

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Animasi 2D adalah media informasi dan hiburan yang mana menggunakan gambar 2 dimensi yang bergerak menjadi film. Animasi adalah bentuk seni yang kuat dalam hal membuat pernyataan yang kuat dengan citra simbolis[1]. Simbol disini bisa dalam hal sebuah gambar, gerakan, tingkahlaku ataupun metafora yang melambangkan sesuatu. Animasi dapat memvisualkan hal tersebut dengan baik. Salah satu teknik yang digunakan untuk membuat simbol tersebut dapat dianimasikan adalah *frame by frame*. Teknik *frame by frame* adalah dengan membuat dan menyusun urutan gambar yang mana jika dilihat secara berurutan akan terlihat bergerak. Animasi *frame* adalah bentuk animasi yang paling sederhana[2]. Karena di awal era film animasi 2D yang dibuat oleh Walt Disney adalah dengan cara menggambar adegan pada kertas *cell* yang disusun berurutan kemudian dimainkan sesuai urutan yang ada. Adegan yang sudah dibuat dikertas *cell* kemudian disusun itu disebut *frame*).

Secara keseluruhan penelitian ini, penulis membuat sebuah film animasi 2D yang menceritakan Andi yang mengalami kejadian berat di kampus yang membuat dia tertekan dan depresi. Kemudian diperlihatkan "Hati" yang merupakan simbol emosi Andi yang mengalami dampak buruk dari kondisi yang dirasakan Andi. Bahkan sampai pada titik dimana anak ini ingin mengakhiri hidupnya. Hingga dia tersadar bahwa dia tidak perlu menahan kesedihannya sendiri dan berbagi kepada kekasihnya Dinda yang mau mendengarkannya.

Dari konsep cerita diatas penulis menggunakan animasi 2D dengan metode *frame by frame* karena adanya adegan kekerasan dan banyaknya deformasi sebuah objek dari sebuah bentuk menjadi membatu. Pada animasi *frame by frame*, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakkan pada *frame* secara berurutan. Semakin banyak *frame* yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, animasi yang dihasilkan akan semakin halus[3].

Dari uraian diatas penulis menyimpulkan bahwa konsep tersebut dapat dibuat animasi 2D dengan menggunakan teknik *frame by frame* agar cerita tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Karena itu penulis membuat animasi 2D berjudul “SCARS” menggunakan teknik *frame by frame*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dapat disimpulkan bahwa masalah yang akan diselesaikan adalah “Bagaimana implementasi teknik *frame by frame* pada animasi 2D berjudul “SCARS” yang mampu menyampaikan perasaan seseorang yang sedang mengalami luka mental?

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan terhadap permasalahan dari penelitian, maka dibuatlah batasan dari permasalahan yang diteliti, yaitu :

1. Animasi berbentuk 2D.
2. Animasi pendek yang memiliki target durasi berkisar 2 menit.
3. Animasi berfokus dengan teknik *frame by frame*
4. Animasi memiliki format mp4 dengan resolusi 1920 x 1080
5. Menggunakan software Clip Studio Paint Versi 1.5
6. Animasi akan disampaikan dengan fokus pada *sound effect, music, gesture* dan *dialog*.

Aspek teknik pembuatan animasi dan cerita akan dievaluasi oleh para ahli di bidang animasi 2D.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh oleh pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengimplementasikan teknik *frame by frame* dalam membuat animasi 2D “SCARS”
- b. Menyampaikan pesan kepada mahasiswa yang sedang menuntut ilmu, bahwa bagaimanapun masalah yang dialami, jangan lupa bahwa kalian tidak perlu memikulnya sendiri, berbagilah kepada orang yang kalian anggap berharga dan peduli dengan kalian.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Bagian ini berfokus pada manfaat yang akan didapat dari penelitian ini, sebagai berikut:

- a. Bagi Peneliti
  1. Mengimplementasikan hasil pembelajaran dari Universitas Amikom Yogyakarta Jurusan Teknologi Informasi.
  2. Dapat menyampaikan pengalaman yang dialami penulis lewat animasi 2D pendek ini.
  3. Syarat lulus dari perguruan tinggi Universitas Amikom Yogyakarta.
- b. Bagi Animator
  1. Menjadi bahan referensi untuk pembuatan animasi serupa
  2. Dapat digunakan untuk bahan pembelajaran animasi 2D dengan teknik *frame by frame*.
- c. Bagi Masyarakat

Agar menjadi himbauan terutama remaja yang merantau agar jangan cepat putus asa dan percaya bahwa masih ada yang menanti kepulanganmu dirumah.

## 1.6 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan ini berfungsi untuk mempermudah penulis dalam menyusun penelitian yang terdiri dari 5 bab, yaitu:

### BAB I : PENDAHULUAN

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

### 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 di buku-buku ilmiah maupun sumber lainnya sebagai referensi penelitian.

### BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode yang akan dianalisis dan dirancang untuk membuat animasi 2D "SCARS".

#### BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan film animasi 2D dengan teknik *frame by frame*. Dari proses produksi, pasca produksi, dan tahap pembahasan.

#### BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan.

