

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi atau *animation* berasal dari kata *animate* dan *motion*. Kata *animate* mempunyai arti hidup atau bernyawa. Sedangkan kata *motion* mempunyai arti gerakan atau bergerak. Maka animasi bisa diartikan sebagai gerakan yang hidup pada sebuah gambar [1]. Animasi secara umum dapat dikatakan sebagai suatu sequence gambar yang ditampilkan pada tenggang waktu (*timeline*) tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak [2].

Animasi 2D adalah penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi. Hal ini dilakukan dengan urutan gambar berturut-turut, atau "*frame*", yang mensimulasikan gerak oleh setiap gambar. Model animasi 2D dibuat dan di edit di komputer menggunakan gambar bitmap 2D, atau dibuat menggunakan gambar vektor 2D [3]. Pada animasi 2D, untuk menciptakan sebuah animasi dari karakter terutama yang bersifat realistik, masih dirasa sulit bagi para animator dan hasil dari animasi juga sangat bergantung pada keahlian desain artis atau pembuat gambar karakter. Karena animator memerlukan banyak gambar atau pose yang berbeda-beda dari sebuah karakter untuk setiap *frame*, seperti pada teknik *frame by frame*. Sehingga memerlukan banyak waktu untuk menciptakan sebuah gerakan dari karakter [4].

Animasi *frame by frame* merupakan bentuk animasi paling sederhana. Dalam animasi ini terdapat beberapa gambar yang berurutan yang diputar secara

cepat sehingga membuat seolah-olah bergerak, pergantian gambar tersebut diukur dengan satuan *frame per second* (fps) [5]. Menurut Alif Masra, dengan menggunakan teknik *frame by frame* ini juga animasi yang dibuat menjadi lebih dinamis dan memiliki ruang gerak yang lebih bebas seperti pergerakan kamera dan juga sudut pengambilan gambar. Penggunaan teknik *frame by frame* pada animasi 2D membuat pergerakan pada animasi tersebut menjadi lebih alami dan halus. Teknik *frame by frame* memungkinkan pergerakan animasi dan juga kamera menjadi lebih dinamis dan fleksibel dalam sebuah animasi 2D [6]. Menurut Zulha Triana, metode *frame by frame* dapat di gunakan dalam animasi untuk menyampaikan pesan cerita dengan menerapkan 12 prinsip animasi [7].

Maka dari itu penulis ingin melakukan penelitian tentang penerapan teknik *frame by frame* dalam pembuatan film animasi pada skripsi yang berjudul "Analisis teknik *frame by frame* dalam pembuatan film animasi pendek 2d "I AM".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pembuatan film kartun 2D "I AM" dengan menerapkan teknik *frame by frame*.
2. Bagaimana penerapan prinsip animasi dalam pembuatan film "I AM".
3. Bagaimana pengaruh teknik *frame by frame* dalam penyampaian cerita film "I AM".
4. Bagaimana respon atau tanggapan penonton setelah menonton "I AM".

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan film kartun ini dapat sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan berfokus pada animasi 2D
2. Film animasi ini berjudul "I AM".
3. Film animasi ini berdurasi sekitar 3 menit.
4. Menggunakan teknik *frame by frame*.
5. Perangkat lunak yang digunakan yaitu Clip Studio Paint, After Effect CC 2015, Adobe Premiere Pro CC 2017.
6. Hasil dari penelitian ini akan berupa video berformat H.264 dengan ukuran HDTV 720p.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penggunaan teknik *frame by frame* dalam pembuatan film kartun 2D berjudul "I AM".
2. Mengetahui penerapan prinsip animasi dalam pembuatan film "I AM".
3. Mengetahui pengaruh teknik *frame by frame* dalam penyampaian cerita film "I AM".
4. Mengetahui respon atau tanggapan penonton setelah menonton "I AM".

1.5. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi penulis, dengan diadakan penelitian ini maka dapat mendalami proses pembuatan film 2D khususnya dalam teknik *frame by frame*, prinsip animasi, skill menggambar dan penganalisisan. Kemudian menjadi salah satu syarat utama dalam menyelesaikan pendidikan Strata-I Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bagi pembaca, diharapkan dapat memberi informasi dan pengetahuan khususnya dalam bidang pembuatan film animasi 2D menggunakan teknik *frame by frame* dan membuat pembaca termotivasi untuk berkarya dalam bidang animasi 2D.

1.6. Metode Penelitian

Tahapan – tahapan yang digunakan oleh peneliti dalam metode penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :[8]

1. Observasi

Observasi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatannya melalui hasil kerja pancaindera mata serta dibantu dengan panca indra lainnya. Dalam penyusunan penelitian ini, penulis melakukan observasi pada film animasi baik yang berdurasi panjang maupun pendek seperti "The Incredibles" produksi Disney, "Mushishi no Phantom World" produksi studio animasi Kyoto sebagai referensi ide pembuatan karakter yang mempunyai kekuatan, kemudian "Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu" produksi Studio White Fox, "Ushinawareta Mirai wo Motomete" produksi studio Feel sebagai referensi pembuatan naskah cerita pada film kartun 2D "I AM".

2. Studi Kepustakaan

Mempelajari data-data yang dibutuhkan dari buku, artikel, jurnal, laporan penelitian dan situs-situs internet. Tujuan dari metode ini adalah untuk memperkuat permasalahan dan juga sebagai dasar teori dalam melakukan penelitian. Study keputusan dilakukan pada bulan Agustus 2019.

1.6.2 Metode Analisis

Penelitian ini berbentuk kualitatif maka penelitian ini menggunakan analisis data dari observasi yang dilakukan, yang berupa menganalisis teknik yang digunakan dan alur cerita dari film animasi yang diobservasi. Kemudian data yang didapat diimplementasikan dalam produksi film kartun 2D "I AM".

1.6.3 Metode Produksi

Meliputi pra-produksi yaitu perencanaan dalam pembuatan film animasi 2D, hal ini meliputi perencanaan konsep, storyboard, design karakter, dan background. Untuk produksi dan pasca produksi yaitu menerapkan teknik *frame by frame*, penataan kamera dan hal-hal yang berkaitan dengan pembuatan film animasi 2D "I AM".

1.6.4 Metode Pengujian

Setelah melakukan tahapan produksi maka selanjutnya adalah metode pengujian dimana metode pengujian menggunakan *blackbox* yaitu pengujian prinsip animasi. Dalam gerakan menerapkan teknik *frame by frame* terhadap film animasi 2D "I AM" berhasil. Penguji melibatkan objek dibidang animasi dan pakar dibidang media, sebagai contoh : dosen multimedia, animator, dan mahasiswa dalam multimedia dan animasi. Hasil dari testing berupa kuisisioner dan hasil review dari hasil penelitian mengenai teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi 2D "I AM".

1.7. Sistematika Penulisan

Pada penyusunan penelitian ini agar bisa lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dibahas sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian sebagai berikut : [8]

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian film kartun, animasi dan teori serta 12 prinsip animasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

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

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil proses pembuatan film kartun 2D dengan teknik *frame-by-frame*. Dari proses produksi (konsep karakter, animasi, dan background), pasca produksi (compositing, editing, rendering), dan tahap pembahasan (mengenai kebutuhan fungsional dan storytelling).

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusun penelitian yang di dalam terdapat kesimpulan dan saran.

