

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan film animasi atau yang biasa disebut dengan animasi kartun sekarang ini begitu pesat dari teknik pembuatan hingga jenis animasi yang digunakan. Dalam teknik digital pembuatan animasi kartun dibagi menjadi 2 teknik utama yaitu teknik frame by frame dan komputasional. Teknik komputasional dirasa lebih mudah dibandingkan teknik frame by frame, karena sebagian besar pengerjaannya dibantu dengan perhitungan komputer seperti key frame, shapping, ataupun motion. Sedangkan teknik frame by frame memungkinkan analisa gerakan dilakukan pergambar. Teknik frame by frame dirasa mampu memvisualisasikan animasi dengan ekspresif, dan pergerakannya tidak hanya sebatas pada pergerakan rotasi dari sumbu x dan sumbu y namun bisa memutar dengan sumbu z. Seperti adegan berkelahi, melompat, ataupun adegan action lainnya. Teknologi digital saat ini memungkinkan untuk penerapan teknik ini dikarenakan konsep kesalahan drawing frame by frame dapat dikurangi.

Dalam pembuatan film animasi selain unsur background, animasi dan sound terdapat unsur yang lebih penting lagi yaitu alur cerita. Sebuah film dapat dikatakan layak apabila cerita dalam sebuah film animasi dapat tersampaikan kepada penonton. Sehingga dalam pembuatan sebuah film animasi ke empat unsur tersebut tidak dapat dihilangkan karena dengan adanya unsur tersebut dapat menciptakan sebuah film animasi yang berkualitas. Pada penelitian ini penulis membuat sebuah film animasi 2D yang menceritakan seorang anak yang kehilangan sahabatnya.

Dalam pembuatan animasi ini terdapat adegan-adegan dimana anak tersebut mengejar sebuah bola, dimana bola tersebut menggambarkan isi hati dari anak tersebut yang belum bisa merelakan sahabatnya meninggal pada sebuah kecelakaan 3 tahun yang lalu. Pada cerita tersebut terdapat seekor burung yang nantinya di awal cerita akan menunjukkan jalan kepada anak itu sehingga bisa kembali seperti biasa dan bisa tersenyum lagi.

Konsep burung dan visualisasi isi hati anak tersebut akan sulit jika di livenesshoot karena adanya adegan-adegan action, karakter fiktif dengan latar belakang imajinatif. Hal itu membuat konsep cerita ini sangat cocok untuk dilakukan dengan teknik animasi 2D frame by frame. Dari uraian latar belakang tersebut diatas maka penulis mengambil teknik ini dalam memvisualisasikan cerita tersebut agar cerita tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Untuk itu penulis membuat film animasi pendek 2D "Smile" dengan teknik frame by frame sebagai dasar penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : *"Bagaimana membuat animasi pendek 2D "Smile" dengan teknik frame by frame ?"*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film kartun ini dapat sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Film ini bercerita tentang seorang anak yang belum bisa merelakan sahabatnya yang telah meninggal dan pada akhirnya dia dapat menerimanya setelah bertemu dengannya.
2. Target penayangan yang dilakukan untuk pada film animasi ini yaitu lewat youtube dan offline media.
3. Target durasi film animasi ini kurang lebih 8 menit.
4. Yang diuji dari penelitian ini adalah faktor story telling dan animasinya.
5. Pengujinya adalah komunitas animasi dan asisten multimedia Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima.

1.4 Tujuan Penulisan

Adapun yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat animasi pendek 2D “Smile” dengan teknik frame by frame.
2. Menyampaikan pesan cerita tentang menerima sebuah kenyataan.
3. Menguji pengaruh teknik frame by frame dalam menceritakan film smile.
4. Membuat reverensi film animasi 2D dengan teknik frame by frame.

1.5 Manfaat Penulisan

1.5.1 Pengumpulan Data

1. Dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata 1 Sistem Informasi, dan dapat

memahami apa yang telah didapat pada masa kuliah teori maupun praktikum.

2. Dapat memahami proses pembuatan sebuah animasi yang merupakan hasil dari mata kuliah konsentrasi selama masa kuliah.
3. Dapat menyampaikan maksud atau informasi berupa cerita fiktif kepada penonton dengan mudah.

1.5.2 Bagi Akademik

1. Penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahami bagaimana mengimplementasikan hasil penelitian dalam dunia kerja.
2. Sebagai bahan referensi mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah di bidang multimedia terutama animasi 2D dengan teknik frame by frame.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka dapat diambil beberapa metode yaitu :

1.6.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi 2D yang mempunyai ciri dan karakteristik yang sama.

2. Metode Kepustakaan

Metode dari hasil mengumpulkan data-data buku mengenai teknik frame by frame dalam pembuatan animasi 2D yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

3. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan film kartun ini dan teknik dari cara pembuatannya.

1.6.2 Analisis

Untuk menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari teknik frame by frame dalam pembuatan film kartun 2D.

1.6.3 Produksi

Meliputi Pra-Produksi yaitu perencanaan dalam pembuatan film animasi 2D, hal ini meliputi perencanaan konsep, storyboard, design karakter, dan background. Untuk Produksi dan Pasca Produk yaitu menerapkan teknik frame by frame, penataan kamera dan hal-hal lain yang berkaitan dengan pembuatan animasi.

1.6.4 Evaluasi

Meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik frame by frame terhadap film animasi 2D yang akan dibuat. Pengujian melibatkan objek dibidang animasi dan pakar dibidang media, sebagai contoh : dosen, animator, dan orang-orang yang telah berpengalaman dalam bidang animasi. Hasil dari testing terhadap pakar dibidang animasi maupun multimedia lainnya yaitu berupa

questioner dan hasil review dari hasil penelitian mengenai teknik frame by frame dalam pembuatan animasi 2D “Smile”.

1.7 Sistem Penulisan

Pada penyusunan penelitian ini agar bisa lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian bab-bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian film kartun, animasi, teknik frame by frame, dan analisa kebutuhan system dalam pembuatan animasi.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan system dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan film kartun 2D dengan teknik frame by frame . Dari proses produksi (konsep karakter, animasi, dan background), pasca produksi (compositing, editing,

rendering), dan tahap pembahasan (mengenai kebutuhan fungsional dan storytelling).

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

