

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan film tontonan yang cukup populer di kalangan masyarakat, penontonnya pun mulai dari anak kecil hingga kalangan orang dewasa. Teknik frame by frame mampu memvisualisasikan animasi dengan ekspresif dan pergerakannya tidak hanya sebatas pada pergerakan rotasi dari sumbu x dan sumbu y namun bisa memutar dengan sumbu z. Seperti adegan berkelahi, melompat, ataupun adegan action lainnya.

Pada penelitian ini penulis membuat sebuah film animasi 2D yang menceritakan tentang ilustrasi seekor kepiting yang baik hati menolong seekor burung albatros. Seekor burung albatros bernama Rab ingin memangsa seekor kepiting bernama Be. Usaha tersebut diilustrasikan dengan mengejar Be yang sedang berjalan ke hutan. Namun Rab tidak berhasil memangsa Be karena terjebak di semak-semak pepohonan. Di akhir cerita Be membantu Rab untuk keluar dari semak-semak tersebut. Dari cerita tersebut di atas terdapat berbagai macam gerakan aksi seperti berlari, terbang dengan gerakan menukik 360° seperti layaknya dilakukan burung pada kehidupan nyata.

Dari konsep cerita tersebut di atas penulis menggunakan konsep 2D. Karena adegan dan cerita tersebut bersifat imajinatif. Sedangkan teknik pengerjaan yang digunakan adalah frame by frame, mengingat banyaknya adegan yang membutuhkan ilustrasi gerakan nyata dan lebih lebihkan.

Dari uraian latar belakang tersebut di atas maka penulis mengambil teknik

ini dalam memvisualisasikan cerita tersebut agar cerita tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Untuk itu penulis membuat film animasi pendek 2D “Crabb” dengan teknik frame by frame sebagai dasar penelitian ini.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan di atas dapat di ambil suatu rumusan masalah yaitu : “Bagaimana membuat Film pendek Animasi 2D “Crabb” dengan teknik frame by frame?”

1.3 Batasan Masalah Penelitian

Batasan masalah yang di berikan penulis dalam mengembangkan film animasi “Crabb” adalah sebagai berikut:

1. Tokoh animasi terdiri dari 2 karakter (Be dan Rab)
2. Video animasi persahabatan ini di buat dengan teknik Frame by Frame.
3. Target durasi film tidak lebih dari 2 menit.
4. Video animasi ini menguji pada proses gerakan dan storytelling.
5. Video ini akan di uji kepada komunitas multimedia dan masyarakat umum.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan ini adalah membuat Film pendek Animasi 2D yang berjudul “Crabb” menggunakan teknik Dua Dimensi (2D) yaitu dengan Frame to Frame.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Dapat menerapkan 12 prinsip Animasi.
2. Dapat digunakan sebagai media hiburan dan pemberi pesan moral.
3. Diharapkan menjadi salah satu referensi hiburan Animasi 2D yang dapat dinikmati oleh penggemar.
4. Sebagai syarat lulus D3.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode pengembangan multimedia yang terdiri dari:

1. Tahap pra produksi
2. Produksi
3. pasca produksi.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan Tugas Akhir dengan judul “Crabb” ini, terdiri dari lima bab yaitu:

BAB I. PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Batasan Masalah, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Landasan teori memuat tinjauan pustaka yang digunakan sebagai referensi dalam pembuatan film animasi “Crabb”.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Analisis dan perancangan film animasi “Crabb” memuat tentang analisa kebutuhan dari Teknik Animasi akan dibuat.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Implementasi memuat hasil analisa dan perancangan film animasi “Crabb” yang mungkin akan di tampilkan dalam bentuk implementasi Teknik, Karakter, Key Animasi, In Between, Background, Music dan Dubbing.

BAB V. PENUTUP

Penutup memuat kesimpulan dari hasil penelitian atau implementasi film animasi “Crabb” dan saran yang di peroleh dari kesimpulan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber yang menjadi referensi/acuan dalam penyusunan tugas akhir ini.

LAMPIRAN

Berisi tentang data yang dibutuhkan untuk melengkapi dan menerangkan pokok bahasan