

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan film animasi atau yang biasa disebut dengan animasi kartun sekarang ini begitu pesat dari teknik pembuatan hingga jenis animasi, Animasi 2D membuat benda seolah hidup dengan menggunakan kertas atau komputer[1]. Frame by Frame adalah teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Pada animasi frame by frame, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakan pada frame secara berurutan[2]. Perkembangan animasi saat ini sangat pesat terlebih lagi di era Moderen yang serba digital dan Dengan bangkitnya industri animasi Indonesia beberapa tahun ini, membuat para sineas perfilman mulai tertarik untuk membuat film animasi-animasi baru, di tahun 2021 Industri Animasi di Indonesia mulai berani untuk melakukan gebrakan baru, yakni mulai membuat film animasi sekelas disney[3].

“She’s a Good Girl” merupakan judul animasi 2 dimensi yang menceritakan tentang seorang anak Traumatis terhadap orang tua nya karena kekerasan fisik. Didalam pembuatan animasi ini terdapat adegan-adegan dimana anak tersebut mengalami koma selama satu bulan dimana iya bermimpi dan kebingungan mencari jalan keluar karena dia merasakan dia hanya berputar-putar di ruangan itu, tidak lama kemudian dia memperhatikan dinding di sekitarnya lalu dinding itu mengeluarkan cahaya tetapi cahaya itu lalu berubah menjadi sebuah organ jantung dan diorgan jantung itu juga helen melihat kedua orang tuanya menangis dengan raut wajah penyesalan, Serta terdapat juga adegan dimana helen sedang meminum obat di atas ranjang rumah sakit.

Animasi ini akan menampilkan visual karakter helen yang sedang mencari jalan keluar dan cahaya yang berubah menjadi organ jantung, Serta adanya adegan helen kembali ke masalahnya dimana cerita ini sulit di liveshootkan karena adanya adegan-adegan action, karakter fiktif dengan latar belakang imagitatif. Hal itu membuat konsep cerita ini sangat cocok untuk dilakukan dengan teknik animasi

2D frame by frame. Serta adanya penerapan 12 prinsip animasi agar cerita dapat tersampaikan dengan baik.

Dari uraian permasalahan di atas maka penulis di sini mengambil judul penelitian pembuatan animasi 2D ini menggunakan teknik frame by frame.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusannya adalah bagaimana menganalisa Teknik Frame by Frame pada animasi "She's a Good Girl"

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan yaitu:

1. Penelitian ini berfokus terhadap gerakan frame by frame
2. Penelitian ini berbentuk animasi pendek 2 dimensi
3. Animasi tersebut memiliki target durasi kurang lebih 5 menit dengan format HD 1080p (1920x1080 pixel, 16:9 aspek rasio, frame rate 24 fps)
4. Teknik animasi frame by frame akan di buat dengan software Krita 5.1.5, Adobe After Effect 2020, Adobe Premiere Pro 2020.
5. Teknik frame by frame akan di analisa dengan 12 prinsip animasi
6. Pesan cerita dalam animasi akan di evaluasi oleh Masyarakat Umum
7. Teknik animasi akan di evaluasi oleh Animator atau Ahli Multimedia

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Mengimplementasikan teknik frame by frame dengan 12 prinsip animasi pada animasi 2D "She's a Good Girl"
2. Memberikan pesan cerita anak yang Traumatis terhadap orang tua karena kekerasan dan berakhir pada penyesalan orang tuanya pada Animasi 2D "She's a Good Girl"

1.5 Manfaat Penelitian

1. Untuk Peneliti : Memenuhi persyaratan untuk menuntaskan pendidikan program sarjana studi Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yoyakarta.
2. Untuk Animator : Memberikan referensi terkait tentang analisa teknik frame by frame yang menerapkan 12 prinsip animasi.
3. Untuk Masyarakat : Yaitu menyampaikan pesan cerita anak yang Traumatik terhadap orang tua karena kekerasan dan berakhir pada penyesalan orang tuanya dalam bentuk 2D animasi.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Metode Kepustakaan

Tahap pengumpulan data yang dilakukan melalui pengumpulan data-data dari buku, jurnal dan internet sebagai referensi serta teori yang berhubungan dengan teknik frame by frame yang terdapat pada animasi 2D.

2. Metode Observasi

Tahap pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan dari beberapa video animasi 2D yang menjadi referensi, serta mengamati teknik frame by frame yang ada pada video tersebut.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan teknik serta kebutuhan untuk pembuatan animasi 2D

1.6.3 Metode Produksi

Pembuatan animasi 2D "She's a Good Girl" terdapat beberapa tahap yaitu Pra Produksi, Produksi, Pasca Produksi.

1.6.4 Metode Evaluasi

Pada pengujian evaluasi disini akan meliputi tahapan :

1. Alpha Testing merupakan tahapan evaluasi dan informasi yang terkait kebutuhan infosomal animasi dan juga prinsip animasi.
2. Beta Testing merupakan metode evaluasi yang akan di evaluasi oleh pihak lain selain Peneliti yang pertama yaitu Animator yang akan mengevaluasi terkait teknik animasi, yang kedua yaitu Masyarakat yang akan mengevaluasi terkait jalan cerita.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari lima bab antara lain yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang Latar belakang masalah, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka dan dasar landasan teori animasi 2D serta pembahasan yang menyangkut dalam laporan tugas akhir.


BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan cara pengumpulan data serta spesifikasi alat yang digunakan dalam penelitian animasi 2D.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan pembahasan tentang pembuatan animasi 2D "She's a Good Girl" menggunakan teknik frame by frame.

BAB V PENUTUP



Bagian penutup yaitu merangkum kesimpulan dan saran dari analisis teknik pada animasi 2D “She’s a Good Girl”.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat semua pustaka yang dijadikan acuan dalam penelitian ini

LAMPIRAN