

## **BAB I** **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Di tengah kemajuan teknologi yang semakin canggih, industri kreatif terus mengalami perkembangan inovasi yang memudahkan proses produksi serta meningkatkan kualitas audio visual pada bidang multimedia begitu juga perkembangan film animasi. Menurut Soewignjo (2005), menyatakan bahwa meskipun animasi 3D telah mengalami perkembangan, namun animasi 2D tetap relevan dan tidak ditinggalkan. Hal ini dikarenakan banyak orang masih mengapresiasi kejelasan ekspresi object yang ditawarkan oleh animasi 2D dibandingkan dengan animasi 3D [1]. Seorang animator harus mengerti dan dapat menerapkan 12 prinsip dasar animasi. Prinsip-prinsip animasi 2D ini didasarkan pada karya para animator di Walt Disney sejak tahun 1930-an, ketika mereka berupaya menghasilkan animasi karakter kartun yang realistis. Prinsip-prinsip tersebut digunakan untuk menciptakan ilusi, bahwa karakter Walt Disney mengikuti hukum dasar fisika. Animasi mungkin telah berkembang dalam beberapa dekade sejak *The Illusion of Life* pertama kali diterbitkan, namun dasar-dasarnya tetap ada dan 12 prinsip animasi masih berlaku di semua bidang, mulai dari film hingga desain web [2]. Namun, di sisi lain animasi 2D khususnya penggunaan teknik *frame by frame*, masih memegang peranan penting dalam dunia animasi karena keunikannya. Teknik *frame by frame*, di mana setiap frame digambar secara manual, memungkinkan penciptaan karakter dan narasi yang sangat personal dan penuh ekspresi [3].

Pada penelitian ini penulis membuat animasi film pendek yaitu *DEAD LINE*. Bercerita tentang seorang mahasiswa semester akhir yang sedang berjuang untuk menyelesaikan masa studinya yang berujung *drop out* apabila tidak bisa menyelesaikannya, dengan tekatnya ia berusaha untuk menyelesaikannya. Cerita ini terinspirasi dari situasi yang sedang dihadapi penulis. Bersumber pada ide cerita tersebut serta adanya beberapa adegan yang memerlukan berbagai gerakan seperti mengetik, menggenggam ponsel, beranjak tidur, berjalan, berdiskusi, dan mencuci piring yang mengharuskan menggunakan teknik animasi *frame by frame* sebagai dasar penelitian.

## 1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan sebelumnya, maka penulis merumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu; "Bagaimana menerapkan teknik *frame by frame*" pada film animasi "*DEAD LINE*" ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

1. Menerapkan *teknik frame by frame* terhadap penyampaian emosi dan narasi.
2. Memahami kriteria standar pembuatan animasi 2D.
3. Menerapkan 12 prinsip animasi dasar yang dipaparkan Disney.
4. Sebagai syarat akhir untuk memperoleh gelar Ahli Madya di Universitas Amikom Yogyakarta.

## 1.4 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film animasi 2D "*DEAD LINE*" ini terdapat batasan-batasan sebagai berikut:

1. *Software* yang digunakan untuk membuat *sketsa* dan *storyboard* adalah CLIP Studio Paint EX.
2. *Software* yang digunakan untuk memberikan *coloring* adalah Adobe Photoshop 2024.
3. *Software* yang digunakan untuk *recording vocal* adalah Audacity.
4. *Software* yang digunakan sebagai *compositing* adalah VEGAS Pro.
5. Dalam proses produksi animasi 2D "*DEAD LINE*" teknik *frame by frame* dipilih sebagai metode pembuatan animasi utama dalam penciptaan visualnya.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Berikut merupakan manfaat penelitian dalam pembuatan film animasi 2D “*DEAD LINE*”:

1. Menambah wawasan dan inspirasi bagi penulis dalam membuat animasi 2D dengan teknik *frame by frame*.
2. Sebagai opsi lain jika penulis membuat animasi untuk edukasi.
3. Menerapkan ilmu yang diperoleh dari mata kuliah konsentrasi untuk membuat animasi dua dimensi di Universitas Amikom Yogyakarta.

