

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi di Indonesia sudah ada sejak tahun 1955 sehingga dapat dikatakan bukanlah seni kontemporer yang benar-benar baru. Sejak itu, animasi Indonesia terus tumbuh dan berkembang melewati berbagai perubahan sosial, politik, budaya hingga teknologi yang silih berganti dari era ke era. 68 tahun sejarah animasi di Indonesia seharusnya mampu menjadi landasan bahwa industri animasi lokal sudah cukup dewasa dan berdikari di negeri sendiri [1].

Revolusi industri dari 4.0 ke 5.0 atau yang lebih dikenal dengan era *society* ini, adanya *relation* antara kehidupan masyarakat dengan penggunaan teknologi tidak lagi terelakkan. Animasi sebagai salah satu jenis sektor ekonomi kreatif di Indonesia saat ini juga sudah mulai dapat mengimbangi tingginya tingkat *modernisasi* di berbagai sektor ekonomi. Jenis animasi yang sekarang banyak berkembang baik dalam skala nasional maupun internasional adalah animasi 2D dan animasi 3D. Menurunnya trend animasi 2D 13 tahun terakhir yaitu pasca 2010, animasi yang ada di pasaran mulai di dominasi oleh animasi 3D. Hal ini menjadikan film animasi 2D di Indonesia semakin tenggelam meskipun faktanya banyak *creator* animasi 2D memiliki *skill* yang mumpuni [1].

Animasi 2D merupakan animasi yang dibuat melalui serangkaian gambar-gambar yang disusun sedemikian rupa hingga menjadikannya objek yang bergerak. Objek yang bergerak ini disesuaikan dengan cerita yang ingin disampaikan. Misalnya objek berlari, berjalan, menangis, dll. Animasi 2D dibuat sesuai dengan 12 prinsip animasi yang mana prinsip-prinsip ini ada sebagai pedoman dalam pembuatan animasi sehingga hasil film tersebut memiliki kesan realis dan sesuai dengan pergerakan objek di dunia nyata. Dalam pembuatannya, film animasi 2D perlu ditentukan teknik mana yang ingin dipakai. Karena teknik yang berbeda akan menghasilkan hasil akhir yang berbeda. Dua teknik diantaranya adalah Teknik *Frame by Frame* dan Teknik *Motion Graphic*.

Pada teknik *Frame by Frame*, rangkaian-rangkaian gambar yang berbeda disusun menjadi satu. Pada pembuatan animasi menggunakan teknik ini, setiap gerakan yang berubah baik itu berubah arah, letak, hingga bentuk dimasukkan di tiap satu *frame* secara berurutan. Sedikit banyak *frame* menentukan halus atau tidaknya gerakan yang dihasilkan [2]. Teknik *Motion Graphic* merupakan gambar, animasi, serta media 2D maupun 3D lainnya yang menjadi satu perpaduan dalam bentuk video. *Motion Graphic* biasanya banyak dijadikan sebagai video iklan berbasis animasi, dapat juga digunakan sebagai video *company profile*. Sedangkan pada video animasi yang memiliki cerita tertentu, teknik *Motion Graphic* ini jarang digunakan karena tidak lebih fleksibel daripada teknik *Frame by Frame* dalam penyampaian ekspresi maupun emosi [3].

“DUMbPLING” merupakan sebuah film animasi pendek 2 dimensi yang bercerita tentang makanan asli Tiongkok yaitu dumpling atau di Indonesia lebih sering disebut sebagai dimsum. Karakter utama film ini adalah Bao yang mengambil bentuk asli *Xiao Long Bao*. Film ini mengangkat salah satu sejarah China tentang adanya makanan dumpling dengan menggabungkan 2 teknik animasi yaitu *Frame by Frame* dan *Motion Graphic*. Pada bagian opening film, digunakan teknik *Motion Graphic* pada ilustrasi sejarah dengan menambahkan sedikit gerakan atau transisi pada ilustrasi sehingga tidak terkesan monoton. Pada bagian inti cerita, digunakan teknik *Frame by Frame* untuk menampilkan kesan hidup atau realistik pada setiap karakter.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penulis mengambil judul “Implementasi Teknik *Frame by Frame* dan *Motion Graphic* pada Animasi 2D “DUMbPLING””.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah seperti di 1.1, berikut adalah perumusan masalah:

