

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi adalah gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan mengikuti alur pergerakan yang telah sesuai dengan hitungan waktu yang telah disusun. Pembuatan animasi dapat menggunakan berbagai teknik, diantaranya ada teknik pembuatan animasi 3D, Stop motion dan juga menggunakan teknik animasi 2D. Pada konsep pembuatan animasi 2D dibuat dengan urutan gambar yang berturut-turut sehingga menghasilkan ilusi objek yang bergerak.

Dalam penelitian ini penulis memiliki konsep cerita tentang kejadian yang terjadi pada ingatan manusia sesaat setelah dinyatakan meninggal secara medis, terinspirasi dari jurnal yang diterbitkan seorang peneliti dari University of Western Ontario Kanada [1], menyatakan bahwa otak manusia akan tetap aktif selama beberapa menit setelah dinyatakan meninggal secara klinis. Aktifitas dalam otak manusia ini mengacu pada ingatan selama masa hidupnya, ilmuan percaya bahwa ulasan gambaran itu adalah halusinasi yang disebabkan oleh aktifitas otak yang dalam keadaan sekarat.

Dalam cerita film pendek animasi 2D “Tujuh” ini seorang pemuda bernama Josef mengalami sebuah insiden yang membuat ia dalam keadaan sekarat. Selama beberapa menit ingatannya memutar kenangan masa lalunya, dari menit pertama ia melihat dirinya sebagai seorang bayi merangkak di awan, kemudian di menit kedua

ia melihat gambaran masa kecilnya saat bermain bola. Selanjutnya pada menit ke tiga melihat waktu merayakan kelulusan sekolah dan pada menit keempat ia melihat gambaran yang terjadi saat ia masuk ke perguruan tinggi, selanjutnya pada menit kelima ia melihat ia melihat masa terpuruknya saat melihat gambaran menghadiri di pemakaman ayahnya. Setelah itu pada menit ke enam ia menemukan motivasi hidupnya kembali setelah melihat foto keluarganya, ia terlihat bersemangat. Pada menit ketujuh ia melihat gambaran tragedi penyebab ia masuk dalam keadaan sekarat, insiden kecelakaan saat ia menghindari kerusuhan. Akhir dari cerita ini Josef mendapat kesempatan hidup kedua.

Berdasarkan konsep cerita diatas penulis ingin memvisualisasikan cerita sebagai peluang dalam pembuatan film pendek animasi. Pemilihan teknik animasi 2D ini karena ada beberapa adegan bersifat imajinatif, sehingga tidak dapat untuk diambil secara *liveshoot*. Sedangkan teknik animasi 2D *frame-by-frame* digunakan untuk memvisualisasikan adegan dalam film pendek ini.

Dari latar belakang diatas, maka penulis memilih konsep pembuatan animasi 2D dengan teknik *frame-by-frame* agar film animasi dapat memvisualkan dari konsep cerita yang sudah dibuat. Dari situlah penulis mengambil judul "Perancangan Dan Pembuatan Animasi 2D "Tujuh" Dengan Teknik Frame By Frame".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah: “*Bagaimana Merancang dan membuat Animasi 2D “Tujuh” Dengan Teknik Frame By Frame ?*”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Animasi yang dibuat adalah animasi 2D (Dua Dimensi).
2. Pembuatan film animasi 2D ini menggunakan teknik *frame by frame*.
3. Software yang digunakan dalam pembuatan animasi ini antara lain Adobe Photoshop CC 2017, Adobe Animate CC 2018, Adobe After effect CC 2015, Adobe Premiere CC 2017.
4. Hasil implementasi dari Film pendek ini berdurasi kuang lebih 2 menit.
5. Hasil film animasi 2D akan ditayangkan di youtube.com.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian Perancangan dan pembuatan Animasi 2D “Tujuh” Dengan Teknik Frame By Frame :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi Strata Satu (S1) Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Memvisualkan naskah cerita yang telah dibuat kedalam bentuk animasi 2D.
3. Menerapkan beberapa prinsip animasi dari 12 prinsip animasi.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari disusunnya Skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman tentang pembuatan film animasi 2D.
2. Bagi penonton, diharapkan menambah wawasan cerita dari film animasi 2D khususnya.
3. Bagi pembaca, diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam perancangan dan pembuatan serta perkembangan film pendek animasi 2D.

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:

1.6.1. 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.

1.6.2. 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*.

1.6.5. 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](https://www.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.