

BAB I Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Animasi 2D berkembang sangat pesat hingga saat ini. Sudah banyak sekali teknik serta metode yang digunakan dalam pembuatannya. Teknik *frame by frame* merupakan teknik animasi yang secara konsisten dikembangkan dari zaman ke zaman, bahkan dari awalnya animasi 2D ini diciptakan sang kreator menerapkan teknik *frame by frame*. Teknik *frame by frame* tentu saja memiliki keunggulan dibanding dengan teknik komputasional. Teknik *frame by frame* mampu menerapkan gerakan yang nyata hampir sama dengan kehidupan nyata manusia bahkan mampu mengimplementasikan gerakan sesuai imajinasi [1].

Film pendek animasi 2D berjudul “Manusia Waktu” menerapkan teknik pembuatan animasi dengan menggunakan metode *frame by frame*. Film pendek ini menceritakan kehidupan manusia berkepala waktu bernama Hiro yang melewati sisa hidupnya untuk bekerja di kantor dan pada akhirnya dia membuat suatu penemuan yang berguna bagi manusia berkepala waktu lainnya agar dapat hidup dengan kekal. Yaitu dengan membuat baterai kehidupan yang dapat digunakan secara terus menerus untuk memperbarui sisa hidup manusia waktu.

Oleh karena permasalahan tersebut penulis membuat film pendek animasi 2D dengan menerapkan teknik *frame by frame* karena memang visualnya tidak seluruhnya mampu dilakukan dengan bentuk *live shoot*. Bentuk visual yang dibutuhkan pada cerita serta gerakan yang mampu dibuat secara imajinatif lah yang membuat mengapa perlu untuk menggunakan metode *frame by frame*. Konsep cerita yang sangat rumit bila dibuat dengan menggunakan adegan *live shoot* meliputi karakter Hiro manusia dengan kepala jam waktu, visual effect petir yang mengalir, dan *environment design* nya juga merupakan bagian didalam film pendek animasi 2D ini yang memiliki tingkat kesulitan yang sesungguhnya.

Berdasarkan penjelasan diatas maka penulis membuat judul penelitian “Analisis teknik *frame by frame* pada animasi 2D “Manusia Waktu”. Dengan menerapkan teknik ini diharap pesan yang dibuat dalam bentuk animasi 2D dapat tersampaikan dengan jelas, baik dan benar oleh para penonton maupun audiens penguji.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah analisis penerapan teknik *frame by frame* pada film pendek animasi 2D “Manusia Waktu”.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini meliputi:

1. Menerapkan teknik *frame by frame*.
2. Pembuatan menggunakan *software* Toonboom Harmony 17 Premium, Adobe after Effect 2022, Adobe Audition 2020 dan Paint Tool SAI Version 2 dengan *framerate* 24 *fps*.
3. Total durasi film adalah 4 menit 6 detik.
4. Format file .mp4 dengan resolusi 1080p.
5. Menggunakan youtube sebagai media publikasi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan teknik *frame by frame* pada film pendek animasi 2D “Manusia Waktu”.
2. Menghasilkan film pendek animasi 2D “Manusia Waktu” menggunakan teknik *frame by frame*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Menerapkan ilmu yang didapat semasa kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta terutama dalam bidang Teknologi Informasi.
2. Menunjukkan hasil karya film pendek animasi 2D “Manusia Waktu” 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 digunakan adalah observasi. Pengumpulan data yang dilakukan melalui hasil mengamati film animasi 2D yang memiliki karakteristik hampir sama dengan penelitian yang dilakukan. Sumber dari pengamatan berasal dari media Youtube.

1.6.2 Metode Analisis

Penelitian ini menguraikan kebutuhan sistem secara fungsional dan kebutuhan sistem secara non fungsional. Kebutuhan secara fungsional (*alpha testing*) menguraikan kebutuhan tampilan di dalam animasi. Sedangkan kebutuhan non fungsional (*beta testing*) menguraikan hasil evaluasi berdasarkan penilaian kuesioner.

1.6.3 Metode Produksi

Metode produksi yang dilakukan penulis adalah melalui tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi dalam pembuatan animasi 2D.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari beberapa bab sebagai berikut:

1. BAB I: PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

2. BAB II: LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan tentang kajian pustaka serta teori - teori yang berkaitan dengan objek penelitian. Tentu saja teori yang masih sesuai dengan konteks penelitian yang dimaksud.

3. BAB III: METODE PENELITIAN

Dalam bab ini terdiri dari kumpulan data beserta dengan perancangan animasi dalam penelitian ini.

4. BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai hasil dan pembahasan dari analisis teknik *frame by frame* pada film pendek animasi 2D “Manusia Waktu”

5. BAB V: PENUTUP

Dalam bab ini disajikan saran dan kesimpulan yang berkaitan dengan analisa penelitian dari teknik *frame by frame* pada film pendek animasi 2D “Manusia Waktu”

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisikan mengenai pustaka yang mengacu dalam penelitian ini.

7. LAMPIRAN

Berisikan data terlampir yang merujuk pada pembuatan animasi.

