

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia animasi komputer yang pesat dewasa ini memerlukan waktu puluhan tahun dalam proses penciptaanya. Animasi berasal dari bahasa Yunani, *anima* yang berarti memberi kehidupan. Animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar [1]. Animasi sebenarnya adalah rangkaian gambar yang di susun berurutan, atau dikenal dengan istilah *frame*. Satu *frame* terdiri dari satu gambar. Jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak [2].

Bentuk dasar dari animasi adalah *frame-by-frame* dengan menciptakan efek animasi dengan mengganti gambar satu dengan gambar yang lain selama beberapa waktu. Standar *frame* pada flash akan menghasilkan animasi dengan 24 *frame* per detik (FPS) atau berarti satu detik animasi akan memiliki 24 *frame*, tapi setiap *frame* tidak harus berbeda menyesuaikan apa yang di butuhkan, dan banyak animasi flash menggunakan 12 (FPS) tapi dengan 24 (FPS) akan menghasilkan tampilan animasi yang jauh lebih halus gerakannya. Karena animasi *frame-by-frame* harus memiliki gambar yang unik tiap *frame*nya, maka *frame-by-frame* sangat ideal untuk membuat animasi yang kompleks yang terdiri dari banyak perubahan seperti ekspresi wajah.

Alur cerita animasi yang penulis buat berjudul "Kenangan", dasar dari pembuatan animasi 2D ini adalah untuk memvisualisasikan cerita yang

menggambarkan dua anak remaja putra dan putri dari sebuah sekolah menengah atas yang termasuk dalam ekstrakurikuler seni dimana mereka menghabiskan waktu bersama. Hingga remaja putri terkena penyakit yang merenggut nyawanya dan sampai akhirnya remaja putra menyadari betapa pentingnya sebuah kenangan.

Selain itu alasan memilih animasi 2D untuk memvisualisasikan cerita tersebut karena dalam animasi ini ada adegan imajinatif dimana tidak dapat divisualisasikan menggunakan teknik *live shoot* tanpa *visual effect*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah : *"Bagaimana Merancang dan Membuat Animasi 2D "Kenangan" ?*

1.3 Batasan Masalah

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

1. Animasi yang dibuat berjudul "Kenangan" ini dirancang dengan teknik animasi 2D *frame-by-frame*.
2. Software yang digunakan dalam pembuatan animasi ini menggunakan aplikasi Adobe Flash, Adobe After Effect, dan PainTool SAI.
3. Masalah penelitian ini di batasi pada tiap prosesnya, yaitu:
 - a. Pra produksi, meliputi pencarian ide, perancangan karakter, penulisan naskah.
 - b. Produksi, meliputi *Timesheeting* dan Animasi Frame by frame
4. Pasca produksi, berupa sinkronisasi antara gerakan dan visual dengan Audio, hingga Finishing berupa Rendering.

5. Perancangan animasi ini berdurasi animasi berkisar 1,5 sampai 2 menit.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk

1. Mengimplementasikan dan memvisualisasikan cerita yang sudah ada menjadi film animasi 2D menggunakan teknik *frame-by-frame*.
2. Untuk mengetahui dengan menggunakan teknik frame by frame animasi akan terlihat lebih halus dan kompleks.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan tentang multimedia terutama dalam bidang animasi untuk bahan pembelajaran bagi para pembaca .

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis

- 1) Mempelajari lebih dalam tentang materi yang disajikan.
- 2) Mengembangkan kemampuan dibidang pembuatan animasi frame by frame.

- b. Bagi Pembaca

- 1) Menambah wawasan tentang apa itu animasi beserta software yang di gunakan
- 2) Bahan pembelajaran bagi pembaca untuk membuat proposal.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini, perlu adanya metode penelitian yang tepat agar tujuan dalam penelitian dapat tercapai. Untuk itu penulis menerapkan berbagai metode penelitian, seperti:

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis dilakukan untuk mengumpulkan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat film animasi, seperti menganalisa kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1.6.3 Perancangan Animasi

Setelah melakukan metode-metode diatas, selanjutnya metode perancangan animasi yang akan dibuat. Penulis menggunakan model pra produksi yang didalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi seperti pencarian ide, penentuan tema, synopsis, character development, concept art, serta membuat storyboard.

1.6.4 Metode Produksi

Tahapan pada metode ini adalah melakukan proses pembuatan key frame dan in between, pembuatan background, pencarian sound effect dan background music.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Agar mendapatkan data yang sesuai dengan topik yang dihadapi, maka diperlukan metode yang tepat untuk mendapatkan data yang sesuai, Metode yang

digunakan untuk mendapatkan sumber data yang digunakan untuk memenuhi kegiatan penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Metode Study Literatur

Metode ini dilakukan dengan menggunakan fasilitas yang ada seperti Internet dan file Jurnal publikasi untuk mendapatkan Informasi yang berkaitan dengan animasi.

2. Metode Kepustakaan

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan kajian teori melalui buku-buku yang relevan dan sumber lainnya dari sumber Internet.

3. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dari beberapa film animasi yang dapat dijadikan referensi dalam membuat film animasi.

1.6.5 Metode Pasca Produksi

Pada tahapan ini key frame dan in between, background digabungkan menjadi satu pada proses compositing. Setelah tahapan compositing kemudian masuk dalam tahapan edditing dengan memasukkan sound effect, background music serta transisi. Tahapan terakhir adalah melakukan rendering, yakni proses menjadikan semua sequence menjadi sebuah satu kesatuan video.

1.6.6 Metode Testing Dan Implementasi

Tahap pengujian dilakukan dengan metode alpha testing dan beta testing, pengujian alpha testing adalah pengujian yang dilakukan sendiri oleh penulis atau

secara subjektif untuk memeriksa kesesuaian hasil animasi dengan 12 prinsip animasi, dan beta testing dilakukan dengan melakukan upload video ke situs youtube.com, untuk mengetahui respon penonton.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bab ini disusun dalam 5 bab. Masing-masing bab menguraikan permasalahan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan mengenai teori pendukung yang akan digunakan pada pembahasan masalah seperti menjelaskan tentang pengertian animasi, ruang lingkup film animasi dan 12 prinsip animasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang teknik pengembangan animasi dan mengenai kebutuhan yang diperlukan dalam pembuatan animasi ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang bagaimana film animasi 2D ini akan diimplementasikan meliputi proses Pra-Produksi film animasi sampai pada proses Pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran dari hasil rumusan masalah yang diajukan.