

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film merupakan rangkaian berbagai gambar yang di proyeksikan ke layar sehingga timbul adanya gerakan secara normal. Film menjadikan rangkaian gambar yang tadinya diam menjadi berkesan lebih hidup dan nyata karena adanya pergerakan yang ditimbulkan. Film merupakan salah satu media yang menyajikan audio, visual dan gerak. Sehingga mampu memberikan kesan yang mendalam (*impresif*) dan memiliki daya tarik serta bersifat menyenangkan (*atraktif*) [1]. Media animasi merupakan pergerakan tampilan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi pada tenggang waktu (*timeline*) tertentu sehingga mampu menciptakan ilusi gambar gerak. Pada dasarnya animasi merupakan objek agar lebih tampak dinamis [2]. Video animasi dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis. Salah satu di antaranya adalah animasi 2 dimensi (2d). Video animasi jenis ini memiliki kelebihan, yaitu lebih mudah dan ringan. Video animasi ini dapat dibuat semenarik mungkin. Pesan yang ingin disampaikan lewat video juga dapat diolah dengan mudah dan dapat dibuat interaktif. Hal ini supaya informasi yang disampaikan melalui video dapat lebih menarik dan tidak terlihat monoton [3]. Salah satu teknik dalam pembuatan animasi yaitu adalah menggunakan teknik *frame by frame*. karakter yang dibuat dalam animasi *frame by frame* bisa berupa benda hidup ataupun benda mati, selama gerakan yang dibuat atau benda yang digambarkan bisa menerapkan 12 prinsip animasi. Adanya sebuah alasan untuk dibuatnya animasi dengan menggunakan metode *Frame by Frame*, karena metode ini lebih tepat digunakan dalam pembuatan animasi 2D. Animasi sebenarnya adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah *frame*. Satu *frame* terdiri dari satu gambar jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak. Satuan yang dipakai adalah *frame per second* (fps) [4].

"*Always be here*" adalah animasi yang menceritakan tentang seekor kucing jalanan yang harus mencari makan demi bertahan hidup dan akhirnya menemukan majikan baru. Alasan penggunaan judul "*Always be Here*" karena pada cerita yang akan di buat nanti pemeran utama "si kucing" akan mengalami berbagai macam perubahan di

dalam hidupnya, berawal dari kehidupan di jalanan yang sengsara kemudian mendapat majikan baru dimana kehidupannya berubah drastis. si kucing hidup Bahagia dan berkecukupan, tak perlu bersusah payah untuk mencari sisa makanan di tempat sampah. Akan tetapi kehidupan bahagia itu tak selamanya bisa dirasakan, dimana pada suatu waktu majikan si kucing jatuh sakit dan tak lama kemudian meninggalkan si kucing untuk selamanya, dan akhirnya si kucing merasakan kesendirian lagi. Walaupun di tinggal oleh majikannya karena meninggal, si kucing tersebut masih tetap akan menetap di rumah majikannya sampai bertahun-tahun karena mengingat jasa dan kebaikan dari majikannya. Dari cerita tersebut penulis ingin menyampaikan pesan moral dari sudut pandang si kucing, tentang lika-liku kehidupan yang bisa naik turun, dimana takdir hidup itu bisa berubah-ubah, dan kebaikan yang telah di berikan pasti akan selalu di ingat, walaupun pemberi kebaikan itu telah tiada.

Dari alur cerita si kucing tersebut maka peneliti akan menggunakan animasi 2d dengan teknik *frame by frame*, dimana teknik animasi *frame by frame* ini akan digunakan untuk menganalisa gerakan keseharian si kucing mulai dari berjalan, melompat, duduk, menggerakkan ekor, hingga ekspresi si kucing. Dari berbagai macam gerakan tersebut, maka peneliti akan memanfaatkan teknik *frame by frame* dengan menerapkan 12 prinsip animasi, sebagai acuan atau pedoman dalam membuat gerakan animasi yang halus.

Dari latar belakang yang sudah di tuliskan di atas, maka penulis mengambil penelitian dengan judul Pembuatan Film Animasi 2D "*Always be Here*" menggunakan Teknik *frame by frame*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut diatas peneliti merumuskan bagaimana merancang film animasi 2d "*Always Be Here*" menggunakan Teknik *frame by frame*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di tuliskan di atas, maka penulisan tugas akhir ini memiliki batasan sebagai berikut:

1. Animasi berupa animasi Pendek 2 dimensi
2. Target Animasi berdurasi 3 menit
3. Teknik yang digunakan pada animasi ini menggunakan teknik *frame by frame*
4. Analisa dari gerakan *frame by frame* adalah gerakan keseharian kucing

- animasi yang dibuat berbentuk *Silent Animation*, dimana animasi ini tidak memiliki dialog maupun monolog dan hanya menggunakan *sound effect* dan *backsound*.
- Software dalam perancangan film animasi ini menggunakan *Clip Studio*, *Paint EX Ver. 1.8.5*, dan *Adobe Priemere Pro Ver. 5.0*.
- Hasil uji animasi animasi berdasarkan gerakan aktifitas kucing terhadap 12 prinsip animasi.

1.4 Tujuan Penelittan

Adapun tujuan penelitian ini yaitu:

- Mengimplementasikan Teknik *frame by frame* terhadap pergerakan kucing.
- Menjadi referensi bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian tentang pembuatan animasi 2D, baik dari segi teknik yang digunakan dan alur cerita yang dibuat.

1.5 Manfaat Penelittian

a. Bagi penelitt:

- Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana di bidang teknologi informasi.
- Menerapkan ilmu yang telah dipelajari dari kampus.

b. Bagi Animator:

Sebagai acuan gerakan kucing bagi animator dalam meneliti teknik animasi *frame by frame*.

c. Bagi Masyarakat Umum:

- Mendapatkan variasi produk animasi dalam bentuk hewan.
- Menyampaikan pesan moral yang terkandung dalam jalan cerita animasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan penelitian ini akan mencakup dasar dari pembuatan skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini akan menjelaskan latar belakang dari penelitian yang di buat, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, metode pengumpulan data, metode perancangan, metode evaluasi, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Dalam bab ini akan menuliskan tinjauan Pustaka serta teori yang *valid* yang berhubungan dengan judul penelitian, serta menjelaskan definisi pengertian animasi, berbagai jenis teknik animasi yang di gunakan, prinsip animasi, pengertian *storyboard*, *hardware* yang dibutuhkan, dan *software* yang di gunakan dalam pembuatan animasi.

BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini akan di uraikan secara rinci, mulai dari penjelasan gambaran umum penelitian, alur penelitian, pengumpulan data, analisis kebutuhan animasi, analisis aspek produksi, pra-produksi.

BAB IV Hasil dan pembahasan

Dalam bab ini akan menjelaskan tahap produksi, pasca-produksi, dan evaluasi pada penelitian yang sudah dibuat.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian dan manfaat apa saja yang telah diperoleh dari penelitian tersebut.

