

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknik dalam membuat animasi 2D bermacam-macam, salah satunya adalah teknik *frame by frame*. Teknik *frame by frame* adalah teknik membuat animasi dengan mengandalkan perubahan gerak pada setiap *frame*. Teknik ini mampu untuk memvisualisasikan adegan-adegan yang bersifat rotasi, atau tampak memutar secara tiga dimensi, seperti halnya pergerakan manusia pada umumnya, yang membutuhkan beberapa *angle* kamera tertentu, dan tidak berdasar pada satu *angle* kamera saja. Teknik *frame by frame* lebih dibutuhkan daripada teknik *computational* yang hanya memiliki satu sisi saja.

Penulis memiliki cerita berjudul "*126 Million Seconds*" yang bercerita tentang seorang laki-laki yang ingin mengakhiri hidupnya dengan terjun dari atas menara jam, sebelum melakukannya laki-laki itu membuka ponselnya yang ternyata mempunyai kekuatan untuk mengembalikannya ke masa lalu, tapi tidak mampu mengubah takdirnya. Diceritakan momen-momen dirinya bersama kekasihnya yang indah dan juga suatu momen yang mengakibatkan laki-laki itu melancarkan niatnya untuk mengakhiri hidupnya.

Dalam cerita "*126 Million Seconds*" terdapat adegan seperti karakter memutar 360 derajat, rambut dihembuskan angin, dan gerakan-gerakan

tubuh lainnya yang sangat membutuhkan teknik *frame by frame*. Dalam cerita "*126 Million Seconds*" juga terdapat adegan seperti penyelamatan tokoh utama yang akan mengakhiri hidupnya dari atas menara jam, dan dunia fantasi dari buah pikiran tokoh utama yang bersifat imajinatif dan tidak bisa menggunakan teknik *live shoot*.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mencoba membuat penelitian tentang "Penerapan Teknik *Frame by Frame* dalam Produksi Film Animasi 2D Berjudul "*126 Million Seconds*". Film animasi ini dibuat agar dapat dinikmati pecinta animasi dan sebagai media untuk menyampaikan pesan-pesan moral dalam kehidupan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diambil sebagai rumusan masalah yaitu "*Bagaimana cara memproduksi film animasi 2D berjudul '126 Million Seconds' menggunakan teknik frame by frame*".

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, agar pembahasan tidak terlalu luas dan agar lebih terarah, maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini:

1. Film animasi yang dibuat adalah animasi dua dimensi (2D).
2. Animasi dibuat menggunakan teknik *frame by frame*.
3. Film animasi memiliki target durasi 4 menit.
4. Pergerakan karakter dan *story telling* diuji oleh praktisi bidang animasi dan publik.
5. Pengujian dilakukan menggunakan kuesioner.

1.4 Tujuan Penulisan

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dengan disusunnya laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Memproduksi film animasi 2D "126 Million Seconds" menggunakan teknik *frame by frame*.
2. Turut serta mengembangkan produksi film animasi 2D di Indonesia.
3. Membuat karya animasi menjadi tontonan yang layak karena terdapat pesan-pesan yang bisa diambil.

1.5 Manfaat Penulisan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Pembaca dapat mengetahui proses pembuatan film animasi 2D "126 Million Seconds".
2. Meningkatkan produktifitas film animasi 2D di Indonesia
3. Penonton mendapatkan pesan-pesan moral dari film animasi "126 Million Seconds".

1.6 Metode Penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian, maka diperlukan metode yang tepat untuk membantu proses dan mengatasi permasalahan dalam penelitian.

1.1.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan agar mendapat data yang akurat dan relevan untuk tujuan penelitian. Metode pengumpulan data tersebut yaitu:

1. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap film animasi yang dapat dijadikan referensi dalam penelitian.

2. Metode Studi Literatur

Pengumpulan data melalui buku-buku atau jurnal yang berhubungan langsung dengan topik penelitian.

3. Metode Studi Kepustakaan

Pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial, dan segala materi yang berkaitan dengan proses pembuatan film animasi, yang dapat diperoleh dari perpustakaan ataupun *file-file* di internet.

1.6.1 Metode Analisis

Metode analisis dilakukan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan untuk membuat film animasi.

1. Analisis Kebutuhan Fungsional

Menganalisis apa saja kebutuhan fungsional yang diperlukan dalam proses produksi film animasi.

2. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Menganalisis apa saja kebutuhan non fungsional yang diperlukan dalam proses produksi film animasi.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan dilakukan setelah semua kebutuhan telah terpenuhi. Metode perancangan meliputi:

1. Pra Produksi

Tahap ini meliputi pencarian ide cerita, penentuan tema, pembuatan *logline*, sinopsis, *diagram scene*, naskah cerita, perancangan karakter dan *storyboard*.

2. Produksi

Tahap ini meliputi menggambar pergerakan objek dan karakter, penganimasian, pembuatan background dan foreground, dan sound.

3. Pasca Produksi

Tahap ini meliputi *editing*, *composing* dan *rendering*.

1.6.3 Evaluasi

Melakukan uji kelayakan terhadap film animasi, apakah sudah layak untuk ditayangkan atau tidak. Sehingga dapat diketahui tercapai atau tidaknya tujuan dari penelitian dan pembuatan film animasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam pembuatan penelitian, Penulisan dibagi kedalam lima bab berdasarkan pokok permasalahan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian-uraian tentang teori yang berkaitan dengan penelitian film animasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisis dan perancangan film animasi dan tahapan pra produksi yang meliputi pencarian ide cerita, penentuan tema, naskah cerita, perancangan karakter dan *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas bagaimana perancangan dalam pembuatan film animasi 2D dari produksi film sampai pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari seluruh pembahasan dalam penelitian ini.

