

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknik *frame by frame* adalah salah satu teknik pembuatan animasi yang paling dirasa mampu untuk memvisualisasikan animasi dengan ekspresif, dan pergerakannya tidak hanya sebatas pada pergerakan sumbu x dan sumbu y. Namun teknik ini bisa memvisualisasikan animasi dengan sumbu z, seperti adegan berkelahi, melompat, jatuh, ledakan maupun adegan action lainnya. Dengan berkembangnya teknologi digital saat ini memungkinkan untuk penerapan teknik ini. Dikarenakan konsep kesalahan *drawing frame by frame* dapat dikurangi.

Pada penelitian ini penulis membuat sebuah film animasi 2D yang menceritakan tentang perjuangan seorang pemuda untuk melamar pujaan hatinya. Namun ayah dari pihak perempuan memberikan syarat yang berat kepada pemuda itu. Dari cerita tersebut diatas terdapat berbagai macam gerakan seperti terkaget dari tidur, berlari, duduk, memukul meja.

Dari konsep cerita tersebut diatas penulis menggunakan konsep animasi 2D. konsep animasi ini dipilih karena penulis melihat kelangkaan animasi 2D yang ada diindonesia, dan pasar animasi 2D sendiri yang cukup menjanjikan dengan biaya pengerjaan yang murah dan cepat. Sedangkan teknik pengerjaan yang digunakan adalah *frame by frame*, mengingat banyaknya adegan yang membutuhkan ilustrasi gerak nyata dan berlebih-lebihkan, maupun melibatkan gerak dengan sumbu z.

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 animasi pendek 2D “Kesatria Subuh” dengan teknik *frame by frame* sebagai dasar penelitian ini.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : *“Bagaimana membuat animasi pendek 2D “Kesatria Subuh” dengan teknik frame by frame ?”*.

## **1.3 Batasan Masalah**

pada pembuatan animasi 2D ini pembuatan masalah berada pada bagaimana proses implementasi teknik *frame by frame* ke dalam animasi 2D dan juga efek yang akan dihasilkan nantinya. Maka dari itu ditentukan batasan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Tokoh animasi terdiri dari 5 karakter (Irfan, Haji Heri, Mutia, Pak Adi, Pak Satpam)
2. Tema cerita tentang perjuangan.
3. Durasi film tidak lebih dari 8 menit.

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan yang ingin penulis capai dalam penyusunan Skripsi ini yaitu:

1. Pembuatan animasi 2D berjudul Kesatria Subuh dengan menggunakan teknik *frame by frame*

2. Melihat hasil dari penggunaan teknik *frame by frame* pada animasi 2D Kesatria Subuh
3. Meningkatkan motivasi ibadah masyarakat khususnya kalangan muda yang merasa berat pergi ke masjid.
4. Membuat reverensi film animasi 2D dengan teknik *frame by frame*.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Bagi Penulis**

1. dapat menerapkan teori-teori yang telah dipelajari selama mengikuti perkuliahan
2. meningkatkan kemampuan dalam pembuatan animasi terutama menggunakan teknik *frame by frame*
3. meningkatkan kemampuan yang telah dipelajari semasa perkuliahan dengan aplikasi yang nyata dengan harapan dapat berguna dimasa yang akan datang.

### **1.5.2 Bagi Masyarakat Umum**

Animasi ini diharapkan dapat menjadi motifasi bagi masyarakat umum khususnya pemuda yang ingin hijrah dan sedang hijrah supaya menambahkan semangatnya untuk terus beribadah. Target utama dari pembuatan filem animasi ini adalah semua usia dari anak-anak hingga dewasa dan dijadikan sebagai motifasi beribadah dan menunjukkan bahwa animasi tidak hanya bias di gunakan untuk hiburan maupun pendidikan saja, tetapi animasi juga bisa digunakan untuk sarana dakwah yang ampuh.

## **1.6 Metode Penelitian**

Agar data yang diperoleh benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan masalah yang dihadapi, maka diperlukan suatu metode yang tepat untuk mencapai

tujuan dari penelitian. Metode-metode yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Metode Literatur

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku dan situs-situs internet guna mengetahui tahapan dan teknik yang dipakai dalam pembuatan Animasi 2D dan bisa dijadikan sebagai landasan dalam pembuatan Animasi 2D

#### 2. Metode Keperustakaan

Pengambilan bahan dan data untuk memperoleh fakta yang benar adanya diambil dari buku-buku dan jurnal sebagai bahan referensi dan patokan dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan

#### 3. Metode Observasi

Memperoleh data dengan cara melakukan pengamatan terhadap filem-filem kartun populer, kisah-kisah sahabat nabi, kisah-kisah orang salih, dan filem pendek bergenre drama dan religi.

#### 4. Metode Wawancara

Penulis bertanya dan berkonsultasi dengan orang salih yang lebih mengerti agama tentang keutamaan solat subuh berjamaah dan penulis juga bertanya dengan salah satu jamaah yang rajin solat subuh di masjid mengenai perubahan apa yang telah terjadi pada dirinya sebelum dan sesudah dia rajin solat subuh.

## **1.6.2 Metode Analisis**

Untuk menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari teknik *frame by frame* dalam pembuatan film kartun 2D.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika Penulisan Tugas Akhir Skripsi ini dirinci sedemikian rupa agar dapat dengan mudah diperinci dengan jelas dan dimengerti oleh pembaca. Untuk itu penulis membagi penulisan menjadi lima bab yang meliputi:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan Tugas Akhir.

### **BAB II Landasan Teori**

Bab ini membahas tentang masalah masalah yang mendasari penelitian yaitu berupa pengertian animasi, prinsip-prinsip animasi dan masalah masalah serta teori lain yang berkaitan dengan penelitian ini dan software yang digunakan.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan system dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada BAB ini akan diuraikan tentang tahapan pembuatan animasi agar menciptakan animasi yang memiliki pergerakan halus dan terasa lebih hidup dengan teknik *frame by frame* ditambah dengan efek pencahayaan yang cukup.



## **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan Tugas Akhir Skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang buku dan jurnal yang menjadi sumber referensi penulisan Tugas Akhir Skripsi dan pembuatan animasi 2D.

