

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dunia animasi mulai menarik perhatian bagi penontonnya, tidak hanya di dunia perfilman tetapi animasi dimanfaatkan untuk membuat iklan yang berbentuk animasi terutama animasi 2D. Karena animasi sangat menarik perhatian bagi penontonnya, Menurut Preston Blair (1994) proses menggambar, baik menggunakan objek manusia, binatang, maupun benda mati dengan runtutan posisi hingga menciptakan gerakan yang alami. [1]

Animasi memberikan kebebasan berimajinasi bagi pembuatnya dan itu yang membuat animasi memiliki sifat fantasi diluar nalar manusia. Akan tetapi dalam pembuatannya tidak dapat sembarangan, terdapat 12 prinsip animasi yang harus dipahami dalam proses pembuatannya agar gerakan yang dihasilkan terlihat lebih hidup dan tidak kaku. [2]

Dalam pembuatan animasi 2D terdapat beberapa teknik yang bisa digunakan, dan salah satunya yaitu teknik *frame by frame*. Teknik ini membutuhkan keterampilan dalam menggambar agar animasi yang baik dan jelas. Dan total *frame* yang digunakan sangat berpengaruh terhadap animasi yang dihasilkan nantinya, semakin banyak *frame* setiap detik maka semakin halus gerakan yang dihasilkan.[3]

Penulis memiliki cerita berjudul "*Layangan*" yang di dalamnya terdapat adegan-adegan imajinatif yang sangat membutuhkan teknik *frame by frame*

dalam pembuatannya dan dengan memahami 12 prinsip animasi dalam penerapannya diharapkan animasi yang dihasilkan terlihat hidup walaupun dengan adegan yang cukup imajinatif, tidak seperti tayangan *live shoot* biasa yang gerakan atau adegan di dalam film cukup terbatas, sedangkan dalam film animasi dapat dilakukan berbagai adegan yang tidak bisa dilakukan dengan *live shoot* seperti adegan perubahan wujud satu ke wujud lain dan adegan yang sifatnya fantasi atau diluar nalar manusia, Hal itu membuat konsep cerita ini sangat cocok untuk dilakukan dengan teknik animasi 2D frame by frame. Dari uraian latar belakang tersebut diatas maka penulis mengambil teknik ini dalam memvisualisasikan cerita tersebut agar cerita tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Untuk itu penulis membuat film animasi pendek 2D “Layangan” dengan teknik frame by frame sebagai dasar penelitian ini.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang yang telah disampaikan, Maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu : “Bagaimana membuat Film pendek animasi 2D ‘Layangan’ dengan Teknik *frame by frame*?”.

### **1.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup animasi memiliki pembahasan yang sangat luas. Maka dari itu batasan masalah ini di maksudkan agar dalam prosesnya, penyusunan skripsi ini tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, adapun batasan masalahnya meliputi;

1. Analisan berfokus pada Teknik *frame by frame* dalam film pendek 2D “Layangan”.
2. Target penayangannya dilakukan pada film animasi ini melalui *youtube*.
3. Target durasi tidak lebih dari 2 menit (00:01:20).
4. Animasi dibuat menggunakan *ToonBoom*, *Adobe animate cc 2018*, *adobe photoshop CC 2019*, *Adobe after effect CC 2018*, *adobe illustration CC 2019*.
5. Resolusi 1080x1920.
6. Ekstesnsi File MP4.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan animasi 2D dengan Teknik *frame by frame*.

1. Menerapkan Teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi “layangan”.
2. Membuat reverensi film animasi 2D dengan teknik *frame by frame*

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Syarat untuk mendapat gelar sarjana.
2. Dapat menjadi sebuah portofolio.
3. Dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata 1 Sistem Informasi, dan dapat memahami apa yang telah didapat pada masa kuliah teori maupun praktikum.

## 1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan dalam melakukan penelitian ini, maka dapat di ambil beberapa metode yaitu:[4]

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode sebagai berikut: [4]

#### 1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan pengumpulan dan pengamatan terhadap film animasi 2d yang mempunyai ciri dan karakteristik sama.

#### 2. Metode kepustakaan

Metode dari hasil mengumpulkan data-data buku mengenai Teknik frame by frame dalam pembuatan animasi 2d yang berkaitan dengan permasalahan yang di bahas.

#### 3. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa di pakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan *research* tentang animasi 2d dan teknik frame by frame.

### 1.6.1 Metode Analisis

Metode analisis dilakukan untuk mengumpulkan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat film animasi, seperti menganalisis kebutuhan fungsional dan nonfungsional.

### **1.6.2.1 Pra Produksi**

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

### **1.6.2.2 Produksi**

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

### **1.6.2.3 Pasca Produksi**

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

## **1.6.3 Evaluasi**

Meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan Teknik *frame by frame* terhadap film animasi 2d yang di buat. Penguji melibatkan objek dibidang animasi dan pakar di bidang media, Sebagai contoh : animator, *freelancer artist*, dan orang-orang berpengalaman dalam bidang multimedia. Hasil dari testing terhadap pakar dibidang animasi maupun multimedia lainnya yaitu berupa *questioner* dan hasil review dari penelitian mengenai Teknik *frame by frame* dalam Film karton pendek 2d “layangan” [4]

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Pada penyusunan penelitian ini agar bisa lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa bab-bab sebagai berikut:



## **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini menuraikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan Sistematika Penulisan.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menguraikan tentang teori-teori yang digunakan penulis dalam menyusun skripsi ini yaitu berupa tinjauan pustaka, dasar teori, teknik frame by frame, 12 prinsip animasi, dan analisa kebutuhan system dalam pembuatan animasi.

## **BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN**

Berisi penjelasan mengenai analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional, detail dari perancangan animasi yang dibuat mulai dari ide cerita, tema, alur cerita, diagram adegan (scene), screenplay, character development, dan storyboard.

## **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), pasca produksi (compositing, editing, rendering), dan tahap pembahasan (mengenai kebutuhan fungsional dan storytelling).

## **BAB V : PENUTUP**

Berisi uraian kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini serta saran-saran untuk memperbaiki dan mengembangkan lebih lanjut dari penulisan skripsi dan film animasi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

