

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Animasi 2D memiliki sebuah keunggulan dalam memvisualkan sebuah gerakan secara ekspresif. Animasi selain sebagai hiburan, juga sebagai sumber inspirasi, dan sarana untuk menyampaikan pesan kepada penikmatnya. Animasi dapat menyampaikan pesan secara lebih efektif karena mengandung 2 unsur elemen dalam multimedia yaitu video dan audio.[1]

Salah satu unsur kelebihan yang dimiliki animasi adalah mampu mewujudkan/menciptakan sebuah hal yang bersifat ilusi/imajinatif menjadi hidup atau nyata, seperti contohnya menghidupkan sebuah benda mati seperti yang terdapat pada film animasi *toy story*, *cars* sehingga animasi dapat diciptakan sesuai imajinasi sang pembuatnya [2]. Pada penelitian ini penulis membuat sebuah film animasi pendek 2D "*Unknown Nightmare*". Animasi ini diangkat dari kisah penulis yang mengalami mimpi buruk namun dikemas dengan sedikit berbeda dalam bentuk animasi. Animasi ini bercerita tentang seorang anak laki-laki yang tidur terlalu larut, hingga suatu hari anak itu mengalami kejadian mimpi buruk. Dari konsep cerita tersebut terdapat berbagai macam gerakan aksi seperti berlari, melompat, melempar, dll.

Konsep *frame by frame* dipilih oleh peneliti karena konsep *frame by frame* ini sangat cocok untuk membuat animasi yang didalamnya terdapat banyak perubahan seperti ekspresi wajah dan gerakan karakter. Kelebihan animasi *frame by frame* adalah gerakannya lebih rinci karena digambar per *framennya*, juga dapat sesuai dengan pembuatnya, dalam produksinya animasi *frame by frame* ini membutuhkan waktu yang lama, dikarenakan banyak objek yang ditempatkan pada tiap *frame* yang berbeda, sehingga gambar yang dihasilkan berbeda-beda tiap *framennya*. [3]

### 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: “*Bagaimana membuat animasi pendek 2D “Unknown Nightmare” 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 ilustrasi seorang anak yang mengalami kejadian mimpi buruk.
2. Target penayangan yang dilakukan untuk pada film animasi ini yaitu lewat youtube.
3. Target durasi film animasi ini kurang lebih 3 menit.

4. Yang diuji dari penelitian ini adalah faktor story telling dan animasinya.
5. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima.
6. Jumlah responden pada penelitian ini adalah minimal 25 responden, yang mana sesuai ketentuan dari dosen pembimbing.

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

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

1. Membuat animasi pendek 2D “*Unknown Nightmare*” dengan teknik *frame by frame*.
2. Menyampaikan cerita tentang ilustrasi sebuah kejadian mimpi buruk.
3. Menguji pengaruh teknik *frame by frame* dalam menceritakan film animasi *Unknown Nightmare*.

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

##### **1.5.1. Untuk 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 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**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah metode yang bersifat matematis dengan tujuan mengembangkan melalui perhitungan ilmiah berasal dari sampel orang-orang, berupa pertanyaan mengenai survei untuk menentukan frekuensi dan persentase tanggapan mengenai perancangan dan pembuatan film animasi 2D[4]. Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka dapat diambil beberapa metode yaitu :

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

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

## 1. 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.

## 2. 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. Metode Analisis.

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

### 1.6.3. Metode Perancangan.

Metode Perancangan terbagi menjadi beberapa bagian. Berikut penjeleasannya [8] :

#### 1.6.3.1 Pra-produksi, meliputi :

1. Membentuk ide cerita dan tema.
2. Menentukan *logline*.
3. Mengembangkan cerita.
4. Membuat sinopsis.

5. Membuat *diagram scene*.
6. Membuat naskah atau *screenplay*.
7. Membuat *storyboard*.
8. Membuat *Concept art*.
9. Menentukan Musik dan Sound Efek / SFX.

#### **1.6.3.2 Produksi, meliputi**

1. Membuat Lay-out.
2. Membuat Key-Frame ( gerakan inti )
3. In-between ( Gambar yang menghubungkan gambar inti ke gambar inti yang lain).
4. Clean-up.
5. Membuat Background.
6. Coloring.

#### **1.6.3.3 Pasca Produksi :**

1. Composing, ( Menggabungkan video dan music / sfx )
2. Editing.
3. Rendering.
4. Publish ke media.

#### **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 "*Unknown Nightmare*".

#### **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 penutup adalah bab akhir dalam skripsi yang berisikan mengenai kesimpulan-kesimpulan yang didapat dari penelitian dan perancangan animasi 2D serta saran-saran agar dapat mengembangkan penelitian sehingga lebih baik kedepannya.