

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi dapat dibuat dengan menggunakan berbagai cara, salah satunya adalah dengan menggunakan teknik Frame by Frame. Teknik Frame by Frame adalah teknik pembuatan animasi yang menggunakan gambar yang disusun sedemikian rupa untuk menciptakan sebuah gerakan. Dalam penerapannya, teknik ini mampu menciptakan gerakan yang lebih hiperbolis.

Pada penelitian ini penulis membuat animasi pendek 2D yang menceritakan tentang kisah gorila yang tinggal di sebuah hutan. Gorila yang memiliki emosi, serta kecerdasan selayaknya seorang manusia. Cerita diilustrasikan dengan menampilkan hutan sebagai latar tempatnya. Kejadian dimana gorila mendapati sebuah berry jatuh tepat di atas kepalanya dan membuatnya marah. Aksi saling kejar antara gorila dan berry terjadi di tengah hutan yang lebat itu. Berry yang tertangkap oleh gorila tersebut digunakan dalam sebuah eksperimen untuk menciptakan cairan yang memiliki aroma khas dari rasa buah berry.

Dengan konsep cerita tersebut, penulis menggunakan konsep animasi 2D. Konsep animasi 2D memiliki keunggulan dalam cerita yang bersifat imajinatif. Alur cerita yang ada tidak mampu divisualisasikan menggunakan konsep visual seperti live shoot, sehingga mengilustrasikannya melalui animasi adalah hal yang tepat. Teknik pembuatan yang digunakan adalah teknik Frame by Frame.

Dari uraian cerita di atas, maka penulis memilih teknik ini untuk memvisualisasikan cerita tersebut agar dapat tersampaikan dengan baik. Maka dari itu penulis membuat animasi pendek “**Gorila Sang Ilmuan**” dengan teknik *Frame by Frame* sebagai dasar penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah : “Bagaimana cara merancang dan membuat animasi 2D dengan menggunakan teknik *Frame by Frame*?”

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Animasi yang dibuat yaitu animasi 2 dimensi.
2. Teknik yang digunakan yaitu teknik *Frame by Frame*.
3. Yang diuji dari penelitian ini adalah teknik dalam pembuatan animasinya.
4. Hasil akhir yaitu menampilkan video animasi durasi kurang dari 1 menit.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin disampaikan dari penulisan skripsi ini, antara lain:

- a. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program studi S1 Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

- b. Sebagai pengembangan ilmu yang telah diperoleh selama studi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- c. Implementasi teknik *Frame by Frame* pada animasi 2D.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat, antara lain:

1. Mengimplementasikan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta dengan menggunakan software Toon Boom Harmoni.
2. Dapat memahami proses pembuatan animasi 2D dengan teknik *Frame by Frame*.
3. Mampu memberi referensi karya animasi 2D dengan teknik *Frame by Frame* untuk pihak-pihak yang membaca karya ini untuk mempelajari penggunaan teknik *Frame by Frame*.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Kepustakaan

Tahap ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data dari buku mengenai teknik *Frame by Frame* dalam pembuatan animasi 2D.

2. Metode Observasi

Tahap ini dilakukan dengan cara mengamati dari beberapa film animasi 2 dimensi yang yang dapat dijadikan referensi dan mengamati penggunaan teknik *Frame by Frame* yang terdapat di dalamnya.

1.6.2 **Metode Analisis**

Penulis menganalisa kebutuhan informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi 2D.

1.6.3 **Metode Produksi**

Pembuatan animasi 2D Gorila Sang Ilmuwan terdapat beberapa tahap:

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.7 **Sistematika Penulisan**

Bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan pada penelitian ini. Berikut merupakan ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

BAB I: PENDAHULUAN

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

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian tentang pembuatan animasi dan teknik *Frame by Frame* yang berhubungan dan digunakan untuk mendukung penulisan penelitian ini.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum tentang alur perencanaan dan spesifikasi alat yang digunakan dalam pembuatan animasi.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai proses pembuatan animasi 2D dengan teknik *Frame by Frame* dan hasil dari penelitian ini.

BAB V: PENUTUP

Bab ini memuat tentang penutup dari penyusunan penelitian yang berisi tentang kesimpulan dan saran penulis

DAFTAR PUSTAKA

