

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era modern ini, animasi 2D (dua dimensi) merupakan karya visual yang cukup familiar di mata masyarakat. Animasi 2D (dua dimensi) adalah karya visual yang mengolah beberapa gambar yang statis atau diam secara berurutan sehingga terlihat seolah-olah bergerak dan membentuk suatu gerakan yang utuh.

Penggunaan animasi dapat dinilai sebagai media modern yang menarik. Selain sebagai media hiburan, animasi juga dapat berperan sebagai media promosi dan informasi. Sebagai alat untuk menyampaikan informasi, film animasi "Peace" ini mengandung pesan untuk bekerja keras dan pantang menyerah dalam mencapai suatu tujuan serta kasih sayang sesama manusia.

Terdapat beberapa teknik pembuatan animasi, seperti teknik *frame by frame*, *shape tweening*, *motion tweening*, *masking*, dan *motion guide*. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *frame by frame* untuk membuat film animasi. Teknik *frame by frame* merupakan teknik yang menampilkan perbedaan susunan gambar per *frame* satu per satu. Teknik ini cocok untuk membuat animasi yang kompleks. Semakin banyak gambar yang digunakan dalam teknik ini, hasil yang ditampilkan akan semakin halus [1].

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah teknik animasi *frame by frame* dan dijadikan skripsi dengan judul “Pembuatan Film Animasi Pendek 2D *Peace* Dengan Teknik *Frame By Frame*”.

1.2. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang tersebut di atas, maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan dalam skripsi ini adalah bagaimana cara membuat animasi berjudul “*Peace*” dengan teknik *frame by frame* yang menghibur dan dapat menyampaikan pesan yang inspratif.

1.3. Batasan Penelitian

Penelitian ini akan dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Menggunakan aplikasi Krita dan Adobe Premier Pro.
2. Film animasi ini dibuat dalam bentuk 2D (dua dimensi).
3. Menerapkan prinsip - prinsip animasi.
4. Animasi memiliki 12 fps
5. Menggunakan teknik *frame by frame*.
6. Animasi berdurasi 2 menit 45 detik.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membuat animasi sebagai media menyampaikan gagasan atau pesan tentang kerja keras kepada khalayak luas yang dikemas secara menarik agar mudah diterima atau tersampaikan.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Peneliti dapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan dalam pembuatan animasi
2. Untuk membuat film animasi dua dimensi yang menghibur dan dapat menyampaikan pesan yang inspiratif bagi khalayak luas.
3. Diharapkan menjadi pemicu karya kreatif khususnya animasi bagi penonton.

1.6. Sistematika Penulisan

Agar lebih terstruktur dan mudah dimengerti, sistematika penyusunan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, dasar teori yang digunakan sebagai acuan pembuatan animasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini merupakan gambaran animasi secara detail.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab iv berisikan tentang pembahasan animasi yang dibuat, dijelaskan juga hasil tahapan penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab v berisi tentang kesimpulan, kejadian atau fakta saat penelitian yang menjawab rumusan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat keterangan yang didapatkan dari beberapa buku, jurnal dan internet sebagai referensi dan panduan untuk membantu dalam pembuatan dan sebagai penulisan skripsi.

