

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam pembuatan animasi pada teknik digital ada dua macam, yaitu teknik *frame by frame* dan teknik *computational*. Teknik *computational* dibantu dengan perhitungan komputer seperti *key frame*, *shapping* dan *motion*. Sedangkan teknik *frame by frame* adalah teknik yang memvisualisasikan animasi dengan ekspresif dan gerakan yang lebih luas.

Dalam penelitian ini penulis membuat animasi film pendek yaitu *Two sisters*. Bercerita tentang keseharian kakak beradik bermain kertas gunting batu yang sebenarnya hanya sebuah permainan biasa saja dan mejadi sebuah permainan serius. Penulis melebih-lebihkan candaan itu dimana aksi tersebut menjadi sebuah kesan dalam animasi ini.

Teknik *frame by frame* sebagai teknik utama dalam pembuatan animasi ini, merupakan teknik yang sangat mengandalkan imajinasi untuk berkreasi sekreatif mungkin. Tidak seperti halnya *liveshot* yang mengandalkan gerakan realistis, teknik *frame by frame* dapat membuat gerakan yang imagitatif. Sebagai contohnya penulis membuat sebuah scene dimana seorang karakter berhadapan dengan aura jahat yang besar, scene tersebut merupakan scene yang bersifat imaginative.

Dari uraian latar belakang tersebut, penulis memilih teknik ini untuk memvisualisasikan animasi yang akan dibuat agar berjalan dengan baik dalam proses pembuatan animasi. Dengan begitu penulis membuat animasi *Two sisters* dengan teknik *Frame by frame* sebagai pokok dasar penelitian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah tersampaikan, maka permasalahan yang dapat di rumuskan yaitu: “*Bagaimana cara merancang dan membuat animasi 2D Two sisters menggunakan teknik frame by frame ?*”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah dalam merancang pembuatan animasi ini di antara lain yaitu:

1. Animasi ini bercerita tentang keseharian kakak dan adik yang penuh dengan candaan, yang candaanya di lebih-lebih kan agar lebih bekesan
2. Animasi ini di publikasi melalui media sosial Youtube
3. Animasi yang di buat bersifat 2D
4. Menggunakan teknik *frame by frame*
5. Yang diuji dalam penelitian ini adalah kemampuan anatomi yang di gunakan pada animasinya
6. Pengujinya adalah komunitas yang ahli dalam bidang menggambar
7. Berdurasi 1 Menit 22 Detik
8. Animasi di buat menggunakan aplikasi Clip Studio Paint
9. Editing dilakukan menggunakan aplikasi VSDC.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin disampaikan dalam pembuatan penelitian ini, antara lain:

1. Mengerjakan tanggung jawab sebagai mahasiswa untuk menyelesaikan tugas akhir yang di berikan oleh Universitas
2. Menguji ilmu pengetahuan dan pengalaman pada hal yang sudah dipelajari dengan dibuatnya animasi *Two sisters* dengan teknik *frame by frame*.
3. Mengembangkan teknik yang sudah di pelajari agar berguna pada masa depan

4. Merealisasikan teknik yang sudah di pelajari.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memeberikan manfaat dan pemahaman mengenai bagaimana merancang dan membuat sebuah animasi dan semoga menjadi pacuan pada pembaca agar mengenal dan menyukai animasi. Dimana nantinya penulis akan semakin mengembangkan ilmu tersebut dan teknik yang sudah di pelajari, agar dapat berguna untuk kreativitas bangsa.

1.6 Sistematika Penulisan

Berisi sistematika penulisan skripsi yang penulis susun di antara lain

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelas kan tentang tinjauan pustaka mengenai pembuatan animasi 2D dengan teknik *frame by frame* yang berkaitan dengan penelitian ini agar dapat mendukung dasar teori dalam proses-proses pengerjaan pada penelitian ini

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum pengumpulan data dan alur perencanaan yang dilakukan pada penelitian ini

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan bagaimana proses pengejaan dari awal hingga tahap akhir pada pebuatan aniamasi 2D *frame by frame*

BAB V: PENUTUP

Bab akhir pada penelitian ini yang berisi tentang kesimpulan dan saran penulis

DAFTAR PUSAKA

Berisi tentang kumpulan pustaka yang di gunakan pada penelitian ini sebagai referensi.

