

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan gambar bergerak yang terbentuk dari kumpulan objek (gambar) yang ditumpuk secara sistematis mengikuti alur pergerakan yang telah ditetapkan pada setiap kenaikan durasi waktu yang diperlukan[1]. Dalam produksi animasi 2D, ada berbagai macam teknik yang bisa digunakan, salah satunya adalah dengan teknik *frame by frame*. Teknik ini merupakan teknik tradisional yang mengharuskan menggambar setiap *frame* dengan tangan. Para pionir dunia animasi seperti Walt Disney menggunakan teknik ini untuk menghidupkan tokoh-tokoh terkenal seperti Mickey Mouse[2].

Peneliti merancang sebuah film animasi 2D pendek berjudul "*Life Still Goes On*", dengan mengimplementasikan teknik *frame by frame* dalam produksinya. Film pendek ini menceritakan tentang kehidupan seorang pria yang bekerja sebagai karyawan. Kehidupannya yang datar dan monoton membuatnya menjadi depresi, tanpa memiliki tempat untuk bercerita. Ini adalah sebuah karya animasi 2D yang menampilkan rutinitas tokoh utama dalam menjalani hari-harinya hingga ia menemukan kembali motivasinya untuk terus melangkah maju.

Dengan konsep cerita yang mengusung tema keseharian dan lebih menonjolkan kepada penggambaran karakter dengan aktivitasnya, penggunaan metode *live action* juga cenderung memungkinkan daripada menggunakan teknik animasi *frame by frame*. Namun, ada banyak kendala yang akan dihadapi peneliti. Steven Ascher dan Edward Pincus dalam bukunya berjudul "*The Filmmaker's Handbook*", mengemukakan ada banyak rintangan jika menggunakan metode *live action*, beberapa contohnya yaitu keterbatasan kreativitas, kebutuhan produksi yang kompleks (penggunaan jasa aktor, lokasi syuting, *equipment*, dan juga kebutuhan logistik lain), faktor-faktor yang tidak bisa dikendalikan seperti cuaca dan ketersediaan aktor, juga tantangan paska produksi yang mungkin akan memakan lebih banyak biaya dan waktu.

Menurut Giannalberto Bendazzi, seorang sejarawan animasi dan juga professor dari Italia, animasi *frame by frame* dengan metode *hand-drawn* mempunyai keunikan untuk menangkap sentuhan dan intensi dari seniman di setiap *frame*-nya, memungkinkan kekayaan ekspresi dan sensasi gerakan yang sulit dicapai dengan metode lain. Keunikan ini akan memungkinkan jika menggunakan teknik *frame by frame*. Dengan menerapkan teknik ini, peneliti dapat menuangkan ide, kreativitas dan visi yang ingin dicapai dalam pembuatan film animasi. Peneliti dapat lebih leluasa mengimajinasikan ekspresi serta adegan yang dilakukan karakter lewat berbagai sudut pandang jika dibandingkan dengan menggunakan teknik lainnya. Untuk mendapatkan gerakan animasi *frame by frame* yang baik, peneliti juga dapat memanfaatkan referensi *live-footage*. Referensi *live-footage* akan diteliti pergerakannya secara *frame by frame* dan akan dianalisa pengaplikasiannya dalam animasi. Dengan begitu, peneliti dapat memiliki opsi referensi adegan yang lebih banyak untuk kemudian dapat dituangkan ke dalam wujud animasi 2D.

Berangkat dari uraian di atas, penulis bertujuan mengeksplorasi aspek teknis untuk memvisualisasikan pergerakan dan juga detail ekspresi pada setiap adegan film animasi 2D "*Life Still Goes On*" dengan menggunakan teknik *frame by frame*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian yaitu : Bagaimana mengimplementasikan teknik *frame by frame* pada film pendek animasi 2D "*Life Still Goes On*"?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan, agar pembahasan tidak melebar, maka diterapkan batasan masalah, yaitu :

1. Menerapkan teknik animasi 2D *frame by frame*.
2. Animasi 2D dibuat dengan software Toon Boom Harmony 20.
3. Animasi 2D memiliki target durasi kurang lebih 4 menit.
4. Animasi 2D memiliki resolusi 1080p, format .mp4 dengan *frame rate*

24 fps.

5. Animasi 2D dikerjakan dengan metode *on threes*.
6. Hasil dari animasi 2D akan ditayangkan ke youtube.
7. Teknik animasi *frame by frame* akan dievaluasi oleh animator, dan jalan cerita akan dievaluasi masyarakat.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis teknik *frame by frame* pada film pendek animasi 2D "*Life Still Goes On*".
2. Mengetahui penggunaan prinsip animasi pada teknik animasi *frame by frame*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dituju penulis yaitu:

1. Bagi peneliti, yaitu memenuhi syarat kelulusan untuk mencapai derajat Sarjana Program Studi Teknologi Informasi.
2. Bagi animator, yaitu untuk dijadikan referensi dan pembelajaran tentang teknik *frame by frame* pada produksi film animasi 2D.
3. Bagi masyarakat, film pendek animasi 2D "*Life Still Goes On*" diharapkan dapat memberikan hiburan dan pesan moralnya tersampaikan dengan baik. Dengan menyaksikan film pendek ini, diharapkan masyarakat bisa mengambil nilai-nilai yang coba peneliti sampaikan, untuk tidak mudah menyerah dan selalu mencari hal positif dan motivasi untuk terus melangkah maju.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode-metode yang digunakan dalam penulisan skripsi:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengamati film animasi 2D yang memiliki konsep serupa. Juga mengambil referensi dari video-video *live footage* untuk kemudian dapat dimasukkan dalam animasi. Pengamatan ini dilakukan melalui situs youtube.

2. Studi Literatur

Penulis mengambil referensi dari buku, jurnal, maupun media situs internet yang berhubungan dengan topik yang dibahas.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis dilakukan untuk melakukan analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional yang dibutuhkan dalam produksi animasi.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode ini meliputi pra-produksi, yang didalamnya terdapat penyusunan ide, naskah, desain karakter, desain background, dan juga storyboard. Kemudian langkah selanjutnya adalah produksi dan dilanjutkan dengan paska-produksi.

1.6.4 Metode Evaluasi

Metode ini yaitu dengan evaluasi *alpha testing* hasil karya animasi 2D "*Life Still Goes On*" berdasarkan pada 12 prinsip animasi, dan melakukan evaluasi *beta testing* terhadap animator, ahli multimedia, dan juga masyarakat.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan diuraikan sebagai berikut:

BAB I – PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II – TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan membahas tinjauan pustaka dan landasan teori seputar animasi 2D yang digunakan untuk mendukung penyusunan penelitian ini.

BAB III – METODE PENELITIAN

Dalam bab ini berisi tentang pengumpulan data dan perancangan animasi 2D.

BAB IV – HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang hasil dan pembahasan analisis teknik *frame by frame* pada film animasi 2D.

BAB V – PENUTUP

Dalam bab penutup berisi tentang hasil akhir dari penelitian dan juga kesimpulan dan saran dari keseluruhan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN