

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi adalah proses penciptaan objek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Dengan kata lain, animasi adalah paparan visual yang berbentuk dinamik [1]. Animasi 2D merupakan sebuah hasil karya yang menggabungkan bidang seni dengan bidang teknologi informasi. Perkembangan dunia multimedia sangat pesat dan menghasilkan banyak inspirasi bagi para desainer untuk mengembangkan diri dalam menghadapi persaingan ketat di industri kreatif. Salah satu bidang yang telah menjadi media persaingan antara desainer adalah produksi animasi. Berdasarkan materi atau bahan dasar objek yang biasa digunakan, jenis animasi dikelompokkan dalam dua bagian utama, film animasi dwi marta (flat animation) dan film animasi tri marta (object animation) [2]. Berbagai macam model animasi 2D saat ini ditawarkan dengan berbagai maksud dan tujuan. Terdapat berbagai jenis metode pembuatan animasi seperti sel teknik, cut-out, silhouette, collage, puppet, classic, stopmotion, frame by frame dan exspression. Namun metode yang paling sering digunakan adalah frame by frame dan exspression [3]. Keunggulan penggunaan animasi dalam multimedia antara lain; "Untuk mengiklankan produk baru yang merupakan produk masa depan, Dapat menampilkan produk dalam design yang bervariasi, Tidak membutuhkan studio khusus, karena dapat dikerjakan dengan komputer, Sering digunakan untuk menyampaikan pesan yang sulit atau untuk menjangkau pasar khusus, misalnya

anak-anak, Animasi dapat menggantikan produk actual dengan prototype, dan terakhir Animasi menjadikan presentasi menjadi lebih menarik". Animasi Frame by frame adalah teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Pada animasi frame by frame, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakan pada frame secara berurutan. Sehingga banyak frame yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, animasi yang dihasilkan akan semakin halus [4].

Corak kehidupan manusia purba yang paling sederhana, yaitu pada masa berburu dan meramu. Pada periode awal munculnya peradaban manusia ini, kemampuan masyarakat dalam memanfaatkan bahan yang disediakan alam masih sangat terbatas. Umumnya, peralatan yang digunakan terbuat dari batu, kayu, atau tulang yang masih sederhana [5]. Pada zaman praaksara, untuk bertahan hidup, manusia harus berburu dengan binatang dan meramu. The Hunter merupakan animasi 2D yang akan menggambarkan kehidupan zaman praaksara. Animasi 2D The Hunter menceritakan kehidupan yang ada di zaman praaksara dan menggambarkan seorang manusia purba yang harus mencari makan. Manusia purba mencari makan dengan berburu. Senjata yang digunakan oleh manusia purba ini adalah tombak dan hewan yang akan diburu yaitu seekor gajah purba atau disebut juga *Mammoth*.

Pada penelitian ini akan dibuat sebuah film animasi 2D dengan menggunakan Teknik frame by frame. Teknik frame by frame ini akan digunakan dalam pembuatan animasi untuk menganalisa dan mengaplikasikan Teknik pembuatannya pada setiap perubahan maupun bentuk Gerakan-gerakan tertentu

seperti Gerakan-gerakan berburu dan Gajah yang berlari juga beberapa Gerakan kompleks lainnya yang memang tidak bisa dianimasikan dengan Teknik animasi bentuk lainnya, sehingga peneliti pun akan mengaplikasikan Teknik *frame by frame* ini untuk membuat animasi yang dibuat oleh peneliti.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dalam penelitian ini akan dibuat animasi 2D dengan teknik *frame by frame* yang berjudul "The Hunter".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu tentang bagaimana mengimplementasikan teknik *frame by frame* pada animasi 2D "The Hunter".

1.3. Batasan Masalah

Pada Skripsi ini penulis akan membatasi masalah pembuatan animasi 2D yang akan digunakan untuk media sosialisasi dan pengetahuan untuk kalangan remaja, dewasa, dan tua

1. Animasi berbasis 2D
2. Animasi ini menggunakan teknik *frame by frame*
3. Animasi dengan *frame rate* 12FPS
4. Animasi beresolusi 720P
5. Target durasi Animasi ini kurang lebih 3 menit
6. Animasi ini menggunakan software tertentu seperti Animate, Illustrator & Photoshop, After Effect, Adobe Premiere Pro.

7. Yang diuji dari animasi ini adalah hasil implementasinya dan penerapan teknik frame by frame

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari skripsi ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan Teknik frame by frame pada Gerakan berburu dalam animasi "The Hunter"
2. Mengenalkan kehidupan praaksara dengan menggunakan animasi 2D.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat bisa ambil dari pembuatan animasi 2D dengan teknik frame to frame yang berjudul The Hunter, yaitu :

1. Bagi peneliti
Untuk menerapkan ilmu Animasi 2D yang telah didapatkan dan Sebagai salah satu syarat kelulusan S1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bagi animator, penelitian ini dapat memberikan wawasan dan tantangan dalam pembuatan animasi 2D dengan berbagai macam teknik termasuk frame by frame. Selain itu animator dapat memahami perbedaan teknis dan memberikan referensi dalam penggunaan teknik frame by frame untuk membuat Animasi 2D nantinya
3. Bagi masyarakat, memberikan sebuah informasi dan wawasan tentang sejarah pada zaman praaksara khususnya untuk kegiatan berburu dengan senjata.

1.6. Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang terjadi, maka perlu adanya metode yang mampu membantu dalam proses penyelesaian masalah yang terjadi di antaranya :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk membantu data-data adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan video dan gambar manusia purba, senjata berburu dan cara berburu sebagai bahan referensi.

2. Metode Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data dengan cara membaca buku maupun pencarian data melalui internet dari sumber terpercaya dan valid untuk mendapatkan pedoman atau bahan tambahan yang berkaitan dengan teknik animasi *frame by frame*.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis kebutuhan dan analisis kelayakan. Analisis kebutuhan meliputi analisis kebutuhan fungsional dan nonfungsional. Sedangkan analisis kelayakan meliputi analisis kelayakan teknologi, hukum dan operasional.

1.6.3 Metode Perancangan

Pembuatan animasi 2D dapat menggunakan standar produksi animasi didalamnya terdapat beberapa langkah meliputi tahap pra produksi, produksi, dan paska produksi.

1.6.4 Metode Pengujian

Metode evaluasi adalah metode yang digunakan untuk menguji pada animasi 2D. Metode pengujian yang digunakan adalah alpha dan beta testing serta pengujian kepada pengguna animasi. Pengujian menggunakan skala Likert untuk mengevaluasi hasil pembuatan animasi 2D.

1.7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang digunakan agar penyajian laporan penelitian ini terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan permasalahannya, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini, meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan penjabaran tentang teori-teori yang diawali dengan tinjauan pustaka dan konsep dasar pembuatan animasi 2D.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini merupakan penjelasan analisis dan rancangan animasi 2D yang akan diimplementasikan pada bab selanjutnya.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan proses pembuatan animasi berupa rencana tahap produksi dan tahap pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan kesimpulan dan saran dari hasil proses pembuatan animasi 2D

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan dalam pembuatan animasi 2D

