

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ada banyak cara dapat di terapkan dalam pemuatan animasi salah satunya dengan menggunakan teknik *Frame by Frame*. 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 industry animasi saat ini membuat tuntutan kepada animator agar dapat bekerja dengan lebih cepat dalam memproduksi sebuah film animasi.[1]

Pada penelitian ini sebuah film pendek animasi 2D yang menceritakan kisah seseorang dengan gangguan kecemasan atau yang biasa disebut *Anxiety* yang sedang berjuang melawan rasa cemasnya disetiap malam, keadaan yang semakin terpuruk seseorang yang tidak bisa tidur hingga berhalusinasi, kejadian itu diilustrasikan dengan keadaan yang sangat mencekam, suasana yang gelap, dan bayangan bayangan aneh mulai muncul di berbagai adegan. Seperti kebanyakan kejadian imajinatif di film animasi dimana banyak kejadian tidak normal terjadi, menampilkan wujud karakter yang menyeramkan dan sulit untuk dideskripsikan, namun seseorang yang mengalami gangguan kecemasan bisa diatasinya dengan beberapa cara misalnya dengan bantuan obat yang sudah diresepkan oleh dokter atau psikiater untuk menenangkan dan jika dalam keadaan darurat atau secara tiba-tiba seseorang mengalami *Anxiety* lalu seseorang yang mengalami tersebut bisa dibantu dengan cara ditenangkan oleh orang-orang terdekat seperti yang ada di animasi ini, sang karakter utama dipeluk oleh suaminya agar merasa lebih tenang dan bisa tidur dengan nyenyak.

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 latar belakang diatas penulis memilih Teknik *Frame by Frame* karena Teknik ini mampu memvisualisasikan konsep cerita dari animasi yang penulis buat baik itu adegan maupun pergerakan 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 "Anxiety".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat ditemukan sebuah permasalahan yaitu: "Bagaimana cara merancang dan membuat animasi 2D "Anxiety" dengan menggunakan teknik *Frame by Frame* ?"

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 Toonboom Harmony dengan frame rate 24 fps.
3. Total durasi film animasi 2D adalah 2 menit 1 detik.
4. Format file .mp4 dengan resolusi 1080p.
5. Menggunakan youtube sebagai media publikasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dari penyusunan penelitian ini adalah:

1. Memenuhi persyaratan untuk menuntaskan pendidikan program sarjana studi Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

2. Menerapkan pembelajaran mengenai animasi yang telah diajarkan selama menempuh pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Memberikan penjelasan mengenai perancangan dan pembuatan animasi serta menjadi kajian informasi yang berguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai pada penelitian kali ini adalah :

1. Memberikan ilmu dan pemahaman lebih lanjut mengenai pembuatan animasi 2D dengan menggunakan Teknik *Frame by Frame*.
2. Menunjukkan hasil karya film pendek animasi “*Anxiety*” dengan mengimplementasikan Teknik *Frame by Frame*.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi pengembangan animasi 2D “*Anxiety*” diuraikan sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengambilan Data

Metode ini dilakukan dengan menggunakan fasilitas yang ada seperti internet dan jurnal untuk mendapatkan informasi berkaitan dengan animasi 2D khususnya teknik *Frame by Frame*.

1.6.2 Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dari beberapa film animasi 2D yang dapat dijadikan referensi, serta melakukan pengamatan pada lingkungan agar animasi yang dibuat terlihat natural.

1.6.3 Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan kebutuhan dalam proses pembuatan film animasi dan teknik – teknik yang dapat diterapkan.

1.6.4 Metode Produksi

Selanjutnya setelah semua yang didapat dari proses analisis dikumpulkan, dilakukan tahapan perancangan yang mengadaptasi dari proses pra-produksi, produksi dan pasca-produksi animasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, tulisan disajikan dalam lima bab dengan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori – teori pemecahan masalah yang berhubungan dan digunakan untuk mendukung penulisan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang alur perencanaan sistem dan spesifikasi alat yang digunakan.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang implementasi, tahapan produksi, dan hasil dari penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran penulis untuk mengembangkan teknik dalam pembuatan animasi.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang sumber – sumber literature yang digunakan dalam penulisan penelitian ini.