

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Animasi cenderung lebih efektif dalam menyampaikan pesan-pesan yang terkadang sulit untuk dilakukan jika menggunakan teknik *live action*. Kelebihan penggunaan animasi diantaranya adalah penciptaan dan penggambaran karakter yang unik akan lebih mudah untuk diingat, efektif langsung pada sasaran yang dituju, efisien untuk pembuatan dalam frekuensi yang lebih tinggi, lebih leluasa dalam mewujudkan hal-hal imajinatif, kreasi tidak terkendala oleh teknis dan batas waktu, dan dapat dipadukan dengan teknik *live action*, serta ekspresi warna yang melimpah [1].

Pada penelitian ini, penulis membuat film animasi pendek 2D berjudul "I Believe I Am Frog" yang menceritakan tentang ilustrasi kehidupan seekor anak ikan lele, yang sedari kecil hidup bersama keluarga katak, mencoba membuktikan bahwa dirinya adalah seekor katak. Film animasi pendek ini mencoba menyampaikan pesan tentang kekeluargaan, pencarian jati diri dan menghormati perbedaan. Dari konsep cerita tersebut diatas, penulis menggunakan konsep animasi 2D. Konsep animasi dipilih karena adegan tersebut bersifat imajinatif sehingga tidak memungkinkan dilakukan menggunakan visual konvensional, misalnya berupa *liveshoot*.

Munir (dalam Firmansyah dan Kurniawan, 2013:10) berpendapat bahwa dalam animasi frame by frame, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakkan pada frame secara berurutan sehingga banyaknya frame yang digunakan untuk memuat detail gerakan akan menghasilkan animasi yang semakin halus [2]. Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis memilih teknik frame by frame dikarenakan meskipun memerlukan banyak gambar pada prosesnya, teknik ini mampu membuat animasi yang kompleks karena terdiri dari banyak perubahan seperti ekspresi wajah serta gerakan yang cukup dilebih-lebihkan.

Dari uraian latar belakang tersebut diatas maka penulis mengambil teknik ini untuk memvisualisasikan cerita tersebut agar tersampaikan dengan baik. Untuk itu, penulis membuat film animasi pendek 2D dengan judul "I Believe I Am Frog" 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 film animasi pendek 2D "I Believe I Am Frog" dengan teknik frame by frame?"*.

### **1.3. Batasan Masalah**

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

1. Film ini berbentuk animasi 2 Dimensi menggunakan teknik frame by frame.

2. Film ini bercerita tentang ilustrasi kehidupan seekor ikan lele diantara keluarga katak.
3. Target penayangan yang dilakukan pada film animasi tersebut yaitu lewat youtube.
4. Target durasi film animasi ini kurang dari 10 menit.
5. Menggunakan aplikasi Adobe Flash, Adobe Premiere, Adobe Photoshop, Adobe Audition dan Adobe After Effect.
6. Pembuatan menggunakan 12 frame per second.

#### **1.4. Tujuan Penulisan**

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

1. Membuat film animasi pendek 2D " I Believe I Am Frog" dengan teknik frame by frame.
2. Menyampaikan pesan cerita tentang mencari jati diri dan menyayangi keluarga meskipun terdapat perbedaan.

#### **1.5. Manfaat Penulisan**

##### **1.5.1. Bagi Penulis**

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 film animasi yang merupakan hasil dari mata kuliah konsentrasi semasa 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 menggunakan teknik frame by frame.

## **1.6. Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode analisa kuantitatif karena menggunakan pendekatan matematis yang bertujuan untuk menjelaskan secara detail melalui perhitungan ilmiah dengan sampel beberapa orang berupa pertanyaan survei atau kuesioner dalam menentukan persentase tanggapan mengenai perancangan dan pembuatan animasi 2D[15].

### **1.6.1. Metode Pengumpulan Data**

Diperlukan pengumpulan data yang akurat serta lengkap dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan ialah :

1. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan mengamati secara langsung film animasi 2D dengan ciri dan karakteristik yang serupa.

## 2. Metode Kepustakaan

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

## 3. Metode Literatur

Pengumpulan data dengan cara merangkum data dari berbagai media literatur yang bisa dimanfaatkan seperti menggunakan fasilitas internet dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan film animasi ini.

### 1.6.2. Metode Perancangan

Mencakup proses pra-produksi yaitu perencanaan dalam pembuatan film animasi 2D, hal ini meliputi perencanaan konsep, *storyboard*, desain karakter, dan background.

### 1.6.3. Metode Pengembangan

Meliputi proses produksi dan pasca-produksi yaitu menerapkan teknik frame by frame dan hal-hal yang berkaitan dengan pembuatan animasi.

#### 1.6.4. Metode Evaluasi

Metode Evaluasi pada pembuatan animasi 2D ini mencakup metode pengujian, berupa *screening* film animasi 2D yang sudah ada kepada 30 orang untuk mengulas apakah film animasi 2D yang dihasilkan masih ada kekurangan.

#### 1.7. Sistem Penulisan

Agar lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, penyusunan penelitian ini 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**

Bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian film animasi, teknik frame by frame, dan analisa kebutuhan sistem dalam pembuatan animasi.

##### **BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN**

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

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

Dalam bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan film animasi 2D dengan teknik frame by frame. Dari proses produksi (konsep karakter, animasi, background), pasca produksi (compositing, editing, rendering), dan tahap pembahasan (mengenai kebutuhan fungsional dan evaluasi).

#### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang merupakan penutup dari penyusunan penelitian ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**

