

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 2D “Slice Of Life” Menceritakan tentang pemuda yang bosan akan kehidupannya yang cenderung monoton dan terus berulang dalam kegiatannya sehari-hari, diantaranya, bangun tidur, berangkat kerja dan pulang kerja. Kegiatan ini telah di jalani selama bertahun-tahun dan animasi ini di ambil dari kisah hidup penulis sendiri.

Animasi 2D saat ini telah menjadi sarana yang efektif untuk mengkomunikasikan berbagai pesan kepada khalayak umum. Pesan yang dapat disampaikan meliputi hiburan, informasi, atau pendidikan, sesuai dengan tujuan pengirim pesan. Keefektifan animasi dalam menyampaikan pesan dipengaruhi oleh sifatnya yang bersifat audio visual, mampu menampilkan gambar dan suara yang tampak hidup.

Dengan karakteristik tersebut, animasi mampu menyampaikan cerita secara singkat dan jelas dalam batas waktu yang terbatas. Animasi 2D merupakan serangkaian gambar yang disusun secara berurutan, dan ketika gambar-gambar tersebut diputar dengan kecepatan yang memadai, rangkaian gambar tersebut menciptakan ilusi gerakan.[1]

Teknik yang digunakan dalam animasi melibatkan pendekatan *frame by frame*, di mana animasi dilakukan dengan menciptakan ilusi pergerakan pada gambar atau objek yang tetap, sehingga gambar tersebut berubah pada setiap frame. Dalam animasi *frame by frame*, fokusnya adalah pada cara membuat objek bergerak dengan mengubah ukuran, bentuk, rotasi, dan penggantian warna. Beberapa istilah yang terkait dengan pembuatan animasi *frame by frame* melibatkan:

1. *Frame* diumpamakan seperti film

Frame film merupakan Kumpulan gambar yang dimainkan secara berurutan dengan kecepatan tertentu.

2. *Keyframe*

Keyframe merupakan *frame* yang menentukan perubahan pada tombol atau animasi. Dalam animasi *tween*, pembuatan *keyframe* dilakukan hanya pada titik-titik penting di dalam timeline, dan *keyframe* ini dicirikan oleh titik yang terletak di dalam suatu *frame*.

3. *Blank Keyframe*

Blank keyframe artinya mempersiapkan *frame* kosong untuk mengisi objek baru untuk menggambar objek.

Teknik *frame by frame* memiliki kelebihan dan kekurangan, antara lain :

Kelebihan :

1. Mampu menggerakkan animasi dengan teratur.
2. Mampu menggerakkan animasi dengan halus.

Kekurangan :

1. Ukuran file menjadi lebih besar.
2. Menggunakan dengan halus gerakan animasi semakin banyak waktu jika membuat *image* dalam setiap *keyframe*. [2]

Dalam penelitian animasi 2D berjudul *slice of life* ini, teknik yang dipilih adalah teknik *frame by frame*. Setiap *frame* disusun secara manual, dimulai dengan pembuatan *key drawing* yang kemudian diisi dengan gambar *inbetween* di antara dua *key drawing* tersebut. Seiring dengan kemajuan teknologi yang begitu cepat, proses pembuatan animasi 2D kini dapat dilakukan secara digital. Selain alasan keterampilan yang lebih terbiasa dengan teknik tersebut, pilihan ini juga bertujuan untuk mengoptimalkan waktu dan mengurangi biaya selama tahap produksi animasi.

Film animasi "*slice of life*" direncanakan akan memanfaatkan tampilan visual yang menonjolkan warna-warna cerah, gambar dengan bentuk yang sederhana, dan akan ditambahkan beberapa detail. Keseluruhan konsep ini diharapkan dapat menciptakan daya tarik visual yang kuat pada animasi tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat diambil rumusan masalah mengenai Bagaimana menerapkan teknik *frame by frame* dalam pembuatan film pendek animasi 2D “*Slice of life*”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diperlukan agar penulis berfokus pada hasil yang akan dicapai, oleh sebab itu penulis akan memberikan beberapa Batasan masalah diantaranya sebagai berikut :

1. Animasi berbentuk 2D atau berbentuk 2 dimensi.
2. Animasi pendek yang berdurasi berkisar 2 menit.
3. Animasi memiliki format mp4 dengan resolusi 1920x1080.
4. Animasi akan disampaikan berfokus pada sound effect, music, dan gesture.
5. Metode yang digunakan adalah metode *frame by frame*.
6. Teknik animasi *frame by frame* dan komposisi dengan menggunakan *software* Adobe Animate 2023.
7. *Editing* dan *rendering* fil animasi dengan menggunakan *software* Adobe Premiere Pro 2023.
8. Target penayangan film pendek animasi 2D ini melalui platform youtube.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan film animasi pendek 2D “*Slice Of life*” menggunakan Teknik *frame by frame* dan menguji pengaruh Teknik *frame by frame* dalam menggambarkan film *Slice Of Life*.
2. Menyampaikan pesan kepada para penonton bahwasanya hidup dengan gaya monoton tidak selamanya mengenakan.
3. Memberikan penjelasan mengenai perancangan dan pembuatan animasi serta menjadi kajian informasi yang berguna.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi penonton, diharapkan bisa memberikan tontonan yang menghibur
2. Bagi peneliti, diharapkan mampu menabahnya pengetahuan tentang pembuatan film animasi 2D menggunakan teknik *frame by frame*.
3. Memberikan referensi film animasi dengan menggunakan Teknik *frame by frame*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang akan digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, pengumpulan data, dan sistematika penulisan yang akan digunakan untuk menyusun skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II menjelaskan tentang landasan teori, pengertian animasi, sejarah animasi, jenis animasi, teknik pembuatan animasi, prinsip dasar animasi, proses produksi sebuah film animasi, dan penjelasan mengenai analisis suatu kebutuhan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III menjelaskan tentang analisis terhadap film animasi yang telah diamati. Proses pra produksi meliputi perancangan dan naskah, pembuatan concept art karakter dan pembuatan storyboard.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV menjelaskan tentang tahapan-tahapan proses pembuatan film animasi dari produksi hingga pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab V berisikan kesimpulan dan saran agar diharapkan ke depannya menjadi lebih baik.

