

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri animasi Indonesia merupakan salah satu sektor dari ekonomi kreatif yang berkembang pesat[1], [2]. Hal tersebut karena perkembangan teknologi digital atau komputer. Animasi yang memanfaatkan teknologi digital menyebabkan penyampaian pesan melalui animasi sangat mudah dilakukan[3]. Teknologi digital membantu pembuatan animasi sehingga pergantian gambar yang menciptakan ilusi gerak menjadi lebih hidup[4]. Hal tersebut dapat dicapai menggunakan beberapa teknik salah satunya adalah teknik *frame by frame*.

Teknik *frame by frame* adalah teknik untuk membuat *frame* dari sebuah animasi dengan cara digambar untuk menciptakan ilusi gerakan. Animasi yang menggunakan teknik *frame by frame* memungkinkan kontrol penuh pada setiap gerakan. Keuntungan menggunakan teknik *frame by frame* yaitu kemampuan untuk mengakomodasi cerita fiksi yang melampaui batasan logis dan fisik. Animator dengan menggambar *frame* secara manual dapat memiliki kebebasan berimajinasi untuk merealisasikan cerita dalam bentuk sebuah gambar[4].

Tugas akhir ini membuat film animasi 2D yang berjudul "Forget Me". Judul tersebut didapat dari keinginan seseorang yang ingin untuk hidup dalam kesendirian dan terlupakan oleh orang lain. Gadis penyihir merupakan sebuah gambaran yang sesuai karena penyihir sering digambarkan sebagai seorang penyendiri dan tidak peduli dengan sekitar serta gadis yang diceritakan baru memulai kehidupan. Pada animasi akan dikisahkan bahwa ada seorang gadis penyihir yang terbangun di sebuah ruangan kosong. Gadis Penyihir membuka pintu dan terlihat seluruh bangunan kota kosong tiada orang selain dirinya. Gadis Penyihir berjalan menyusuri jalan hingga ia berhenti pada perempatan. Gadis Penyihir terus berjalan hingga bangunan tertinggi. Gadis Penyihir berdiri pada balkon terdapat pedang raksasa dari kejauhan. Seketika teringat seseorang yang merasa penting bagi dirinya. Akan tetapi, seseorang tersebut menyuruh untuk melupakannya. Gadis Penyihir sedih tidak dapat mengingat rupa seseorang yang penting baginya.

Tugas akhir ini menggunakan teknik *frame by frame* untuk membuat animasi dari cerita di atas. Hal ini karena teknik *frame by frame* dapat secara leluasa membuat cerita yang memiliki imajinasi tinggi menjadi sebuah gambar. Cerita dari “Forget Me” memiliki unsur-unsur imajinatif yang melampaui batas logis sehingga teknik *frame by frame* cocok untuk digunakan.

1.2 Perumusan masalah

Berdasar latar belakang pada sub-bab sebelumnya, maka penulis merumuskan masalah berupa :

1. Bagaimana cara menerapkan teknik *frame by frame* pada pembuatan film animasi 2D yang berjudul “Forget Me” secara digital?
2. Bagaimana proses yang dibutuhkan untuk pembuatan animasi “Forget Me”?
3. Bagaimana hasil evaluasi dari animasi “Forget Me”?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang penulis harapkan dalam penulisan Tugas Akhir adalah memberikan gambaran dalam menerapkan teknik *frame by frame* pada pembuatan film animasi 2D “Forget Me” secara digital.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah dan tujuan penelitian sebelumnya, penulis memberikan batasan masalah sehingga tidak terjadi pembahasan di luar pokok bahasan yang dimaksud. Adapun batasan masalah dari tugas akhir sebagai berikut.

1. Pembuatan tugas akhir dilakukan menggunakan komputer dengan penggunaan *software* Clip Studio Paint Pro ver. 2.0 dan Adobe Premiere Pro 2020.
2. Animasi ditujukan kepada masyarakat umum dan tidak untuk ditujukan ke pihak tertentu.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari disusunnya Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Memberikan tontonan berupa film animasi 2D kepada penonton.
2. Menambah wawasan penulis dalam mempelajari pembuatan animasi dengan teknik *frame by frame* secara digital.
3. Menambah referensi dalam pembuatan karya ilmiah selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dan urutan tata letak yang ada dalam Tugas Akhir adalah sebagai berikut.

1. Bab I Pendahuluan
Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
2. Bab II Tinjauan Pustaka
Bab ini berisi *literature review* dan landasan teori yang digunakan dalam menyusun tugas akhir.
3. Bab III Metodologi Penelitian
Bab ini menguraikan langkah yang dilakukan dalam menyelesaikan penelitian serta proses perancangan produk dan pengumpulan bahan.
4. Bab IV Hasil dan Pembahasan
Bab ini berisi penjelasan tentang implementasi metode penelitian serta pengujian produk.
5. Bab V Kesimpulan dan Saran
Bab ini berisi kesimpulan dan saran penulis terkait penelitian yang telah dilakukan.