

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan salah satu elemen dalam multimedia [1] berupa teknik pembuatan karya audio visual agar menghasilkan urutan gambar yang membentuk satu adegan. [2] Seiring perkembangan zaman, animasi pun turut berkembang. Proses pembuatan animasi yang dulunya bersifat tradisional, sekarang banyak menggunakan komputer. Animasi komputer secara grafis dibedakan menjadi 2 yaitu animasi 2D dan animasi 3D. [3]

Proses pembuatan animasi 2D menggunakan komputer tidak diperlukan biaya mahal dan spesifikasi komputer yang tinggi. Selain itu, proses perbaikan atau revisi tidak terlalu lama seperti halnya proses pembuatan animasi tradisional. Hal ini dikarenakan seluruh pembuatan animasi dilakukan secara digital dan animasi 2D menggunakan *bandwidth* rendah serta kebutuhan *real-time rendering* yang cepat. [4]

Animasi 2D memiliki kekuatan dalam penggambaran ekspresi objek. Ekspresi objek bisa digambarkan dengan lebih tegas dibandingkan dengan animasi 3D. [5] Hal ini sangat dibutuhkan untuk menggambarkan seluruh objek cerita dari film animasi berjudul Archangel Michael.

Teknik pembuatan animasi *frame by frame* merupakan teknik yang menggunakan penggantian gambar pada setiap framenya. Teknik *frame by frame* digunakan untuk membuat sebuah pergerakan animasi yang rumit dan membutuhkan lebih dari satu gambar untuk menggerakkan objek animasi yang bersangkutan. [5] Hal ini menjadikan teknik *frame by frame* sangat cocok diterapkan dalam pembuatan film animasi Archangel Michael yang membutuhkan gerakan-gerakan rumit.

Film animasi berjudul Archangel Michael merupakan sebuah film animasi yang hendak penulis buat berdasarkan cerita yang dibuat oleh Bayu Edvra Paskalis, seorang ilustrator dan komikus. Dengan ini, penulis hendak mengimplementasikan ilmu yang telah penulis dapat melalui pembuatan film animasi pendek yang tidak terlalu memakan banyak biaya namun bisa disajikan secara baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang didapat adalah: Bagaimana membuat animasi 2D berjudul Archangel Michael dengan teknik *frame by frame*?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memudahkan dan menghindari kegiatan yang menyimpang jauh dari proses pembuatan skripsi ini, penulis menetapkan adanya batasan-batasan masalah yaitu:

- a. Animasi berbentuk 2D
- b. Teknik animasi utama menggunakan teknik pembuatan *frame by frame*
- c. Pembuatan desain karakter, *background* dan animasi menggunakan *software* Clip Studio Paint
- d. Pembuatan efek visual dan animasi *motion* untuk animasi minor menggunakan *software* Adobe After Effect
- e. *Sound editing* menggunakan *software* Fruity Loops Studio
- f. Proses *editing* akhir menggunakan *software* Adobe Premiere

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan skripsi ini adalah:

- a. Membuat film animasi 2D "*Archangel Michael*" dengan teknik *frame by frame*.
- b. Membuat sebuah referensi film 2D dengan teknik *frame by frame*.
- c. Menguji kelebihan teknik *frame by frame* jika diimplementasikan dalam animasi.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Pada metode penelitian kualitatif, seorang peneliti berusaha memahami dan menafsirkan makna suatu peristiwa menurut perspektif peneliti sendiri. [6]

1.5.1. Metode Pengumpulan data

Pengumpulan data dengan studi pustaka dan observasi.

1.5.1.1. Studi Pustaka

Pengambilan data dari buku, internet atau karya ilmiah mengenai animasi 2D beserta proses pembuatannya. [7]

1.5.1.2. Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap film animasi 2D yang memiliki karakteristik serupa. [7]

1.5.2. Metode Analisis Kebutuhan

Metode ini menggunakan analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional pada animasi yang akan dibuat. Kebutuhan fungsional berisi informasi dan proses yang harus ada pada animasi. Kebutuhan non fungsional menyangkut peralatan apa saja yang digunakan dalam pembuatan animasi.[8]

1.5.3. Metode Wawancara

Metode ini digunakan sebagai evaluasi terhadap animasi yang sudah dibuat. Wawancara melibatkan ahli animasi dan film untuk menilai film animasi yang dibuat dari sudut pandang keduanya. Metode wawancara digunakan untuk memperoleh informasi atau data dari interaksi verbal.[7] Data atau informasi inilah yang akan diolah menjadi evaluasi untuk film “Archangel Michael”.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisikan uraian tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistem penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II berisikan uraian teori-teori yang digunakan penulis meliputi jenis animasi, teknik pembuatan animasi, prinsip dasar animasi, proses produksi suatu film animasi, dan penjelasan mengenai analisis kebutuhan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III membahas mengenai analisis terhadap film animasi yang telah diamati. Proses pra produksi meliputi perancangan cerita dan naskah, pembuatan *concept art* karakter dan pembuatan *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisikan tahapan dalam proses pembuatan film animasi dari produksi sampai pasca produksi. Selain itu, di bab IV juga terdapat pembahasan-pembahasan teknis dan evaluasi terhadap film yang sudah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab V berisikan kesimpulan dan saran sehingga ke depannya menjadi semakin baik.