

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film animasi atau yang biasa disebut dengan animasi sekarang ini berkembang sangat pesat dari jenis animasi hingga teknik pembuatan yang digunakan. Dalam pembuatan animasi ada beberapa teknik pembuatan, salah satunya adalah teknik *frame by frame* atau animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Teknik *frame by frame* bisa dibilang menyerupai teknik animasi sel, akan tetapi teknik *frame by frame* sudah lebih modern dari teknik animasi sel dan pembuatannya dilakukan dengan *computer*. Dengan menggunakan teknik *frame by frame* animator atau kreator bisa menganalisa gerakan dari susunan gambar satu per satu [1].

Usaha yang tidak sia-sia adalah film pendek animasi 2D yang menceritakan seorang anak laki-laki berumur 12 tahun yang suka menonton film tentang alien hingga anak tersebut takut kalau alien akan datang ke bumi dan menyerang rumahnya. Dalam pembuatan animasi ini terdapat adegan alien menyerang kota dengan tembakan laser, adegan mobil meledak terkena tembakan laser, adegan alien mengejar anak laki-laki, adegan alien menyedot buah-buahan dan sayur-sayuran di perkebunan warga. Sehingga anak tersebut membuat alat penangkal alien untuk mengusir alien dari rumahnya.

Dari uraian latar belakang tersebut penulis menggunakan teknik *frame by frame* agar penulis dapat memvisualisasikan adegan-adegan yang tidak bisa divisualisasikan dengan teknik sinematografi konvensional atau *liveshot*. Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik animasi 2 dimensi *frame by frame*

berdasarkan dari referensi film *Howl's Moving Castle* tahun 2004 dan dari cerita film *A Shaun The Sheep Farmageddon* tahun 2019. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur apakah pesan dari cerita "Usaha yang tidak sia-sia" dapat tersampaikan dengan baik dengan teknik *frame by frame*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan permasalahan adalah bagaimana membuat film pendek animasi 2 dimensi berjudul *usaha yang tidak sia-sia* menggunakan teknik *frame by frame*.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada beberapa hal yaitu :

1. Teknik yang digunakan adalah *frame by frame*.
2. Video animasi berdurasi 5 menit 13 detik.
3. Resolusi animasi berukuran 1080 x 720 dengan *frame rate* 12 fps.
4. Perancangan animasi ini dibuat dengan menggunakan bantuan *software* Clip Studio, Adobe Audition, Adobe After Effect, Adobe Premiere Pro.
5. Tersampaikan atau tidaknya pesan dari cerita *usaha yang tidak sia-sia*.
6. Hasil akhir animasi akan berformat Mp4.
7. Video animasi 2 dimensi teknik *frame by frame* akan ditayangkan di Youtube.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat sebagai berikut :

1. Menyampaikan pesan dari cerita *usaha yang tidak sia-sia*.
2. Mengukur tingkat penerimaan pesan cerita.
3. Mengimplementasikan teknik *frame by frame* animasi 2D pada film pendek *usaha yang tidak sia-sia*.
4. Sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat yaitu :

1. Memberikan referensi dalam membuat film pendek animasi 2D teknik *frame by frame*.
2. Memberikan sajian visual animasi yang mampu menyampaikan pesan dari sebuah cerita.
3. Diharapkan mampu menjadi landasan teori bagi penelitian lain yang serupa.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode-metode yang digunakan adalah :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode Observasi adalah aktivitas mencatat suatu gejala atau peristiwa dengan bantuan alat atau instrumen untuk merekam atau mencatatnya guna

tujuan ilmiah atau tujuan lainnya (Morris, 1973: 906). Observasi yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap design, tema cerita, dan referensi utama.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode Wawancara adalah teknik bertanya yang efisien menurut Bryen & Gallaher harus dimulai dari pertanyaan sederhana sampai pertanyaan rumit (Bryen & Gallaher, 1983). Pada penelitian ini metode wawancara yang dilakukan adalah menanyakan kepada subyek yang merupakan bentuk lanjutan dari metode pengumpulan data yang dilakukan setelah melakukan metode observasi.

1.6.2 Metode Anallsa

Analisis fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem. Dalam analisis kebutuhan non fungsional membahas tentang kebutuhan software hardware, dan brainware yang digunakan dalam penelitian ini.

1.6.3 Metode Produksi

Pembuatan film pendek animasi 2D *usaha yang tidakk sia-sia* terdapat beberapa tahap yaitu :

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.4 Evaluasi

Pada penelitian ini evaluasi menggunakan metode kuisisioner *Beta Testing* yang menguji dari dua aspek, yaitu aspek cerita dan aspek kelayakan informasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikan ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian, 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 sistem dalam pembuatan animasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

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

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan proses pembuatan film kartun 2d dengan teknik frame by frame. Dari proses produksi (konsep karakter, animasi, dan background), pasca produksi (composting, 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.