

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak. Animasi mulai di lirik sebagai sebuah industri sejak masuknya film animasi luar ke Indonesia, baik berupa film animasi 2 dimensi atau 3 dimensi yang banyak di minati oleh masyarakat Indonesia. Sebut saja film Doraemon, Spongebob, Crayon Shin-chan, Avatar, Naruto dan masih banyak lagi film animasi lainnya. Melihat banyaknya peminat animasi di Indonesia, maka hadir lah studio dan komunitas animasi yang kemudian memproduksi karya animasi lokal seperti *Homeland* (studio Kasat Mata), Kabayan dan LLIplap (*Castle Production*) dan masih banyak lagi.

Dalam animasi ada berbagai macam teknik salah satunya adalah teknik *frame by frame*. Animasi *frame by frame* adalah animasi yang di buat hanya dengan menggunakan berbagai *frame* dalam satu layer ataupun antar layer. Lama tidaknya sebuah animasi dijalankan sangat bergantung dari jumlah *frame*. Pembuatan animasi *frame by frame* lebih membutuhkan waktu yang lama. Hal itu disebabkan karena terlalu banyak objek yang harus ditempatkan pada *frame* yang berbeda. Semua gambar yang bergerak dihasilkan dari gambar yang berbeda-beda tiap *framenya*. Karena animasi *frame per frame* harus memiliki gambar yang unik tiap *framenya* maka animasi *frame per frame* sangat ideal untuk membuat animasi yang kompleks yang terdiri dari banyak perubahan seperti ekspresi wajah.

Kelebihan animasi frame by frame dalam animasi adalah gerakan lebih rinci dan dapat sesuai dengan pembuat. Animasi Frame by Frame juga dapat meningkatkan ukuran file lebih banyak dengan cepat daripada animasi yang lain, sehingga membutuhkan ruang penyimpanan data yang lebih banyak.

Film animasi 2D “The Fat Panda” salah satu film animasi yang akan dibuat dan di rancang dengan menggunakan metode Frame by Frame. Tokoh utama dalam film animasi 2D ini yaitu seorang Panda yang gendut dan pendiam. Panda mempunyai teman seperguruan yaitu monyet dan kelinci serta guru mereka yaitu kura-kura. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya maka pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul perancangan film animasi 2D “The Fat Panda” menggunakan metode frame by frame.

1.2 Rumusan Masalah

Memperhatikan latar belakang masalah di atas penulis mengambil kesimpulan bahwa rumusan masalah pada studi ini adalah “Bagaimana perancangan film animasi 2D “The Fat Panda” menggunakan metode *frame by frame*”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film animasi “The Fat Panda” ini, penulis memberi batasan yang jelas pada tiap prosesnya, agar pembahasan topik ini lebih spesifik, akurat dan tidak meyimpang. Batasan-batasan tersebut yaitu:

1. Software yang digunakan Adobe Photoshop CS6, Adobe Flash CS6, Adobe Premiere Pro CS6, Adobe Soundbooth dan Adobe After Effect CS6.
2. Film Animasi yang di rancang berdurasi kurang lebih 3 menit.
3. Flm Animasi 2D yang di rancang menggunakan metode Frame By Frame.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan skripsi adalah:

1. Membuat kartun animasi "The Fat Panda" dengan teknik frame by frame
2. Penerapan tehnik frame by frame ditujukan agar dapat membuat animasi yang memenuhi standar 12 prinsip animasi
3. Menerapkan disiplin ilmu yang didapat dari bangku kuliah sehingga dapat di terapkan di lapangan
4. Sebagai syarat kelulusan mahasiswa tingkat akhir dalam penyelesaian jenjang pendidikan Starta-1 Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan dengan adanya penyusunan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak yaitu:

1. Bagi penulis, mengembangkan aplikasi mutlimedia berupa animasi 2D sebagai media informasi pembelajaran dan edukasi serta sebagai tolak ukur atas ilmu yang telah di didapat selama perkuliahan.

2. Dapat digunakan sebagai referensi dalam penyusunan Tugas Akhir selanjutnya.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan skripsi metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan film animasi ini yaitu metode pengumpulan data, metode analisis, metode produksi/perancangan dan evaluasi.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literatur yang ada seperti dengan menggunakan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi terutama tentang film 2D.

2. Metode Kepustakaan

Merupakan metode pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan prosesnya produksi yang dapat diperoleh di perpustakaan maupun file-file di internet.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang dipakai yaitu menggunakan analisis kebutuhan sistem. Analisis kebutuhan sistem ada 2 yaitu kebutuhan fungsional membahas kebutuhan pengguna dan kebutuhan administrator dan kebutuhan non fungsional membahas kebutuhan *software*, *hardware*, dan *brainware*.

1.6.3 Produksi/Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan merupakan tahapan pertama dalam pembuatan animasi yaitu tahap produksi dan pra produksi. Pada tahap ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan untuk pembuatan film animasi meliputi menentukan ide cerita hingga storyboard.

1.6.4 Evaluasi

Metode evaluasi yang digunakan dalam penulisan ini untuk mengetahui apa saja yang terjadi dalam rekonstruksi ini. Seperti, kelemahan dari proses yang berjalan. Agar bisa dilakukan evaluasi dan di buat perbaikan untuk kedepannya, sehingga tidak terjadi kesalahan yang sama apabila terjadi kesalahan.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penulisan ini terarah dan tersusun dengan baik maka secara garis besar sistematika penulisan Tugas Akhir adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang pengertian animasi, sejarah animasi, jenis-jenis animasi, prinsip animasi, teknik animasi, proses pembuatan film dan software yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini memaparkan tentang analisis SWOT, analisis kebutuhan sistem, perancangan pembuatan konsep pembuatan karakter dan storyboard

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang Perancangan film kartun animasi 2D “The Fat Panda” menggunakan metode frame by frame. Mulai dari tahapan produksi, penerapan tehnik, pembuatan animasi, pasca produksi.

BAB V : PENUTUP

Bab ini kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**