

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 2D mulai berkembang pesat di Indonesia. Banyak masyarakat Indonesia mulai memanfaatkannya untuk membuat iklan, film pendek, dan film layar lebar. Karena animasi sangat menarik perhatian bagi penontonnya, tidak seperti tayangan *live shoot* biasa yang gerakan atau adegan di dalam film cukup terbatas, sedangkan dalam film animasi dapat dilakukan berbagai adegan yang tidak bisa dilakukan dengan *live shoot* seperti adegan perubahan wujud satu ke wujud lain dan adegan yang sifatnya fantasi atau diluar nalar manusia.

Animasi memberikan kebebasan berimajinasi bagi pembuatnya. Namun tetap saja dalam pembuatannya tidak bisa sembarangan, ada 12 prinsip animasi yang harus dipahami dalam proses pembuatannya agar gerakan yang dihasilkan terlihat lebih hidup dan tidak kaku. Dengan pemahaman yang sangat baik terhadap 12 prinsip animasi maka adegan-adegan yang imajinatif dan tidak bisa dilakukan dengan *live shoot* dapat dibuat dengan hasil yang akan terlihat hidup.

Dalam pembuatan animasi 2D ada banyak teknik yang bisa digunakan. Salah satunya yaitu dengan teknik *frame by frame*, namun teknik ini membutuhkan keterampilan dalam menggambar agar animasi yang dihasilkan baik dan jelas, total *frame* yang digunakan sangat berpengaruh terhadap animasi yang dihasilkan, semakin banyak *frame* setiap detiknya maka semakin halus gerakan yang dihasilkan. Namun tidak berarti semua gerakan memerlukan *frame* yang banyak,

total *frame* yang nantinya digunakan tergantung adegan yang akan dibuat, jadi dalam proses pembuatannya seorang animator harus benar-benar mengerti seberapa banyak *frame* yang harus digunakan agar waktu pengerjaannya efektif.

Penulis memiliki cerita berjudul “*Dream*” yang di dalamnya terdapat adegan-adegan imajinatif yang sangat membutuhkan teknik *frame by frame* dalam pembuatannya dan dengan memahami 12 prinsip animasi dalam penerapannya diharapkan animasi yang dihasilkan terlihat hidup walaupun dengan adegan yang cukup imajinatif.

Ide pembuatan film animasi ini terinspirasi dari perjalanan karir seseorang yang bernama Wishnutama Kusubandio, beliau pada tahun 2008 berhasil menduduki jabatan penting di Trans Tv sebagai direktur utama. Sebelum berhasil menjabat sebagai direktur utama, beliau menjabat sebagai kepala divisi produksi. Berkat kerja kerasnya selama 2 tahun, beliau berhasil menjadi direktur utama. Namun, di saat karirnya sedang di puncak dan media yang dinaunginya di puncak kesuksesan, ia memilih hengkang pada April 2012. Sebuah keputusan yang sulit memang, namun Wishnutama berani mengambilnya. Beliau tahu pasti apa yang ingin dilakukannya kedepan. Mimpinya memiliki perusahaan media sendiri kini terwujud dengan NET TV yang semakin sukses sebagai industri media masa kini. Dari kisah tersebut penulis mendapat ide untuk membuat film animasi tentang seseorang yang berani meninggalkan zona nyamannya demi mimpi yang sesungguhnya. Seperti kata-kata yang diucapkan oleh Wishnutama yaitu “Masa depan itu milik orang yang percaya akan mimpinya dan berani mengambil resiko untuk mewujudkannya”.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mencoba membuat penelitian tentang “Perancangan Film Pendek Animasi 2D “*Dream*” Menggunakan Teknik *Frame by Frame*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan penulis mengambil kesimpulan bahwa rumusan masalah studi ini adalah “Bagaimana merancang film pendek animasi 2D “*Dream*” menggunakan teknik *frame by frame* agar gerakan animasi yang dihasilkan lebih terlihat luwes dan hidup?”.

1.3 Batasan Masalah

- Animasi ini dibuat *frame by frame*
- Animasi dibuat menggunakan *adobe animate*
- Background* dibuat menggunakan *adobe photoshop cc*
- Animasi ini hanya menggunakan narasi dan musik untuk membantu menjelaskan keadaan

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan laporan skripsi ini adalah untuk:

- Menjadikan film animasi ini sebagai media hiburan dan menyampaikan pesan moral yang ada pada cerita melalui film animasi 2D.
- Menghasilkan film pendek animasi 2D berjudul “*Dream*”.
- Membuat/menambah penelitian perancangan film animasi 2D menggunakan teknik *frame by frame*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat bagi peneliti ialah :

1. Syarat untuk mendapat gelar sarjana.
2. Dapat menjadi sebuah portofolio.
3. Mendapat pengetahuan mengenai animasi 2D.

Manfaat bagi pembaca ialah :

1. Dapat memahami isi dari film dan menyerap pesan yang disampaikan.
2. Menjadi media hiburan bagi peminat film animasi 2D
3. Menjadi motivasi bagi para pecinta animasi 2D khususnya di Indonesia untuk ikut mengembangkan produksi animasi 2D.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian, maka diperlukan metode yang tepat untuk membantu proses dan mengatasi permasalahan dalam penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan agar mendapat yang akurat dan relevan untuk tujuan penelitian.

1.6.1.1 Metode Observasi

Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap film animasi yang dapat dijadikan referensi dalam penelitian.

1.6.1.2 Metode Studi Literatur

Pengumpulan data melalui buku-buku atau jurnal yang berhubungan langsung dengan topik penelitian.

1.6.1.3 Metode Studi Kepustakaan

Pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial, dan segala materi yang berkaitan dengan proses pembuatan film animasi, yang dapat diperoleh dari perpustakaan ataupun file-file di internet.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis dilakukan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan untuk membuat film animasi.

1.6.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional

Menganalisis apa saja kebutuhan fungsional yang diperlukan dalam proses produksi film animasi.

1.6.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Menganalisis apa saja kebutuhan non fungsional yang diperlukan dalam proses produksi film animasi.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan dilakukan setelah semua kebutuhan telah terpenuhi.

1.6.3.1 Pra Produksi

Tahap ini meliputi pencarian ide cerita, penentuan tema, pembuatan *logline*, sinopsis, diagram *scene*, naskah cerita, perancangan karakter, dan *storyboard*.

1.6.3.2 Produksi

Tahap ini meliputi menggambar pergerakan objek dan karakter, penganimasian, pembuatan *background* dan *foreground*.

1.6.3 Pasca Produksi

Tahap ini meliputi *editing*, *compositing*, dan *rendering*.

1.6.4 Evaluasi

Melakukan uji kelayakan terhadap film animasi, apakah sudah layak untuk ditayangkan atau tidak. Sehingga dapat diketahui tercapai atau tidaknya tujuan dari penelitian dan pembuatan film animasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan penulis dibagi menjadi lima bab, uraiannya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistem penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II menguraikan mengenai teori-teori yang digunakan penulis dalam menyusun skripsi ini, yaitu berupa tinjauan pustaka, pengertian animasi, teknik animasi, 12 prinsip animasi dan proses pembuatan animasi, dan perangkat lunak yang digunakan penulis.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III ini menjelaskan mengenai analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional yang dibutuhkan dalam perancangan dan pembuatan animasi 2 dimensi "Dream".

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV membahas mengenai implementasi pembuatan animasi dua dimensi pada tahap kedua yaitu produksi dan pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab V berisi kesimpulan dari pengujian dan analisis yang disampaikan penulis bagi penulis selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber-sumber teori yang digunakan penulis dalam menyelesaikan pembuatan animasi.

