

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

Animars Studio adalah sebuah perusahaan multimedia yang memberikan jasa pembuatan media cetak maupun gambar bergerak. Perusahaan ini memiliki klien. Media informasi perusahaan berbentuk website dan lebih lanjutnya dapat menghubungi nomor perusahaan. Media marketing produk perusahaan masih terbatas. Pimpinan mengharapkan suatu media yang dapat diperlihatkan pada khalayak umum. Pimpinan sangat membutuhkan media tersebut guna menunjang penjualan produk perusahaan

Menurut Santosa Soewignjo dalam bukunya "Belajar Membuat Animasi 2 Dimensi" (November 2004), menyatakan bahwa animasi adalah gambar hidup yang digerakkan dari sekumpulan gambar, yang memuat tentang objek dalam posisi gerak yang beraturan. Objek tersebut berupa orang, benda, atau tulisan. Gerakan animasi yang statis menghasilkan suatu gerak yang halus dan tidak terputus-putus, sehingga membuat kita berfikir bahwa seolah-olah objek yang dianimasikan itu bergerak. Istilah animasi biasanya digunakan dalam film, komputer, video dan bahkan kini dikenal dalam dunia *game*. Pada dunia film, animasi dihasilkan dari gambar yang dibuat di kertas dikenal sebagai film kartun. Istilah kartun sendiri kadang-kadang diartikan sebagai gambaran kehidupan nyata yang diekspresikan dalam gambar coretan yang bergerak. [1]

Media gambar bergerak atau dapat menjadi solusi untuk dijadikan media penunjang penjualan produk perusahaan. Media gambar bergerak lebih mudah diterima untuk semua kalangan. Media gambar bergerak lebih diutamakan karena didalamnya mempunyai unsur gambar, gerak, dan suara. Animasi sebagai media gambar bergerak yang lebih efektif, dan juga di era sekarang media juga dapat lebih mudah diakses dan lebih luas jangkauan menyebarkannya. Informasi dapat tersampaikan kapanpun dan dimanapun. Menurut definisi, animasi adalah membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang

waktu dan memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web. Banyak aplikasi multimedia, baik dalam macintosh maupun windows, yang menyediakan piranti animasi.

Menurut Partono Soenyoto dalam bukunya "Animasi 2D" (2017), menyatakan bahwa animasi pada dasarnya adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi. Sebagai disiplin ilmu seni ia terikat dengan aturan atau hukum dan dalil yang mendasari keilmuan itu sendiri, yaitu prinsip animasi. Sedangkan teknologi untuk menunjang keilmuan itu sendiri adalah perangkat yang dapat merekam buah seni animasi tersebut. Seperti kamera film atau video, perekam suara, perangkat lunak komputer, serta sumber daya manusia. Semuanya bersinergi hingga terwujudlah sebuah karya animasi. Animasi juga sebagai cabang sinematografi karena animasi itu sendiri tidak terlepas dari disiplin ilmu film itu sendiri. Ada penggunaan aturan filmis, semisal hitungan satuan *cut*, *sequence*, *frame*, *continuity*, cakupan sudut pandang, atau *angle* seperti *close up*, *medium shot*, *long shot*, transisi gambar (*dissolve*, *wipe*, *cut to*, *iris*, dan sebagainya), *scenario*, *blocking*, dan lain-lain. [2]

Animasi "Komik Kaifa" yang menggunakan teknik *frame by frame* ini diharapkan dapat menjadi animasi yang menarik dan tidak monoton, selain itu dengan teknik *frame by frame* ini pergerakan animasi menjadi lebih baik. Berdasarkan pokok permasalahan diatas, maka judul penelitian ini adalah "Pembuatan Trailer Animasi 2d "Komik Kaifa" Menggunakan Teknik *Frame by Frame* pada Perusahaan Animars Studio".

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin diraih dalam pembuatan laporan Tugas Akhir ini, yaitu sebagai berikut :

1. Menerapkan teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi 2D.
2. Menghasilkan sebuah karya yang dapat dijadikan portofolio.
3. Film animasi 2D ini ditujukan untuk perusahaan guna media promosi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yakni, “Bagaimana cara pembuatan animasi 2D ‘Komik Kaifa’ menggunakan teknik *frame by frame*?”

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah bertujuan untuk menghindari perluasan pokok masalah sehingga tujuan dari penelitian dapat tercapai, batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Dalam pembuatan trailer animasi 2D ini, teknik yang digunakan berfokus pada teknik *frame by frame*.
- Jenis animasi yang digunakan adalah 2D.
- Software yang digunakan dalam pembuatan trailer animasi 2D adalah Celtx, Clip Studio Paint, Adobe Audition CS6, Adobe After Effect CS6, Adobe Premiere CS6, Adobe Animate CC 2016, Adobe Flash Professional, dan Corel Draw X7.
- Film ini nantinya dipergunakan oleh perusahaan untuk media promosi.
- Film yang dihasilkan nantinya memiliki resolusi HD 1280 x 720 *pixels*, 25 *frame rate per second* dengan format akhir *.mp4*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh bagi penulis maupun pihak lain yang terkait adalah sebagai berikut:

- Menyelesaikan program studi D3 Teknik Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta
- Memperoleh ilmu baru dalam produksi animasi 2D secara menyeluruh.

3. Media pengembangan dan penerapan ilmu yang didapat selama masa studi.
4. Diharapkan menjadi salah satu contoh media promosi di era digital.
5. Diharapkan dapat memberikan karya film animasi 2D yang sesuai dengan prinsip-prinsip animasi sehingga alur cerita dapat tersampaikan dengan baik.
6. Penelitian ini dapat berguna sebagai referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian yang sejenis.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Pada metode penulis mengambil data melalui berbagai macam metode, yaitu:

1. Metode Kepustakaan

Merupakan metode proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh di perpustakaan dan media bacaan.

2. Metode Observasi

Merupakan metode memperoleh data dengan cara melakukan pengamatan beberapa film kartun yang dapat dijadikan referensi serta melakukan pengamatan pada lingkungan agar animasi yang dibuat terlihat natural.

3. Metode Wawancara

Penulis bertanya dan berkonsultasi langsung dengan orang-orang yang telah lama menggeluti pembuatan film kartun.

1.6.2. Analisis

Data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan akan dianalisis untuk mengetahui pengembangan apa yang dapat diterapkan.

1.6.3. Metode Perancangan

Merupakan metode perancangan model system yang meliputi tahap pra-produksi yaitu pembuatan ide dan konsep, pembuatan *scenario*, perancangan karakter, pewarnaan, *storyboard*, *dubbing* dan *sound effect*, *animating*, *compositing*.

1.6.4. Metode Produksi

Pembuatan film animasi menggunakan beberapa tahap, yaitu tahap pra-produksi, tahap produksi dan tahap pasca-produksi.

1. Tahap Pra-Produksi

Pada tahap Pra-Produksi mencakup beberapa komponen yang dibutuhkan untuk membuat animasi antara lain perancangan ide dan konsep, *synopsis*, *character*, *screenplay*, dan kemudian dihasilkan dalam rancangan *animatic storyboard* yang dapat menjadi landasan pembuatan film animasi.

2. Tahap Produksi

Tahap kedua adalah tahap produksi. Pada tahap ini dilakukan *tracing* background, *coloring*, pembuatan karakter bergerak, mengerakkan karakter animasi sesuai *scenario*, membuat asset tambahan yang dibutuhkan. Tahap ini memerlukan ketelitian dan fokus.

3. Tahap Pasca-Produksi

Tahap yang ketiga adalah tahap pasca produksi, pada tahap ini dilakukan *compositing* dan *rendering* yang kemudian dilengkapi dengan *audio*, efek suara, serta efek visual dan menghasilkan file dengan format .mp4

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang masalah, tujuan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang teori penunjang yang berhubungan dengan pembahasan laporan tugas akhir dan sekilas tentang animasi.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini memberikan penjelasan mengenai obyek penelitian, hasil observasi / pengumpulan data, masalah yang terdapat pada obyek, dan gambaran umum proyek.

BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas rancangan proyek, langkah-langkah produksi dan pasca produksi pada pembuatan film animasi Komik Kaifa dengan menggunakan teknik *frame by frame*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil akhir penilaian proyek. Kesimpulan merupakan jawaban yang menjadi pokok pembahasan dari rumusan masalah. Saran yang diberikan merupakan harapan untuk pengembangan serta penyempurnaan dari hasil penulis.