

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknik *frame by frame* adalah sebuah teknik yang dibuat dari banyak gambar atau sketsa yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah gerakan yang terlihat hidup. Dalam pembuatan animasi kita dapat memvisualisasikan sebuah adegan berdasarkan cerita atau naskah yang bersifat imajinatif. Seperti karakter manusia yang terbang, benda mati yang dibuat seolah hidup dan lain sebagainya. Dengan penggunaan teknologi membuat animasi lebih mudah dalam proses pembuatannya dikarenakan dapat mengurangi kesalahan dalam penerapan gambar dan modifikasi secara digital. Perkembangan industri animasi saat ini membuat tuntutan kepada animator agar dapat bekerja dengan lebih cepat dalam memproduksi sebuah film animasi.[1]

Dalam teknik digital pembuatan animasi kartun dibagi menjadi 2 teknik utama yaitu teknik *frame by frame* dan *computational*. Teknik *computational* dirasa lebih mudah dibandingkan teknik *frame by frame*, karena sebagian besar pengerjaannya dibantu dengan perhitungan komputer seperti *key frame*, *shapping*, ataupun *motion*. Sedangkan teknik *frame by frame* memungkinkan analisa gerakan dilakukan pergambar. Teknik *frame by frame* mampu memvisualisasikan animasi dengan ekspresif, dan pergerakannya tidak hanya sebatas pada pergerakan rotasi dari sumbu x dan sumbu y namun bisa memutar dengan sumbu z.[2]

Dalam penelitian ini penulis menerapkan teknik animasi *frame by frame* pada film pendek animasi 2D berjudul "*Tenderness*". Animasi ini menceritakan

kehidupan seorang anak gadis di dunia fantasi yang penuh dengan kasih sayang dan kelembutan bersama boneka kelinci warna-warni. Tapi sayangnya dunia itu hanyalah sebuah dunia palsu, dimana dunia asli dari gadis itu adalah sebuah dunia yang sudah maju dengan perkembangan teknologi yang canggih.

Permasalahan pada penelitian ini terdapat pada konsep cerita dimana penerapan animasi 2D dilakukan karena visualisasi cerita tidak dapat dibuat kedalam bentuk *liveshoot*. Dengan konsep animasi 2D setiap adegan dapat divisualisasikan dengan imajinatif dan dapat dilebih-lebihkan sesuai dengan konsep cerita yang ingin diterapkan. Tidak seperti *liveshoot* yang memiliki pergerakan yang terbatas, film animasi dapat melakukan adegan-adegan yang bersifat fantasi atau diluar nalar manusia. Seperti sebuah adegan yang menunjukkan visual efek ataupun perubahan karakter ke bentuk lain karakter yang bersifat imajinatif. Dalam penelitian ini, teknik *frame by frame* adalah teknik yang sesuai dengan konsep cerita, karena pergerakan yang dihasilkan lebih luas dan tidak hanya memvisualisasikan pergerakan sumbu x dan y, melainkan juga sumbu z. Terlebih lagi dalam penerapan 12 prinsip animasi 2D yang akan membuat animasi terlihat hidup walaupun dengan adegan-adegan yang bersifat imajinatif dan dapat memvisualisasikan cerita tersebut agar cerita dapat tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis menerapkan teknik ini agar dapat memvisualisasikan konsep animasi baik itu pada cerita dan pergerakan pada setiap adegan yang ditampilkan, juga melakukan analisis berupa evaluasi pada teknik animasi *frame by frame*. Untuk itu pada penelitian ini penulis menganalisis teknik *frame by frame* pada film pendek animasi 2D "*Tenderness*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penerapan teknik *frame by frame* pada film pendek animasi 2D "*Tenderness*"?
2. Bagaimana hasil yang didapatkan atau disimpulkan dari analisis teknik *frame by frame* pada film pendek animasi 2D "*Tenderness*"?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Menerapkan teknik animasi 2D *frame by frame*.
2. Pembuatan animasi 2D menggunakan *software* Clip Studio Paint EX dan Adobe Premiere Pro CC 2018 dengan *frame rate* 24 *fps*.
3. Total durasi film animasi 2D adalah 3 menit 27 detik.
4. Format *file* .mp4 dengan resolusi 1080p.
5. Menggunakan youtube sebagai media publikasi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian pada kali ini adalah :

1. Menganalisis salah satu teknik animasi 2D *frame by frame* pada film pendek animasi 2D "*Tenderness*".

2. Mengetahui konsep pra-produksi dan produksi pada animasi 2D khususnya berkaitan dengan teknik yang diterapkan pada proses pembuatan film pendek animasi 2D “*Tenderness*”.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai pada penelitian kali ini adalah :

1. Memberikan wawasan mengenai salah satu teknik animasi 2D *frame by frame*.
2. Menunjukkan hasil karya film pendek animasi 2D “*Tenderness*” dengan penerapan teknik *frame by frame*.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian kali ini terdiri sebagai berikut ;

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut :

a. Observasi

Pengumpulan data dilakukan dari hasil mengamati film animasi 2D yang memiliki karakteristik yang sama dengan penelitian yang akan dibuat. Pengumpulan dan pengamatan yang dilakukan ini bersumber dari situs *website* dan youtube.

b. Studi Literatur

Penelitian ini mengambil referensi yang bersumber pada buku, jurnal dan situs internet untuk memenuhi kelengkapan informasi yang dibutuhkan oleh penulis.

c. **Kustoner**

Pengumpulan data dilakukan dari hasil daftar pertanyaan yang dibuat penulis dan diberikan kepada sejumlah ahli dalam bidang animasi 2D untuk mengetahui respon yang diberikan terhadap animasi yang dibuat.

1.6.2 Metode Analisis

Dalam penelitian ini penulis menggunakan analisis kebutuhan sistem secara fungsional dan kebutuhan sistem secara non-fungsional.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan ini meliputi proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi dalam pembuatan animasi 2D.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terdiri dari beberapa bab sebagai berikut :

1. BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang ingin dicapai, manfaat penelitian, metode yang digunakan, serta sistematika penulisan.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini terdiri dari kajian pustaka dan dasar landasan teori yang digunakan sebagai penunjang untuk penyusunan penelitian ini. Dasar teori yang dibahas dalam bab ini adalah dasar teori yang berkaitan dengan penelitian ini.

3. BAB III : METODE PENELITIAN

Dalam bab ini terdiri dari pengumpulan data dan perancangan animasi pada penelitian ini.

4. BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan hasil dan pembahasan mengenai analisis teknik pada film pendek animasi 2D "*Tenderness*" beserta evaluasinya.

5. BAB V : PENUTUP

Dalam Bab Penutup ini disajikan kesimpulan dan saran dari hasil analisis teknik pada film pendek animasi 2D "*Tenderness*".

6. DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat pustaka yang diacu dalam penelitian ini.

