklan produk, dan lain sebagainya. Selain itu masuknya film animasi dari luar negeri diraih pertelevisian Indonesia juga mendorong para animator Indonesia untuk bersaing dalam membuat karya yang diminati pemirsa. Dalam teknik digital pembuatan animasi terbagi menjadi dua teknik utama yaitu teknik *frame by frame* dan komputasional. Teknik komputasional ini sangat mudah dibandingkan dengan teknik *frame by frame*, karena sebagian besar pengerjaannya dibantu dengan perhitungan komputer seperti *key frame*, *shapping*, ataupun *motion*. Sedangkan teknik *frame by frame* memungkinkan analisa gerakan dilakukan pergambar. Dan pergerakannya tidak hanya sebatas pada pergerakan rotasi dari sumbu x dan sumbu y namun bisa memutar dengan sumbu z.

Dalam pembuatan film unsur yang lebih penting yaitu alur cerita, dengan adanya alur cerita ini bisa dapat tersampaikan kepada penonton. Sehingga dalam pembuatan film animasi tidak dapat dihilangkan karena adanya unsur tersebut. Pada penelitian ini penulis membuat sebuah film animasi 2D yang berjudul "Dunia Khayalan" yang menceritakan tentang imajinasi. Yang mana nanti ada seorang anak laki-laki yang sedang menonton televisi di rumahnya. Televisi itu

sedang menayangkan film supermen, anak itu ingin mengikuti superman yang bisa terbang tinggi. Lalu anak itu pun menaiki meja yang ada di depannya, kemudian mencoba lompat dari meja tersebut, anak itu pun memasuki khayalannya yang mana dia bisa terbang tinggi. Itulah bagaimana menemukan cerita bahwa anak-anak selalu bisa mengkhayal. Film ini juga untuk merangkul momen sederhana saat bermain dengan imajinasi.

Konsep visualisasi imajinasi tersebut akan sulit jika di livenesshootkan, karakter fiktif dengan latar belakang imajinatif. Hal itu membuat konsep cerita ini sangat cocok untuk dilakukan dengan teknik animasi 2D *frame by frame*. Dari uraian latar belakang tersebut diatas maka penulis mengambil teknik ini dalam memvisualisasikan cerita tersebut agar cerita tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Untuk itu penulis membuat film pendek animasi 2D “Dunia Khayalan” dengan teknik *frame by frame* sebagai dasar penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka penulis dapat merumuskan suatu masalah yaitu “*Bagaimana membuat film pendek animasi 2D “Dunia Khayalan” dengan teknik frame by frame ?*”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film animasi ini dapat sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka ada beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Film ini bercerita tentang seorang anak laki-laki yang bermain dengan sebuah khayalan.
2. Film animasi ini merupakan film animasi 2D.
3. Film animasi ini hanya berdurasi kurang dari 2 menit.
4. Animasi ini hanya menjelaskan tentang film pendek Dunia Khayalan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan Tugas Akhir ini adalah :

1. Membuat film pendek animasi 2D "Dunia Khayalan" dengan teknik frame by frame
2. Menyampaikan pesan cerita tentang bermain dengan imajinasi
3. Memberikan media hiburan yang mendidik bagi masyarakat umum.
4. Memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Diploma III Teknik Informatika pada Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Dapat menambah wawasan dalam dunia animasi 2D.
2. Menerapkan ilmu yang telah didapat selama mengikuti pendidikan di bangku kuliah.
3. Dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan dari 2D yang telah dibuat, sehingga dapat dijadikan pelajaran guna bersaing di dunia industri kreatif.

1.5.2 Manfaat Bagi Universitas Amlkom Yogyakarta

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan tugas akhir.
2. Referensi penulisan karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir, bagi mahasiswa yang sedang mengambil tugas akhir.

1.5.3 Bagi Masyarakat Umum/Kreator-Kreator Animasi

1. Memperoleh suatu bidang ilmu baru, khususnya tentang animasi 2D.
2. Sosiologi Teknologi, khususnya di bidang multimedia dan film animasi 2D yang ditujukan kepada industri animasi.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka dapat diambil beberapa metode yaitu :

1.6.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Penelitian Kepustakaan

Mengumpulkan data dengan membaca buku literatur dan sumber informasi lainnya yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

2. Metode Studi Literatur

Metode ini menggunakan literatur yang dapat dimanfaatkan seperti fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs yang berhubungan dengan Animasi 2D.

3. Metode Observasi

Pengumpulan data dan fakta dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan langsung yang berhubungan dengan penulisan laporan tugas akhir.

1.6.2 Analists

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

1.6.3 Produksi

Pra Pra-Produksi yaitu perencanaan dalam pembuatan film animasi 2D, hal ini meliputi perencanaan konsep, storyboard, design karakter, dan background. Meliputi Produksi dan Pasca Produksi yaitu merupakan teknik frame by frame, penataan kamera dan hal-hal lain yang berkaitan dengan pembuatan animasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulis memberikan sistematika berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya untuk mempermudah penyusunan Tugas Akhir yang meliputi :

BAB I : PENDAHULUAN

Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Merupakan tinjauan pustaka, penguraian teori-teori yang mendukung judul, mendasari pembahasan secara detail serta mengulas penelitian yang sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian tugas akhir ini. Landasan teori dapat berupa *definisi-definisi* atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan membahas tentang analisis dan perancangan perangkat lunak yang akan dibuat, gambaran objek penelitian, serta proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil dari animasi 2D yang dibuat. Bab IV ini memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tiap *analisis, design*, hasil testing, berupa penjelasan *teoritik*, baik secara *kualitatif, kuantitatif*, atau secara *statistik*.

BAB V : PENUTUP

Berisi tentang penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan serta saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN