

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Suyanto dalam bukunya “Merancang Film Kartun Kelas Dunia” (2006), menyatakan bahwa sebuah karya film kartun tidak akan terlihat bagus jika cerita yang disuguhkan dalam film tersebut juga tidak bagus. Untuk membuat cerita yang bagus sangat diperlukan struktur cerita yang jelas. Cerita tersebut harus memiliki awalan, nilai tengah dan akhir cerita yang sering di sebut babak. Untuk membuat sebuah animasi diperlukan sebuah ide dan sebuah cerita. Ide merupakan hal yang mendasar untuk mengembangkan sebuah karya film animasi. Ide dapat di inspirasikan dari berbagai hal, misalnya pengalaman pribadi, legenda, cerita rakyat, mitos, kehidupan sehari-hari, pendidikan, perjalanan atau *adventurer*, dan lain sebagainya.[1]

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 peranti animasi.[2]

Menurut Suyanto dalam bukunya “Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing” (2005), menyatakan bahwa dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan computer untuk menciptakan gerak pada layar. Ada sembilan macam, yaitu animasi sel, animasi *frame*, animasi *sprite*, animasi

lintasan, animasi *spline*, animasi *vector*, animasi karakter, animasi *computational*, dan *morphing*. Animasi *frame* adalah bentuk animasi yang paling sederhana. Diumpamakan kita mempunyai sebuah buku yang mempunyai gambar berseri di tepi halaman berurutan. Bila jempol kita membuka buku dengan cepat, maka gambar kelihatan bergerak. Pada computer multimedia, animasi buku tersebut menampilkan sebuah gambar yang berurutan secara cepat. Antara gambar satu (*frame* satu) dengan gambar lain (*frame* lain) berbeda. Kalau kita bayangkan bagaimana film tradisional itu diputar di bioskop, maka dapat kita pahami bagaimana kerja *frame animation* secara lebih baik. Dalam sebuah film, serangkaian *frame* bergerak melalui proyektor film dengan kecepatan sekitar 24 *frame* per detik. Kita bias menangkap adanya gerak di layar karena setiap *frame* mengandung satu gambar yang tampil pada layar begitu *frame* yang bersangkutan muncul.[3]

Animasi “Nogo Geni” yang menggunakan *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 Film Animasi 2D Nogo Geni dengan Teknik *Frame by Frame*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat diambil perumusan masalah, yaitu: “ Bagaimana cara pembuatan animasi 2D “Nogo Geni” menggunakan teknik *Frame by frame*? “

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Jenis animasi yang digunakan adalah 2D.
2. Durasi 2 menit 36 detik.
3. Film animasi ini menggunakan 12 *frame* per detik.
4. Software yang digunakan adalah Adobe After Effect CC 2017, Adobe Photoshop CC 2017, Krita, Adobe Premiere Pro CC 2017 dan Adobe Audition 2019.
5. Film animasi ini ditayangkan di *Youtube*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian pembuatan Tugas Akhir ini, yaitu sebagai berikut :

1. Menerapkan teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi 2D.
2. Film animasi 2D ini ditujukan untuk diunggah di media berbagi video yaitu *Youtube*.
3. Menghasilkan sebuah karya yang dapat dijadikan portofolio.

1.5 Manfaat Penelitian

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

1. Menyelesaikan program studi D3 Teknik Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

2. Memperoleh ilmu baru dalam proses produksi animasi 2D secara keseluruhan.
3. Media pengembangan dan penerapan ilmu yang didapat selama masa studi.
4. Diharapkan dapat memberikan film animasi 2D yang sesuai dengan prinsip-prinsip animasi sehingga alur cerita dapat tersampaikan dengan baik.
5. Penelitian ini dapat berguna sebagai referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian yang sejenis.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pada metode pengumpulan data penulis mengambil dari Giandari Maulana (2018) dalam Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2018 dengan judul "Video Promosi Untuk Program Acara *Crazy Challenge* Mnc Channel-Indovision Dengan Adobe Premiere Pro" yaitu:

1. Metode Kepustakaan

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan kajian teori-teori melalui buku-buku yang relevan.

2. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dari beberapa film animasi yang dapat dijadikan referensi serta melakukan pengamatan pada lingkungan agar animasi yang dibuat terlihat natural.[4]

1.6.2 Metode Perancangan

Merupakan metode perancangan model sistem yang meliputi tahap pra-produksi yaitu pembuatan ide dan konsep, pembuatan skenario, perancangan karakter, storyboard, dubbing, musik dan sound FX.[5]

1.6.3 Metode Produksi

Pembuatan film kartun atau film animasi menurut Pixar Studio biasanya memiliki beberapa tahap, yaitu tahap pra-produksi, tahap produksi dan tahap pasca-produksi.

1. Tahap Pra-produksi

Pada tahap pra-produksi, suara mulai direkam dan editorial mulai membuat rol yang berisi urutan *storyboard* yang berdiri sendiri. Perekaman suara meliputi dialog yang ada di dalam *storyboard*, biasanya suara yang direkam untuk sebuah karakter dilakukan oleh actor atau aktris yang profesional. Actor atau aktris harus merekam beberapa baris dengan cara yang berbeda-beda dan suara yang terbaik yang pada akhirnya akan dipakai pada animasi.

2. Tahap Produksi

Tahap ketiga adalah tahap produksi. Pada tahap ini karakter, set dan prop dibuat dalam tiga dimensi kemudian diberi baju, model hiasan, misalnya kursi, korden, dan mainan untuk membuat seperti dunia nyata. Peran komputer multimedia tampak menonjol pada tahap ini.

3. Tahap Pasca-produksi

Pada tahap pasca-produksi, film kartun hasil rendering dilengkapi dengan music dan efek suara efek animasi ditambah dengan efek visual yang akhirnya direkam dari *frame digital* ke film atau ke bentuk lain, misalnya VCD atau DVD.[6]

1.6.4 Metode Implementasi

Merupakan metode untuk mengetahui kelayakan animasi yang telah dikembangkan berdasarkan tanggapan dan penilaian dari penonton. Dengan cara ditayangkan di *youtube*. Sehingga dapat diketahui apakah animasi tersebut telah mempunyai kualitas baik.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang uraian mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat tugas akhir, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang digunakan dalam proses perancangan dan pembuatan animasi Nogo Geni dengan menggunakan teknik *frame by frame*.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN ANIMASI

Pada bab ini membahas tentang analisis pembuatan film animasi yang dibuat serta menjelaskan tentang storyboard dan analisis pra produksi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang langkah produksi dan pasca produksi pada pembuatan film animasi Nogi Geni dengan menggunakan teknik *frame by frame*.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran keseluruhan pembahasan dari bab-bab sebelumnya. Kesimpulan merupakan jawaban yang menjadi pokok pembahasan dari rumusan masalah. Saran yang diberikan merupakan harapan untuk pengembangan serta penyempurnaan dari hasil penulis.