

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi, evolusi animasi telah berkembang menjadi beberapa jenis. Beberapa teknik animasi disesuaikan dengan kebutuhan industri, namun salah satu teknik konvensional yang masih relevan hingga saat ini adalah teknik *frame by frame*. Teknik ini menerapkan beberapa gambar yang disusun dan diurut berdasar gerakan sehingga menghasilkan gambar yang terlihat hidup [1]. Dalam industri film, penerapan animasi 2D *frame by frame* digunakan karena beberapa masalah teknis yang tidak bisa dilakukan dalam teknik *live shoot*, seperti menghasilkan visualisasi objek padat yang dapat terlihat sangat elastis, hewan yang dapat bergerak dan berbicara layaknya manusia, dan hal-hal yang sifatnya imajinatif. Lebih lanjut dalam perkembangannya, visualisasi manusia yang bersifat imajinatif dapat dihadirkan melalui media animasi dengan tujuan memperjelas fungsi komunikasi maupun manipulasi fakta visual yang akhirnya menjadi pengalaman visual yang baru.

Dalam pengerjaannya, sebuah animasi dapat dikatakan animasi 2D saat adegan dan karakter dianimasikan dalam ruang 2D, bukan dalam ruang 3D. Namun, penggunaan 3D sebagai environment dapat membuat lebih hidup dibanding 2D, sehingga penggabungan kedua jenis animasi tersebut menjadi perkembangan yang dinamis saat ini. Dengan perkembangan digital saat ini, memungkinkan *animator* 2D menggunakan aplikasi komputer untuk membuat semua objek yang terdapat dalam sebuah adegan seperti lingkungan, karakter, efek visual, dan banyak lagi [2]. Bahkan, mengetahui dengan pasti penggunaan *tools* pada aplikasi secara efektif dapat membuat *animator* 2D tidak terbatas atau leluasa pada teknik apa yang digunakan, sehingga visualisasi yang ditampilkan dapat lebih ekspresif.

Pada penelitian ini, penulis membuat film animasi dengan judul "Dusting Off" yang menceritakan tentang seorang anak kecil dan kakeknya sedang

beristirahat di bukit di sela-sela mereka menggembala domba. Saat istirahat, kakek sedang tertidur dan sang anak kecil sedang menggambar planet yang kebetulan sedang muncul di langit. Sang anak kecil memang sangat menyukai tentang planet dan tata surya. Saat selesai menggambar, ia berbaring di rumput sejenak sambil memandangi awan, lalu tiba-tiba awan tersebut berubah menjadi roket dan menghampirinya, petualangannya pun dimulai. Namun, saat terbang menuju luar angkasa, monster asap yang muncul dari corong pabrik di sebelah padang rumput menghalanginya. Sang anak kecil pun harus mencari cara agar keluar dari jeratan asap tersebut.

Dalam produksi film animasi “Dusting Off” menggunakan teknik *frame by frame*. Penggunaan teknik tersebut dibutuhkan karena dalam adegan film animasi “Dusting Off” terdapat adegan monster asap yang masuk ke dalam tubuh manusia yang nantinya kamera akan masuk ke dalam saluran pernafasan hidung untuk memperlihatkan monster tersebut berada dalam paru-paru karakter utama. Penganimasian karakter dan asap juga memudahkan secara produksi menggunakan *frame by frame* karena tidak membutuhkan beberapa alur yang bertahap seperti dalam produksi animasi 3D (*modelling, rigging, animating*).

Dengan konsep cerita dan uraian mengenai animasi yang telah dijelaskan, penulis menggunakan teknik *frame by frame* agar lebih luasa secara produksi dalam pengerjaan secara teknis dengan penerapan prinsip animasi, sehingga visualisasi yang ditampilkan dapat disampaikan dengan baik melalui film animasi “Dusting Off” ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, rumusan masalah yang dikemukakan adalah : “Bagaimana penerapan teknik *frame by frame* pada film animasi yang dibuat?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diterapkan pada penelitian ini, yaitu :

1. Proses produksi karakter menggunakan teknik animasi 2D *frame by frame*.
2. *Frame rate* yang digunakan 24 *fps*.
3. Tidak menggunakan *dubbing* karakter.
4. Pengujian penelitian mengenai peran teknik dalam penyajian cerita dan kelayakan animasi.
5. Pengujian film animasi "Dusting Off" dilakukan oleh responden yang berkompeten atau ahli dalam animasi 2D.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah :

1. Sebagai syarat kelulusan dalam menyelesaikan perkuliahan pada program studi SI Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui proses pembuatan animasi menggunakan teknik *frame by frame* pada proses produksi.
3. Untuk mengetahui hasil analisis dari pembuatan film animasi "Dusting Off".

1.5 Manfaat Penelitian

Pada penelitian kali ini, diharapkan manfaat yang didapat adalah :

1. Memberikan pengetahuan mengenai film animasi menggunakan teknik *frame by frame*.
2. Memberikan referensi film animasi dengan teknik *frame by frame*.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian, diperlukan metodologi penelitian yang terdiri dari :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan adalah :

1. Observasi

Pengamatan atau observasi dilakukan dalam tahap pra-produksi dengan cara mengamati beberapa film animasi yang secara proses pembuatan dari sisi teknis dan cerita dirasa mirip oleh penulis.

2. Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan menggunakan pengumpulan data dari literatur atau buku-buku yang relevan terhadap penelitian yang dilakukan penulis.

3. Kuisisioner

Pengumpulan data dilakukan setelah proses produksi animasi telah jadi atau telah siap di-publish dengan memberikan kuisisioner ke sejumlah orang yang memiliki kapabilitas dan dianggap sebagai ahli dalam bidang animasi.

1.6.2 Metode Analisis

Dalam tahap metode analisis, penulis menggunakan analisis kebutuhan sistem secara fungsional dan non-fungsional.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam tahap perancangan film animasi "Dusting Off", metode ini meliputi proses pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari beberapa bab yang berisi :

1. BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan hal-hal yang mengerucutkan penelitian, mulai dari sisi latar belakang penelitian yang meliputi teknik animasi yang digunakan dan kelebihan dalam penggunaannya, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode perancangan yang digunakan dan sistematika penulisan.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini, dijelaskan mengenai landasan teori berbasis kajian pustaka yang relevan terhadap penelitian ini sebagai acuan dasar teori penulis melakukan penelitian. Bab ini bertujuan sebagai fondasi sekaligus kerangka berfikir penulis dalam penelitian.

3. BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini, dijelaskan mengenai metodologi penelitian apa yang digunakan seperti jenis pengumpulan data, tahapan perancangan, dan analisa yang digunakan.

4. BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini, dijelaskan pembahasan proses dan evaluasi terhadap proses yang telah dilakukan.

5. BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini, hasil dari analisis penelitian film animasi 2D "Dusting Off" dijelaskan melalui kesimpulan dan saran.

6. DAFTAR PUSTAKA

Dalam daftar pustaka, bagian ini memuat sumber referensi yang digunakan dalam penelitian ini.