

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sebuah film terbentuk dari dua unsur, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap film cerita tidak mungkin lepas dari unsur naratif dan setiap cerita pasti memiliki unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, serta lain-lainnya. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan. Aspek kualitas bersama unsur ruang dan waktu merupakan elemen-elemen pokok pembentuk suatu narasi (Pratista, Himawan. 2008:1).

Dari segi pemeran, jenis film terbagi menjadi 2 yaitu film animasi dan non-animasi. Animasi merupakan suatu teknik yang banyak sekali digunakan dalam dunia film, baik sebagai kesatuan yang utuh, bagian dari suatu film, maupun bersatu dengan film *live*. Ada beberapa adegan yang tidak dapat di ambil secara *live shoot* pada sebuah film [6].

Dengan adanya animasi, adegan yang tidak dapat diambil secara *live shoot* pada sebuah film dapat teratasi. Salah satu keunggulan animasi yaitu memiliki efek dramatisir, hal inilah yang sangat membedakan antara film animasi dan non animasi.

Animasi terbagi menjadi beberapa jenis dan teknik, salah satunya adalah animasi dengan teknik *frame by frame*. Animasi yang dibuat dengan teknik ini sering digunakan untuk mendapatkan animasi objek yang tidak bisa didapatkan

dengan teknik lain seperti teknik animasi *tween*, teknik animasi *path*, dan teknik animasi *script*.

Pada kesempatan kali ini, penulis memanfaatkan fasilitas *software* Adobe Flash CS6 untuk membuat sebuah film animasi 2 dimensi yang berjudul *Anything For You* dengan menggunakan teknik *frame by frame*.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat rumusan masalah yaitu:

Bagaimana membuat sebuah film pendek animasi berbasis 2 dimensi “*Anything For You*” dengan menggunakan teknik *frame by frame*?

### 1.3 Batasan masalah

Batasan masalah dalam pembuatan film animasi “*Anything for You*” ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan film animasi 2 dimensi ini menggunakan teknik *frame by frame*
2. Pembuatan film animasi “*Anything for You*” ini ditujukan untuk penonton tiga belas tahun ke atas
3. Film animasi “*Anything for You*” ini berdurasi 4 menit 35 detik
4. Film animasi “*Anything for You*” diimplementasikan melalui Youtube
5. Pembuatan film animasi “*Anything for You*” menggunakan 12 *frame per second*

6. Pembuatan animasi "*Anything for You*" ini menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6, Paintool SAI, Adobe Premiere CS6, dan Adobe Audition CS6, Swivel
7. Animasi ini menggunakan narasi dan musik untuk membantu menjelaskan keadaan
8. Penentuan film "*Anything For You*" sudah sesuai dengan tujuan atau tidak ditentukan dengan menggunakan kuisioner

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Mengasah kemampuan dalam membuat animasi 2 dimensi
2. Mengaplikasikan teknik *frame by frame* pada pembuatan film pendek animasi 2 dimensi "*Anything For You*"
3. Menjadikan animasi ini menjadi media hiburan yang dapat menyampaikan pesan moral

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

##### **1.5.1 Bagi Pembaca :**

1. Menjadi bahan referensi untuk pembuatan proposal mengenai animasi 2 dimensi

### 1.5.2 Bagi Peneliti :

1. Melatih dalam bertanggung jawab
2. Menambah wawasan dan pengalaman dalam pembuatan film animasi 2 dimensi dengan menggunakan teknik *frame by frame*
3. Dapat menjadi sebuah portofolio

### 1.5.3 Bagi Penonton:

1. Dapat menikmati hasil dari pembuatan film animasi "*Anything for You*"
2. Mendapatkan pesan yang ingin disampaikan oleh penulis

### 1.5.4 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta:

1. Sebagai bahan masukan bagi Universitas Amikom Yogyakarta

## 1.6 Metode Penelitian

Berikut adalah beberapa metode yang dilakukan oleh penulis guna untuk membantu dalam proses pembuatan skripsi ini :

### 1.6.1 Metode analisis

Metode analisis pada penyusunan skripsi ini meliputi :

1. *Review*

Film animasi pendek berjudul "*Mother*" yang bercerita tentang seorang ibu yang selalu bekerja sampai suatu ketika rohnya keluar dari tubuh untuk menyelesaikan beberapa pekerjaan sekaligus. Kedua orang anaknya membantu pekerjaan ibunya dan akhirnya semua roh kembali pada tubuh ibunya [5].



Gambar 1.1 Film animasi pendek *Mother*

### 1.6.2 Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan digunakan oleh penulis untuk mencari data dan informasi terkait dengan pembuatan animasi.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan terbagi menjadi beberapa bagian, berikut penjelasannya:

#### 1.6.3.1 Pra-produksi

1. Menentukan ide cerita dan tema;
2. Menentukan *logline*;
3. Mengembangkan cerita;
4. Membuat sinopsis
5. Membuat *diagram scene*;
6. Menentukan karakter dan *background*;
7. Membuat naskah atau *screenplay*;
8. Membuat *Storyboard*.

### 1.6.3.2 Produksi

1. Pembuatan *background*
2. Membuat animasi yang meliputi pembuatan *key drawing*, *inbetween*, *clean up*, *coloring*
3. Melakukan *publishing*
4. Mengubah format
5. Merekam suara

### 1.6.3.3 Paska-Produksi

1. Menggabungkan efek suara dan musik
2. *Finishing*

### 1.6.4 Evaluasi

Melakukan uji kelayakan pada animasi, untuk menentukan apakah animasi sudah layak untuk ditayangkan. Sehingga dapat diketahui apakah memenuhi tujuan dari penelitian dalam pembuatan film animasi.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Berikut ini adalah sistematika penulisan yang disusun oleh penulis dalam skripsi ini :

### BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang penjelasan dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini, berisi tentang tinjauan pustaka, pengertian animasi, jenis-jenis animasi, desain karakter, prinsip dasar animasi, teknik pembuatan animasi, tahap perancangan animasi, dan perangkat lunak yang digunakan.

## **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan menguraikan, analisis kebutuhan dan menjelaskan mengenai perancangan pembuatan film kartun menggunakan teknik *frame by frame*.

## **BAB IV : PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI**

Bab ini berisikan tentang proses tahapan selama pembuatan film animasi berlangsung hingga *finishing*, *Rendering*, dan *packaging*, serta berisi tentang evaluasi film animasi dari tanggapan penonton.

## **BAB V : PENUTUP**

Di dalam bab ini, berisikan tentang hasil analisa, kesimpulan, dan saran-saran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi daftar dari buku-buku yang digunakan penulis sebagai bahan referensi selama pengerjaan skripsi ini.