

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi adalah suatu teknik yang bertujuan untuk membuat karya audio visual yang bertujuan agar menghasilkan urutan gambar yang membentuk suatu adegan yang terlihat hidup. Adegan ini disesuaikan dengan informasi yang ingin disampaikan pembuat. Animasi yang kita kenal sekarang ini ada dua jenis, yaitu animasi 2D dan animasi 3D. Animasi 2D dibuat dengan teknik menggambar secara manual atau yang disebut dengan *Clasic Animation*. Sedangkan Animasi 3D menggunakan teknik Digital Animation dan Stop Animation atau Clay Animation dengan teknik menggunakan lilin atau boneka[1].

Animasi 2D dapat dibuat dengan 3 cara, yaitu dengan cara tradisional, Computer Graphic Imagery (CGI), dan Hibrida dengan teknik penggabungan cara tradisional dan komputer. Animasi 2D diatur oleh waktu. Memiliki standar pengaturan waktu yang ditetapkan berdasarkan kecepatan proyeksi film yaitu 24-60 frame per detik (*fps- frame per second*). Animasi 2D dapat dibuat dengan berbagai metode, yaitu metode sel, metode *frame by frame*, metode *sprite* dan metode *path*[2].

Teknik *frame by frame* dibuat pada *timeline* animasi dengan cara memanfaatkan framenya. Pada setiap framenya memiliki gambar yang berbeda-beda sehingga menghasilkan gambar yang bergerak dan hidup. Semakin banyak gambar yang dimasukkan dalam frame maka gerakan yang dihasilkan akan semakin halus. Banyak perangkat lunak komputer yang memanfaatkan sistem *frame by frame* contohnya *adobe flash*, *adobe animation* dan *toonboom harmony*[3].

"Imajinasi Kembar" adalah sebuah film pendek animasi 2D yang bercerita tentang imajinasi dari dua tokoh utama yaitu Biru dan Bara. Biru dan Bara adalah sepasang anak kembar yang suka bermain dan memanfaatkan imajinasi mereka untuk menambah keseruan bermain layaknya anak-anak pada umumnya. Genre dari film animasi 2D ini adalah genre *action-fantasy*. Dalam animasi ini banyak terdapat

adegan action bertarung antara Biru dan Bara. Dengan konsep dan ide cerita animasi 2D “Imajinasi Kembar”, maka hal ini membutuhkan adanya penerapan teknik *frame by frame* pada animasi tersebut. Pada scene pertarungan antara Biru dan Bara memiliki tingkat kesulitan tertentu dengan gerakan *action* berupa melompat, memukul tongkat, menebas pedang, hingga berlari. Dan berdasarkan sulitnya gerakan tersebut maka dengan menggunakan teknik *frame by frame* dianggap lebih efektif dibanding menggunakan teknik lainnya, seperti teknik sel, teknik *path*, dan teknik *sprite*. Animasi 2D ini bertujuan sebagai hiburan untuk para penontonnya.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penulis mengambil judul “Implementasi *Frame by Frame* Pada Pembuatan Animasi 2D “Imajinasi Kembar”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan masalah yang akan diselesaikan yaitu, “ Bagaimana implementasi pembuatan *frame by frame* pada animasi yang berjudul “Imajinasi Kembar”?”.

1.3 Batasan Masalah

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

1. Penelitian ini hanya berfokus pada pembahasan teknik *frame by frame* pada animasi “Imajinasi Kembar”.
2. Film pendek ini disajikan dalam bentuk animasi 2 Dimensi.
3. Animasi ini dibuat menggunakan software Photoshop untuk pembuatan storyboard dan background, Toonboom Harmony 17 Premium untuk proses *animating*, Adobe After Effect 2023 untuk proses *compositing* dan *lighting*, serta Adobe Premiere Pro CC 2017 untuk proses *editing*.
4. *Output* dari film pendek ini akan memiliki format MP4. Resolusi HD 1080p (1920x1080 pixel) dan frame rate 24 fps.

5. Animasi dipublikasikan dengan menggunakan media Youtube.
6. Animasi akan dievaluasi berdasarkan kualitas layak atau tidaknya dalam penyampaian cerita, dalam menampilkan visual pergerakan cerita serta penggunaan teknik *frame by frame* pada animasi. Yang akan diadakan kuesioner menggunakan google form dari sisi para ahli dan penonton animasi tersebut.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pembuatan dari penelitian ini adalah :

1. Mengimplementasikan teknik *frame by frame* pada pembuatan animasi 2D “Imajinasi Kembar”.
2. Merealisasikan visual sesuai dengan kebutuhan produksi.
3. Membuat sarana hiburan dalam bentuk animasi 2D.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Dapat mengimplementasikan ilmu-ilmu pembuatan animasi 2D yang telah didapat selama masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Memenuhi syarat kelulusan pada program pendidikan Strata 1 Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Dapat menjadi salah satu karya film 2D dengan menggunakan teknik *frame by frame*.

1.5.2 Bagi Penonton

Diharapkan dapat menjadi salah satu media hiburan dalam bentuk animasi dua dimensi.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi pengembangan animasi 2D “Imajinasi Kembar” diuraikan sebagai berikut:

1.6.1 Metode pengambilan data

Metode ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan

animasi 2D khususnya teknik frame by frame dengan menggunakan fasilitas yang ada seperti buku, jurnal dan internet.

1.6.2 Metode Observasi

Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap beberapa film animasi dan pengamatan pada lingkungan agar animasi terlihat lebih natural.

1.6.3 Metode Analisis

Teknik dari proses penelitian dimana data-data yang telah dikumpulkan akan dilakukan proses analisis untuk kebutuhan dalam proses pembuatan animasi dan teknik-teknik yang dapat diterapkan.

1.6.4 Metode Produksi

Tahapan perancangan yang mengadaptasi pada proses praproduksi, produksi dan pasca produksi pembuatan film animasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk menghasilkan susunan skripsi yang lebih terarah dan fokus terhadap permasalahan dan keteraturan penulisan. Penelitian ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan untuk mendukung penulisan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, tentang rancangan alur perencanaan sistem dan alat yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam pengimplementasian teknik, tahapan produksi, dan hasil dari penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Pada berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

