

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berbagai cara dapat diterapkan dalam pembuatan animasi, salah satunya adalah dengan menggunakan teknik *Frame by Frame*. Teknik *Frame by Frame* sendiri adalah teknik pembuatan animasi yang menggunakan susunan gambar untuk menciptakan sebuah gerakan. Dalam penerapannya, teknik ini mampu menciptakan gerakan yang lebih ekspresif dari gerakan pada umumnya. Berdasar dari gambar yang dibuat, sebuah efek visual dapat diciptakan dan membuat adegan menjadi lebih hidup.

Pada penelitian ini penulis membuat sebuah film animasi 2D yang menceritakan tentang sebuah pertemuan dan perpisahan. Kisah tentang sebuah boneka yang merupakan perwujudan dari sebuah sihir dan seorang gadis kecil penghuni permukaan. Kejadian itu diilustrasikan dengan sebuah pertemuan yang tak disengaja. Saat langit berwarna terang, animasi menampilkan keseharian dari karakter gadis kecil yang berada di dalam kamarnya. Namun saat langit menjadi gelap, sudut pandang berubah dan menampilkan apa yang dilakukan oleh karakter boneka. Dalam sudut pandang karakter boneka, banyak kejadian yang berkaitan dengan sihir. Seperti kebanyakan cerita fantasi, dimana banyak kejadian yang tidak normal bisa terjadi. Menampilkan perubahan wujud karakter, munculnya lingkaran sihir, dan fenomena alam yang dipicu oleh penggunaan sihir.

Dengan konsep cerita tersebut, penulis menggunakan konsep animasi 2D. Konsep animasi 2D dipilih karena adegan dalam cerita bersifat imajinatif, sehingga sulit untuk diceritakan dengan konsep visual seperti *live shoot*. Sedangkan untuk teknik pembuatannya menggunakan teknik *Frame by Frame*, mengingat banyaknya adegan yang mengilustrasikan gerakan nyata yang diletakkan lebih banyak.

Dari uraian latar belakang di atas, maka penulis memilih teknik ini untuk memvisualisasikan cerita tersebut agar dapat tersampaikan dengan baik. Maka dari itu penulis membuat film animasi pendek "*End of Sun and Moon*" dengan teknik *Frame by Frame* sebagai dasar penelitian ini.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dituliskan sebelumnya, dapat ditemukan sebuah permasalahan yaitu: "Bagaimana cara merancang dan membuat animasi 2D "*End of Sun and Moon*" dengan menggunakan teknik *Frame by Frame*?",

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu:

1. Animasi yang dibuat merupakan animasi 2 dimensi.
2. Teknik yang digunakan adalah teknik *Frame by Frame*.
3. Apa yang diuji dari penelitian ini adalah teknik pembuatan animasinya.
4. Target durasi untuk short animation 2D ini adalah kurang dari 5 menit

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dari penyusunan penelitian ini adalah:

1. Memenuhi persyaratan untuk menuntaskan pendidikan program sarjana studi Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan pembelajaran mengenai animasi yang telah diajarkan selama menempuh pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Memberikan penjelasan mengenai perancangan dan pembuatan animasi serta menjadi kajian informasi yang berguna.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi ilmu dan pemahaman lebih lanjut mengenai bagaimana merancang dan membuat sebuah animasi serta dapat menjadi acuan maupun rujukan bagi orang-orang yang tertarik membuat sebuah animasi.

1.6. Metodologi Penelitian

Metodologi pengembangan animasi 2D "*End of Sun and Moon*" diuraikan sebagai berikut:

1.6.1. Metode Pengambilan Data

Metode ini dilakukan dengan menggunakan fasilitas yang ada seperti internet dan jurnal untuk mendapatkan informasi berkaitan dengan animasi 2D khususnya teknik *Frame by Frame*.

1.6.2. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dari beberapa film animasi 2D yang dapat dijadikan referensi, serta melakukan pengamatan pada lingkungan agar animasi yang dibuat terlihat natural.

1.6.3. Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan kebutuhan dalam proses pembuatan film animasi dan teknik – teknik yang dapat diterapkan.

1.6.4. Metode Produksi

Selanjutnya setelah semua yang didapat dari proses analisis dikumpulkan, dilakukan tahapan perancangan yang mengadaptasi dari proses pra-produksi, produksi dan pasca-produksi animasi.

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, tulisan disajikan dalam lima bab dengan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori – teori pemecahan masalah yang berhubungan dan digunakan untuk mendukung penulisan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang alur perencanaan sistem dan spesifikasi alat yang digunakan.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang implementasi, tahapan produksi, dan hasil dari penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran penulis untuk mengembangkan teknik dalam pembuatan animasi.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang sumber – sumber literature yang digunakan dalam penulisan penelitian ini.

