

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia peranimasian 2D terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan, salah satunya adalah teknik frame by frame. Teknik frame by frame bisa juga disebut dengan teknik animasi tradisional, yang diperoleh dengan memanipulasi objek dan membuatnya terlihat seperti bergerak sendiri dalam satu frame kemudian diulang sampai menjadi animasi yang bergerak. Teknik frame by frame dirasakan mampu untuk membuat animasi yang lebih berekspresi atau lebih ekspresif. Animasi frame by frame menuntut banyak gambar yang harus dibuat. Efek animasi diciptakan dengan mengganti gambar yang satu dengan gambar yang lain selama beberapa waktu. Semua gambar yang bergerak dihasilkan dari gambar yang berbeda-beda tiap framenya.

Didalam penelitian ini penulis membuat animasi pendek 2D yang berjudul Steal(th) yang mana menceritakan tentang pertarungan antara pahlawan terakhir bumi dengan seorang dewa yang berusaha menginvasi bumi, pertarungan berlangsung sengit dan saling menghancurkan satu sama lain. Dari cerita tersebut akan terdapat berbagai macam gerakan baik yang umum seperti memukul, meloncat, menendang sampai gerakan yang cukup rumit seperti mengeluarkan jurus, penggunaan aura atau ki, perubahan bentuk seperti yang terdapat dalam film laga fantasi beladiri.

Dari konsep animasi tersebut, penulis memilih menggunakan metode animasi 2 Dimensi dan teknik yang akan digunakan adalah teknik frame by frame dikarenakan ada beberapa adegan yang rumit dan membutuhkan perhatian lebih mendalam.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya sebagai berikut : “Bagaimana Implementasi Teknik Frame by Frame Dalam Pembuatan Animasi 2D “Steal(th)”.

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini, penulis membatasi ruang lingkup dan masalah pada penelitian ini, yaitu :

1. Film ini bercerita tentang perudungan yang terjadi pada seseorang dan berusaha melawannya.
2. Animasi berupa animasi 2 Dimensi.
3. Penayangan animasi ini akan dilakukan melalui media online yaitu Youtube dan Tiktok
4. Target durasi animasi yang akan dibuat adalah kurang lebih 3 menit.
5. Yang diuji dari penelitian ini adalah animasinya.
6. Pengujinya adalah komunitas atau orang-orang yang paham, dan atau bekerja di bidang multimedia serta animasi.
7. Penelitian berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima.
8. Hasilnya berupa video berdurasi 2 – 3 menit dengan format mp4 dan resolusi 720p (1280x720 pixel) untuk penayangan di Youtube.

1.4 Tujuan Penulisan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat animasi pendek 2D berjudul "Steal(th)" dengan frame by frame.
2. Memaparkan proses pembuatan animasi dan teknik frame by frame pada animasi 2D Stealt(th).
3. Menyampaikan pesan cerita tentang jangan pernah melonggarkan pertahanan selama kemenangan belum dipastikan.
4. Membuat referensi film animasi 2D dengan teknik frame by frame.

1.5 Manfaat Penulisan

Adapun penelitian ini dibuat , diharapkan memberi manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Penulis Bagi penulis, penelitian ini adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Bagi Akademik Dengan disusunnya penelitian ini, penulis berharap agar karya ini bisa menjadi salah satu bahan referensi untuk dunia pendidikan pada penelitianpenelitian selanjutnya khususnya di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendukung keberhasilan penulis dalam perancangan animasi ini, maka dibutuhkan metode-metode yang sesuai dan tepat, berikut adalah metode metode yang akan digunakan :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam menyusun penelitian ini, data yang dibutuhkan harus sesuai dengan fakta, akurat, dan lengkap. Adapun metode yang digunakan oleh penulis sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Untuk mencapai hasil yang baik maka harus melakukan kegiatan pengamatan atau observasi sesuai dengan petunjuk-petunjuk yang ada. Metode pengumpulan pada penelitian ini akan dilakukan dengan cara mengamati film animasi 2D yang berpacu pada metode frame by frame dan animasi yang mempunyai ciri-ciri dan style yang sama.

2. Metode Kepustakaan

Memanfaatkan informasi dari buku adalah cara untuk mengumpulkan data yang valid pada metode ini.

3. Metode Literatur

Metode ini mengumpulkan data dari literatur yang bisa digunakan, mengunjungi situs-situs web untuk mencari data tentang animasi 2D, referensi karakter, referensi background, dan yang berhubungan dengan penelitian ini.

1.6.2 Metode Analisis

Untuk menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari penerapan teknik frame by frame pada animasi steal(th).

1.6.3 Metode Produksi

Proses produksi animasi ini Meliputi 3 tahapan produksi yaitu :

1. Pra Produksi.
2. Produksi.
3. Pasca Produksi.

1.6.4 Metode Evaluasi

Meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik Frame by Frame terhadap film animasi pendek 2 Dimensi yang akan dibuat. Pengujian melibatkan objek di bidang animasi seperti dosen, atau animator, dan atau orang – orang yang berpengalaman dalam bidang animasi. Hasil dari penelitian ini diuji menggunakan kuesioner dan hasil review dari hasil penelitian mengenai teknik frame by frame dalam pembuatan animasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat sebagai patokan awal penulis untuk mempermudah penyusunan setiap sub pokok bahasan. Oleh karena itu, penulis membagi menjadi lima sub pokok bahasan yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian animasi, teknik frame by frame, analisa kebutuhan system dalam pembuatan animasi.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan system dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan film animasi 2D dengan teknik *frame by frame* . Dari proses produksi (*ide cerita*, perancangan animasi, konsep karakter, animasi, dan pembuatan serta pemberian *background*), pasca produksi (*compositing*, *editing*, *rendering*, penayangan), dan tahap pembahasan (mengenai kebutuhan fungsional).

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar dari buku, referensi, dan literatur yang digunakan oleh penulis.

LAMPIRAN