1. Bagaimana implementasi teknik *Frame by Frame* pada pembuatan film animasi 2D “DUMbPLING” ?
2. Bagaimana implementasi teknik *Motion Graphic* pada pembuatan film

animasi 2D “DUMbPLING”?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah sangat diperlukan untuk memastikan bahwa hasil animasi 2D “DUMbPLING” dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka ditentukan batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada teknik *Frame by Frame* dan teknik *Motion Graphic*.
2. Film disajikan dalam bentuk animasi 2 dimensi.
3. Animasi memiliki target durasi ± 5 menit.
4. Animasi akan dibuat menggunakan *software Adobe Animate 2021* untuk *animating*, *Adobe Photoshop 2020* untuk pembuatan *illustrasi sejarah dan background*, *Adobe After Effect 2021* untuk *compositing* serta menganimasikan *illustrasi pada opening film menggunakan teknik Motion Graphic*, *Adobe Premiere 2021* untuk *editing*, *FL Studio 20* untuk membuat *background music*, dan *Sketchup 2019* untuk pembuatan *3D concept art*.
5. *Output* dari film animasi ini akan memiliki format MP4, resolusi 4K (3840x2160 pixel), dan *frame rate* 24 fps.
6. Animasi akan di evaluasi berdasarkan kualitas kelayakan film animasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat film animasi dengan menggunakan 2 teknik yang berbeda yaitu *Frame by Frame* dan *Motion Graphic*.
2. Membuat sarana hiburan dalam bentuk film animasi 2 dimensi.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Dapat mengimplementasikan ilmu-ilmu serta teknik-teknik yang berkaitan dengan pembuatan animasi 2 dimensi yang telah di dapat selama masa studi

di Universitas Amikom Yogyakarta pada program pendidikan Strata 1 Teknologi Informasi.

2. Memenuhi syarat kelulusan pada program pendidikan Strata 1 Teknologi Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5.2 **Bagi Animator**

Sebagai salah satu referensi karya film animasi 2 dimensi yang menggabungkan 2 teknik berbeda yaitu *Frame by Frame* dan *Motion Graphic*.

1.5.3 **Bagi Penonton**

Bagi penonton film ini diharapkan dapat menjadi salah satu media hiburan dalam bentuk film animasi pendek 2 dimensi.

1.6 **Metodologi Penelitian**

1.6.1 **Pengumpulan Data**

Keakuratan serta kelengkapan yang dikumpulkan menjadi hal yang sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Maka dari itu metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah :

1. **Metode Observasi**

Metode ini merupakan metode pengumpulan data menggunakan cara mengamati film animasi 2D yang memiliki karakteristik serta ciri-ciri yang sama.

2. **Metode Literatur**

Metode literatur dilakukan dengan melakukan pemanfaatan pada fasilitas yang ada, seperti internet, hal ini dilakukan dengan mengunjungi berbagai situs web maupun jurnal yang sehubungan dengan pembuatan film animasi serta teknik-teknik pembuatan yang berkaitan.

3. **Metode Kepustakaan**

Dilakukan dengan mengambil data dari buku-buku yang berkaitan dengan teknik *Frame by Frame* dan *Motion Graphic*. Film "DUMBPLING" berkaitan dengan sejarah China, maka dari itu diperlukan juga data dari buku-buku yang berkaitan dengan sejarah tersebut.

1.6.2 **Perancangan dan Pengembangan**

1. Perancangan

Pada bagian perancangan, biasanya meliputi proses yang disebut Pra-Produksi yang mana bagian ini berisi perencanaan film animasi 2D seperti apa yang akan dibuat. Biasanya dilakukan mulai dari perencanaan cerita, *concept art*, *storyboard*, desain karakter hingga pembuatan *background*.

2. Pengembangan

Pengembangan meliputi proses Produksi dan Pasca Produksi. Pada proses Produksi inilah teknik *Frame by Frame* dan *Motion Graphic* diterapkan.

1.6.3 Testing dan Evaluasi

1. Testing

Testing merupakan pengujian terhadap kesesuaian penerapan teknik *Frame by Frame* dan *Motion Graphic* pada film animasi 2D yang dibuat. Pengujian melibatkan objek pakar di bidang animasi dan bidang media, yaitu dosen dan animator yang memiliki pengalaman dalam bidang animasi.

2. Evaluasi

Hasil dari testing terhadap pakar-pakar di bidang animasi, dilakukan evaluasi lebih lanjut kepada penonton dan evaluasi ke dalam sebuah *event*.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk menghasilkan susunan skripsi yang lebih terarah dan fokus terhadap permasalahan serta keteraturan dalam penulisan maka dari itu dibuat dalam beberapa bab, yang diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I ini, diuraikan mengenai: Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi uraian mengenai tujauan pustaka, teori-teori terkait dengan

film animasi 2 dimensi, teknik *Frame by Frame*, teknik *Motion Graphic*, dan analisa mengenai kebutuhan sistem terkait pembuatan film animasi 2 dimensi.

BAB III METODE PENELITIAN

Didalam bab ini terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, hingga rancangan film animasi 2D.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan animasi 2D "DUMbPLING" dengan menggunakan teknik *Frame by Frame* dan *Motion Graphic*. Dimulai dari proses produksi yang meliputi *animating* hingga *motion illustration*, dan pasca produksi yang meliputi *compositing*, *editing*, *audio mastering*, *audio editing*, sampai *rendering*.

BAB V PENUTUP

Berisi penutup dari skripsi yang dibuat oleh penulis yang mana berisikan kesimpulan serta saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

