

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era modern sekarang ini, teknologi informasi dan komunikasi telah mempengaruhi kehidupan manusia dalam berbagai aspek salah satunya animasi. Film animasi sekarang berkembang cukup pesat dan menjadi salah satu media penyampaian informasi baik itu edukasi, hiburan, sejarah dan lain-lain. Di dalam bidang animasi terdapat beberapa teknik pembuatan yang berbeda-beda salah satunya yaitu pembuatan animasi 2D dengan teknik *frame by frame*.

Frame by frame adalah teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Pada animasi *frame by frame*, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakan pada frame secara berurutan. Semakin banyak frame yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, animasi yang dihasilkan akan semakin halus.[1] Teknik *frame by frame* sendiri pada dasarnya menggunakan gambar yang di buat oleh animator dan di pisah *cut per cut* adegannya, sehingga membentuk sebuah *frame* yang di susun menjadi satu agar menciptakan sebuah gambar dengan gerak yang berarti.

Musik adalah bentuk suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yaitu irama melodi, harmoni, bentuk dan struktur lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan.[2]

Pada penelitian ini penulis membuat sebuah karya perpaduan antara musik dan 2D animasi yang bercerita tentang seorang anak yang telah lama kehilangan sosok ibunya bermimpi suatu hal yang tak terduga , dimana dia bertemu Kembali dengan ibunya. Kehidupan bersama sang ibu yang ia rasakan begitu singkat namun terasa begitu nyata.

Berdasarkan konsep cerita di atas yang bersifat imajinatif serta beberapa adegan yang membutuhkan gerakan yang di lebih-lebihkan dan sulit dibuat secara *liveshoot*, maka penulis memilih menerapkan teknik *frame by frame* dalam

pembuatan animasi 2D. Dari uraian latar belakang tersebut, maka penulis memilih teknik ini untuk memvisualisasikan ide cerita yang sudah ada agar pesan dari cerita tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Untuk itu penulis membuat AMV 2D “*Dandelion*” menggunakan teknik *frame by frame* dengan durasi video 120 detik sebagai dasar penelitian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil dalam penelitian adalah “Bagaimana pembuatan teknik 2D AMV “*Dandelion*” dengan teknik *frame by frame*” ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka penulis merasa perlu membatasi variabel dari masalah yang akan dibahas menjadi lebih rinci, Batasan masalah sebagai berikut :

1. Film ini bercerita tentang seorang anak yang bermimpi bertemu dengan ibunya yang telah meninggal.
2. Target penayangan animasi melalui media Youtube.
3. Durasi animasi sekitar 120 detik atau lebih..
4. Frame rate yang digunakan 10 sampai 12 fps.
5. Hasil akhir berupa video mp4.
6. Resolusi video 1280x720 pixel (HD).
7. AMV ini dibuat menggunakan software Adobe photoshop cc 2018, adobe animate cc 2019 dan adobe premiere pro 2020.

1.4 Tujuan Penelitian

Penulis membuat makalah ini dengan tujuan sebagai berikut :

1. Membuat 2D AMV dengan judul “*Dandelion*” yang memiliki pesan dan kesan bagi penonton.

2. Mengenalkan secara luas apa itu 2D AMV (Animation Music Video).
3. Meningkatkan minat masyarakat terhadap industry animasi di Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat penelitian bagi penulis

1. Menambah wawasan lebih dari penerapan ilmu yang diperoleh semasa perkuliahan.
2. Meningkatkan kemampuan dalam bidang animasi 2D maupun digital painting.
3. Penulis bisa lebih memahami pembuatan animasi, terutama dengan teknik *frame by frame*.

1.5.2 Manfaat penelitian bagi pembaca

1. Dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya.
2. Dapat dijadikan pembelajaran untuk mengenal pembuatan animasi dengan teknik *frame by frame*.
3. Memotivasi untuk menciptakan karya serupa atau bahkan lebih baik.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi oleh peneliti demi mendapatkan hasil yang diharapkan. berikut metode yang digunakan penulis antara lain :

1.6.1 Metode Literatur

Metode yang digunakan untuk memperoleh dasar teori berkaitan dengan animasi 2D dan teknik *frame by frame* baik dari buku, jurnal maupun dari situs internet. Metode literatur merupakan metode yang digunakan untuk merujuk pada metodologi penelitian atau riset tertentu dan pengembangan yang dilakukan untuk mengumpulkan serta mengevaluasi penelitian yang terkait pada fokus topik tertentu. Tujuan Penelitian SLR dilakukan untuk berbagai tujuan, di antaranya untuk mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, dan menafsirkan semua

penelitian yang tersedia dengan bidang topik fenomena yang menarik, dengan pertanyaan penelitian tertentu yang relevan.[3]

1.6.2 Metode Perancangan

Metode ini membahas tentang pembuatan 2D AMV “*Dandelion*” yang terdiri dari tiga tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

1.6.3 Metode Observasi

Pencarian data/informasi dengan melakukan pengamatan terhadap film animasi dengan karakteristik serupa.[4]

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan ini berfungsi untuk mempermudah penulis dalam menyusun penelitian yang terdiri dari lima bab, yaitu :

1. BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah yang diuraikan menjadi rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode serta sistematika penulisan.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori dasar yang berkaitan dengan animasi 2D dan teknik *frame by frame*. Serta tinjauan pustaka yang bisa diperoleh dari buku-buku ilmiah maupun sumber lainnya sebagai referensi penelitian.

3. BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode yang akan digunakan dan rancangan pembuatan animasi 2D “*Dandelion*”.

4. BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang hasil dan pembahasan penelitian yang telah dibuat.

5. BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, serta saran yang diharapkan bisa digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya.

6. DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka memuat semua sumber referensi penulis dalam penyusunan skripsi. Sumber tersebut baik dalam buku, jurnal ataupun media lain.

7. LAMPIRAN

Pada bagian lampiran berisi data pelengkap untuk menerangkan pokok pembahasan.

