

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 2D adalah jenis animasi di mana objek hanya bergerak dalam dua dimensi, dan teknik *Frame by Frame* adalah salah satu cara yang umum digunakan untuk menciptakan animasi ini dengan menggambar berbagai *frame* pergerakan objek. Teknik "*Frame by Frame*" adalah metode yang umum digunakan dalam pembuatan animasi 2D. Dalam teknik ini, setiap *frame* atau gambar individu digambar secara terpisah untuk menciptakan ilusi gerakan. Pada setiap *frame*, objek dapat mengalami perubahan dalam posisi, bentuk, ukuran, atau warna. Dengan menyusun rangkaian *frame* ini dengan cepat, kita menciptakan animasi yang mulus dan menghidupkan objek yang sebelumnya diam [1].

Dalam penelitian ini, penulis terlibat dalam pembuatan animasi 2D "*Exceed*" yang menceritakan tentang dua anak sekolah dasar berkhayal menjadi pendekar pedang disaat waktu piket. Akan tetapi, aksi mereka berdua terhenti ketika seorang guru datang menegurnya.

Dari cerita fiksi tersebut banyak adegan aksi atau gerakan yang kompleks seperti menebas, berputar, unsur magis, dan aksi pertarungan pedang lainnya. *Fight scene* tersebutlah yang membuat adegan atau pembuatan animasinya mengharuskan menggunakan teknik animasi *frame by frame*.

Dengan cerita yang mengandung banyak fiksi tersebut, penulis menggunakan konsep animasi 2D untuk memvisualisasikan imajinasi yang terdapat dalam cerita tersebut. Untuk Teknik pengerjaannya menggunakan Teknik *Frame by Frame* agar gerakan objek terlihat lebih jelas dan mudah dipahami penonton. animasi 2D "*Exceed*" memakai teknik *Frame by Frame* sebagai dasar penelitian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah yang sudah dijelaskan, maka perumusan masalah dalam penelitian tersebut yaitu: Bagaimana menerapkan Teknik *Frame by*

Frame pada film animasi “*Exceed*”?

1.3 Batasan Masalah

Terdapat tujuan dan sasaran yang diharapkan dalam pembuatan animasi ini, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Animasi yang digunakan adalah animasi 2 dimensi.
2. Teknik yang digunakan adalah teknik *Frame by Frame*.
3. Yang diuji dari penelitian ini adalah faktor *story telling* dan penggambaran visual animasinya.
4. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima.

1.4 Tujuan Penelitian

Penulis membuat penelitian ini dengan tujuan sebagai berikut:

1. Menerapkan teknik *Frame by Frame* dalam pembuatan animasi “*Exceed*”.
2. Menyampaikan cerita animasi “*Exceed*” kepada penonton.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini penulis berharap dapat memberikan manfaat khususnya bagi:

1. Memahami proses pembuatan animasi dengan Teknik *Frame by Frame*.
2. Memberi referensi karya animasi 2D dengan Teknik *Frame by Frame* bagi yang membaca karya ini untuk mempelajari penggunaan Teknik *Frame by Frame*.
3. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian, antara lain:

1.6.1 Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode pengambilan data dengan cara mengamati film animasi 2 dimensi yang memiliki ciri dan karakteristik yang serupa.

2. Metode Literatur

Metode pengumpulan data yang diperoleh dari berbagai teori-teori tentang animasi 2D dan Teknik *Frame by Frame* baik dari internet maupun jurnal.

1.6.2 Analisis

Penulis menganalisa kebutuhan informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi "*Exceed*".

1.6.3 Produksi

Tahap pembuatan animasi "*Exceed*":

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.4 Evaluasi

Penelitian mencakup pengujian aspek kesesuaian penerapan teknik *Frame by Frame* dalam pembuatan film animasi 2D "*Exceed*". Pengujian ini melibatkan para ahli dalam bidang animasi dan media, seperti dosen, animator berpengalaman, serta individu yang memiliki latar belakang luas dalam animasi. Hasil dari pengujian ini terdiri dari data kuesioner dan tinjauan hasil penelitian mengenai efektivitas teknik *Frame by Frame* dalam proses pembuatan animasi 2D "*Exceed*".

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini dengan urutan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang menguraikan latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistemastika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori tentang pengertian yang berkaitan dengan animasi 2D dan Teknik *Frame by Frame* digunakan untuk mendukung penelitian ini.

BAB III: ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang gambaran alur perancangan pembuatan animasi 2D "*Exceed*".

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan proses pembuatan animasi 2D dan pembahasan penelitian yang dihasilkan.

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, serta saran yang disusun berdasarkan temuan penelitian yang dapat dijadikan sebagai masukan untuk penelitian selanjutnya.