

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada awalnya pembuatan video animasi ditujukan untuk anak-anak sebagai media hiburan yang penuh imajinasi. Namun dengan seiring perkembangan zaman, animasi kini tidak hanya ditujukan untuk anak-anak. Animasi pada saat ini memiliki cakupan yang lebih luas dan dapat dinikmati oleh berbagai kalangan baik itu usia muda, remaja maupun dewasa.

Dalam pembuatan animasi sendiri ada begitu banyak teknik yang dapat dipakai. Mulai dari teknik animasi tradisional yang masih manual hingga digital, Dimensinya sendiri mulai dari animasi 2D sampai animasi 3D. Dari banyaknya teknik yang ada dalam pembuatan animasi tersebut salah satunya adalah teknik penggambaran animasi dengan *frame by frame*.

Teknik *frame by frame* ini merupakan teknik dimana animator menggambarkan gerakan kedalam masing masing *frame* yang berbeda lalu disatukan menjadi sebuah animasi. Teknik ini membutuhkan daya imajinasi yang tinggi dari seorang animator agar gerakan animasi yang dibuat menjadi luwes dan tidak kaku.

Animasi ini dibuat dikarenakan adanya permintaan dari seorang *client* yang meminta dibuatkan sebuah *teaser* animasi. *Client* tersebut bernama Nile Taylor yang tinggal di Little Rock, Arkansas, USA. Permintaan berawal dari sebuah komentar disalah satu video di youtube dan dari komentar tersebut

akhirnya penawaran berlanjut melalui *E-mail*, setelah melalui proses tawar-menawar yang panjang maka disetujuiilah pembuatan Animasi yang berjudul *Krystallos-Fatebringer*.

Animasi *Krystallos-Fatebringer* ini sendiri merupakan animasi dengan *genre action* yang di tujukan untuk usia remaja dan dewasa. Dengan begitu akan banyak pergerakan animasi yang penuh imajinasi dan juga tidak *realistis*. Untuk itu maka digunakanlah teknik *frame by frame* dalam proses menganimasikannya agar dapat membuat pergerakan animasi yang penuh imajinasi.

Pemilihan teknik animasi *frame by frame* ini sendiri didasarkan pada kualitas yang dihasilkan dari penggunaan teknik tersebut. Diharapkan penggunaan teknik *frame by frame* ini dapat membuat gerakan animasi menjadi tidak kaku dan monoton. Dengan menggunakan teknik *frame by frame* ini juga diharapkan animasi yang dibuat ini menjadi lebih dinamis dan memiliki ruang gerak yang lebih bebas seperti pergerakan kamera dan juga sudut pengambilan gambar.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam pembuatan animasi *Krystallos-Fatebringer* ini pokok permasalahan yang dibahas dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

“Bagaimana efek penggunaan teknik frame by frame dalam pembuatan animasi 2D Krystallos – Fatebringer dalam membuat pergerakan animasi yang lebih halus”.

1.3 Batasan Masalah

Pada pembuatan animasi 2D ini pembatasan masalah berada pada bagaimana proses implementasi teknik *frame by frame* ke dalam animasi 2D dan juga efek yang ditimbulkan. Maka dari itu ditentukanlah batasan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Membuat animasi dengan durasi kurang lebih 2 menit.
2. Proses pembuatan animasi dengan memakai MDLC (*Multimedia Development Live Circle*).
3. Pembuatan animasi dengan teknik *Frame by Frame*.
4. Software yang digunakan dalam pembuatan animasi 2D ini adalah : Celtx, paint Tool SAI, Adobe Photoshop CS3, Adobe Flash CS4, Adobe After Effect CS4, Power Sound Editor Free dan Adobe Premiere CS4.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan tugas akhir ini yaitu :

1. Pembuatan animasi 2D Krystallos-Fatebringer dengan menggunakan teknik *Frame by Frame*.
2. Melihat efek dari implementasi teknik *frame by frame* pada animasi 2D Krystallos-Fatebringer.
3. Memenuhi permintaan *client* yang meminta dibuatkan animasi ini.

4. Menerapkan kemampuan yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan dengan aplikasi nyata dengan harapan dapat berguna dimasa mendatang.
5. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata-1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Dapat menerapkan teori-teori yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan.
2. Meningkatkan kemampuan dalam pembuatan animasi terutama penggunaan teknik *Frame by Frame*.
3. Menerapkan kemampuan yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan dengan aplikasi nyata dengan harapan dapat berguna dimasa mendatang.
4. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata-1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5.2 Bagi Masyarakat Umum

Animasi ini ditujukan sebagai hiburan bagi orang-orang yang menginginkan animasi dengan action yang *intense* dan gerakan yang halus. Target utama dari pembuatan animasi ini adalah dari usia remaja sampai dewasa sebagai hiburan dan menunjukkan bahwa animasi bukan hanya untuk anak-anak.

1.6 Metode Penelitian

Agar data yang diperoleh benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka diperlukan suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dari penelitian. Metode-metode yang dipakai oleh penulis adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Literatur

Merupakan cara pengambilan data dengan menggunakan berbagai literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan animasi dan teknik-teknik yang dipakai.

2. Metode Keperustakaan

Pengambilan bahan dan data untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku dan jurnal sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Observasi

Memperoleh data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film-film kartun populer terutama dengan genre action.

4. Metode Wawancara

Penulis bertanya dan berkonsultasi kepada *client* mengenai animasi seperti apa yang diinginkan dan juga berkaitan dengan jalan cerita dan juga karakter yang akan dipakai.

1.6.2 Metode Analisis

Dalam pembuatan animasi ini metode yang digunakan dalam proses pembuatannya menggunakan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang bersumber dari Luther (1994) dan dijelaskan oleh Sutopo (2011) yang terdiri dari 6 tahapan yaitu *Concept, Design, material Collecting, Assembly, testing* dan *Distribution*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini akan di rinci sedemikian rupa agar dapat dimengerti oleh pembaca dengan lebih mudah terperinci dan jelas. Untuk itu penulisan dibagi menjadi lima bab yang meliputi :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas masalah-masalah yang mendasari penelitian yaitu berupa pengertian animasi, prinsip-prinsip animasi dan masalah-masalah serta teori lain yang berkaitan dengan penelitian ini dan software yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai tahapan pembuatan animasi, mulai dari pembuatan ide cerita, naskah dan storyboard.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang tahapan pembuatan animasi agar menciptakan animasi yang mempunyai pergerakan yang halus dengan teknik *frame by frame*.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang buku dan jurnal yang menjadi sumber referensi penulisan dalam penulisan skripsi.