

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknik Frame by Frame adalah membuat sebuah ilusi pergerakan dari sebuah gambar/objek yang diam (*still image*) frame per frame. Didalam teknik frame by frame. Objek bisa melintas pada *stage*, merubah ukuran, dapat berputar, dapat mengganti warna, dan dapat mengubah bentuk. Didalam animasi kenapa harus menggunakan teknik frame by frame karena menimbulkan efek animasi yang diciptakan dengan mengganti gambar yang satu dengan gambar yang lain selama beberapa waktu. Semua gambar yang dihasilkan oleh teknik frame by frame memiliki jarak yang berbeda-beda setiap per framenya. Keunggulan dari frame by frame harus memiliki gambar yang unik tiap framenya maka animasi frame by frame sangat ideal untuk membuat animasi yang kompleks yang terdiri dari banyak perubahan seperti gerak mengepal tangan, rambut yang terkena angin, maupun ekspresi pada wajah.

Dengan ini penulis mencoba membuat sebuah cerita yaitu terdapat pertarungan hebat terjadi di sebuah halaman kerajaan. Jadi pertarungan ini direpresentasikan oleh 2 orang yang memiliki kekuatan. Dalam adegan tersebut terdapat beberapa adegan yaitu saling tangkis menangkis, pedang yang berputar, dan melempar pedang. Penulis mengusulkan dalam pembuatan konsep animasi dengan teknik frame by frame karena didalamnya ada orang yang berlari, melompat, dan tanah yang dihancurkan oleh kekuatan besar.

Dalam pembuatan animasi Final Battle kami menggunakan teknik Frame by Frame karena banyak menggunakan gerakan seperti melompat, berputar, dan efek seperti hempasan

angin. Animasi Final Battle adalah animasi fight scene dimana terdapat banyak gerakan bertarung dan efek yang ditimbulkan. Dalam semua adegan animasi Final Battle menggunakan Frame by Frame, terutama bagian bertarung pada gerakan melempar pedang, gerakan cepat saat menggunakan pedang, dan gerakan menangkis.

Dengan alasan diatas penulis akan mencoba membuat film animasi 2D menggunakan teknik *frame by frame*. Maka penulis mengambil judul tugas akhir Pembuatan Animasi 2D "Final Battle" dengan Teknik Frame by Frame.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis mencoba menerapkan dan membuat rumusan masalah yaitu " *bagaimana membuat sebuah animasi 2D Final Battle dengan teknik Frame by Frame ?* "

### 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan , maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini membahas tentang pembuatan animasi 2D dengan teknik hand drawn secara langsung.
2. Jenis animasi yang akan dibuat adalah animasi frame by frame.
3. Animasi yang dibuat hanya cerita fiksi.
4. Durasi animasi adalah 2 sampai 3 menit.
5. Animasi ini akan tayang di Youtube
6. Rating 17 + ke atas

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

### **1.4.1 Maksud Penelitian**

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membuat film animasi dengan teknik frame by frame.
2. Memanfaatkan penggunaan teknik frame by frame untuk membuat variasi jalan cerita film animasi 2D.

### **1.4.2 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Memanfaatkan perkembangan teknologi komputer dalam pembuatan video animasi.
2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program diploma 3 jurusan manajemen informatika pada Universitas AMIKOM Yogyakarta

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1.5.1 Bagi Penulis**

1. Diharap kan dapat melatih dalam pembuatan karya bidang animasi 2D
2. Melatih penulis dalam pembuatan sebuah laporan penelitian.

### 1.5.2 Bagi AMIKOM

1. Menambah pustaka tugas akhir pada perpustakaan Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Menjadi referensi karya ilmiah bagi mahasiswa yang sedang mengambil tugas akhir.

## 1.6. Metode Pengumpulan Data

### 1.6.1 Metode Observasi

Pengamatan secara langsung terhadap film – film animasi 2D yang sudah populer.

### 1.6.2 Metode Kepustakaan

Proses pengumpulan data melalui buku – buku , tutorial – tutorial dan segala berkaitan dengan proses produksi animasi yang dapat di peroleh di perpustakaan maupun di internet.

### 1.6.3 Metode Perancangan dan Produksi

Metode perancangan meliputi:

1. Menentukan Tema.
2. Membuat Standard Karakter dan Background.
3. Membuat Cerita dan Script.
4. Menggambar Storyboard.
5. Menggambar adegan per frame.
6. Coloring.
7. Sound.
8. Editing dan Compositing.
9. Final Export dan Finishing.

#### **1.6.4 Metode Testing**

Metode testing yang digunakan adalah mencocokkan hasil akhir animasi dengan rancangan awal yang telah dibuat yang meliputi karakter, naskah, storyboard, durasi, parameter standar HD youtube, serta penerapan prinsip animasi.

#### **1.6.5 Metode Implementasi**

Metode implementasi pada penelitian ini adalah mengimplementasikan tahap praproduksi ke dalam tahap produksi dan pascaproduksi, beserta pembahasannya, sedangkan untuk implementasi hasil akhirnya adalah mengunggah animasi ke situs Youtube.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini dapat diuraikan sebagai berikut:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penhumpulan data, serta sistematika penulisan.

#### **BAB II : DASAR TEORI**

Pada bab ini berisi uraian teori yang dibahas secara detail yang berhubungan dengan analisi dan pembuatan animasi 2D " Final Battle".

#### **BAB III : Tinjauan Umum**

Pada bab ini berisi penjelasan tentang analisis dan perancangan untuk membuat animasi 2D " Final Battle".

#### **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil film animasi yang sudah dibuat, dijelaskan juga hasil dari tahapan-tahapan pembuatan film animasi yang meliputi proses produksi dan pasca produksi.

#### **BAB V : PENUTUP**

Pada bagian ini berisi tentang kesimpulan dari semua laporan penelitian serta kritik dan saran demi sempurnanya penelitian selanjutnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar Pustaka memuat sumber referensi yang di jadikan bahan acuan dalam penulisan tugas akhir.

