

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dalam film animasi saat ini memiliki banyak sekali jenisnya hingga teknik pembuatannya. Hal ini membuat produksi animasi secara digital lebih mudah digunakan. Dalam teknik pembuatan animasi digital dibagi menjadi 2 teknik utama yaitu teknik komputasional dan *frame by frame*. Dalam teknik komputasional proses pengerjaannya dibantu dengan perhitungan komputer dalam *keyframe*, *shaping*, maupun *motion*. Sedangkan teknik *frame by frame* pengerjaannya dengan analisa gerakan yang dilakukan tiap *frame* atau gambar. 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.[19]

Dalam pembuatan animasi terdapat unsur unsur yang penting yaitu animasi, *background*, *sound*, dan *story*. Keempat hal tersebut diperlukan agar cerita yang ada dalam sebuah film animasi dapat diterima oleh penonton, sehingga unsur unsur tersebut tidak dapat dipisahkan untuk menciptakan film animasi yang baik. Pada penelitian ini penulis membuat sebuah film animasi 2D yang menceritakan tentang seorang kesatria unicorn yang dihadang oleh naga saat dalam misi pencarian harta karun leluhur. Dalam pembuatan film

animasi ini terdapat adegan dimana kesatria *unicorn* dihadap oleh seekor naga saat pencarian harta karun leluhur, pertempuran antara sang naga dan kesatria *unicorn* tidak bisa terelakkan dan dimenangkan oleh kesatria, namun dengan hati baiknya, sang kesatria mengurungkan niatnya untuk membunuh naga tersebut. Kemudian naga itu berterima kasih dan memberikan hadiah berupa sisik emas yang langka. Cerita pun berakhir dan sang naga bersedia membantu sang kesatria jika dibutuhkan.

Konsep film animasi ini akan lebih mudah dalam pengerjaan menggunakan teknik *frame by frame* karena adanya adegan *action*, dan karakter yang imajinatif. Hal tersebut membuat konsep ini sangat cocok apabila dibuat dengan teknik animasi 2D *frame by frame*. Dari uraian yang disampaikan maka penulis mengambil teknik ini dalam memvisualisasikan cerita tersebut agar dapat tersampaikan dengan baik. Oleh karena itu penulis membuat film animasi pendek 2D "*Adventure of Unicorn*" menggunakan teknik *frame by frame* sebagai dasar penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Menurut latar belakang yang sudah di jelaskan, rumusan masalah menuju pada permasalahan : Bagaimana teknik *Frame by Frame* mampu menerapkan dalam proses membuat animasi "*Adventure of Unicorn*".

1.3 Batasan Masalah

Proses pembuatan animasi ini terdapat sasaran dan tujuan pembahasan batasan masalah sebagai berikut :

1. Bercerita tentang petualangan seorang laki – laki yang dijuluki kesatria *unicorn* berpetualang mencari harta karun milik leluhur.
2. Penayangan animasi ini akan di tayangkan via media offline dan youtube sebagai sasaran penayangan.
3. Untuk durasi penayangan animasi berkisar 1-2 menit.
4. Konsep cerita dan animasi akan di jadikan sebagai pengujian.
5. Pengujian animasi di tuju kepada komunitas dan dosen pembimbing Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Penelitian animasi ini berakhir sampai pengujian diterima secara keseluruhan.

1.4 Tujuan penelitian

Bagian ini akan menjelaskan pencapaian penelitian yang akan diuraikan sebagai berikut :

1. Merancang animasi 2D pendek "*Adventure of Unicorn*" menggunakan teknik *frame by frame*.
2. Menguji cerita animasi yang akan di buat.
3. Menggunakan referensi animasi yang ada dengan teknik *frame by frame*.
4. Menguji pengaruh *frame by frame* dalam proses membuat animasi "*Adventure of Unicorn*".
5. Menguji pengaruh teknik *frame by frame* dalam membuat animasi "*Adventure of Unicorn*".

1.5 Manfaat Peneletlan

Bagian ini berfokus pada manfaat penelitian, berbagai manfaat yang bisa didapat adalah sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Penelitt

1. Mengimplementasi hasil selama belajar dan studi di Universitas Amikom Yogyakarta jurusan Teknologi Informasi, memahami setiap materi kuliah yang sudah di dapat pada kuliah teori maupun praktik.
2. Dengan adanya studi atau kuliah mendapat sebuah materi seperti basic hingga paham tentang animasi sehingga pada saat penelitian dapat dipelajari Kembali.
3. Dapat menyampaikan pesan atau informasi berupa cerita fiktif yang dapat di lihat oleh penonton.

1.5.2 Bagi Akademik

1. Hasil penelitian ini akan di gunakan untuk mengetahui pemahaman mahasiswa dalam implementasi penelitian dalam dunia kerja nanti.
2. Menjadi bahan referensi yang akan di gunakan untuk penelitan karya ilmiahbidang animasi 2D dengan menerapkan tehnik *frame by frame*.

1.6 Metode Penelitian

Agar penelitian ini tidak mengalami kesalah pahaman metode yang akan di gunakan adalah sebagai berikut :

1.6.1 Pengumpulan Data

Bagian ini akan membahas metode pengumpulan data yang tepat dan akurat dalam menyusun data penelitian, metode yang di gunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Kepustakaan

Berdasarkan dari beberapa buku referensi yang sudah di pilih mengenai tentang animasi dan tehnik frame by frame berhubungan dengan penelitian yang sedang di buat.

2. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan fasilitas internet, berkunjung ke web yang berhubungan dengan contoh animasi yang di buat dan referensi animasi lainnya.

3. Metode Observasi

Metode ini mengutamakan pengamatan terhadap animasi 2D yang memiliki ciri khas dan hubungan yang sama dengan animasi 2D.

1.6.2 Anallsis

Setiap analisis membutuhkan informasi serta pemanfaatan tehnik frame by frame dalam merancang animasi 2D.

1. Produksi

Proses berawal dari pra produksi, tahap perencanaan membuat animasi 2D, storyboard, character design, dan background. Memasuki produksi dan pasca produksi berfokus pada animasi menerapkan frame by frame yang berkaitan dengan proses membuat animasi.

2. Evaluasi

Tahap pengujian animasi apakah penerapan frame by frame sudah sesuai dengan animasi 2D yang di buat, pengujian animasi akan melibatkan beberapa ahli bidang animasi dan pakar bidang media seperti animator, dosen, dan orang yang sudah berpengalaman di bidang animasi. Hasil percobaan animasi ini akan di uji dengan menggunakan questioner dan hasil penilaian penerapan teknik frame by frame dalam pembuatan animasi 2D pendek "Adventure of Unicorn".

1.7 Sistematika Penulisan

Proses penyesunan penelitian ini agar tidak mengalami kesalahan, penelitian ini dapat di buat menjadi beberapa uraian bab – bab yang sudah di susun 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 karekter, animasi, dan background), pasca produksi (compositing, editing, rendering), dan tahap pembahasan (mengenai kebutuhan fungsional dan storytelling).

BAB V : PENUTUP

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

LAMPIRAN

Lampiran ini merupakan bagian pelengkap dalam penulisan naskah penelitian, karena berisikan lampiran-lampiran seperti data hasil kuisisioner.