

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri animasi semakin hari semakin meningkat, seiring dengan berbagai teknologi baru yang mendukung perkembangan animasi modern. Animasi dipilih karena mampu menjadi sarana penyampaian informasi melalui gambar gerak sehingga lebih mudah dipahami. Teknik *frame by frame* adalah salah satu dari beberapa teknik untuk membuat animasi, teknik *frame by frame* adalah sebuah teknik yang dibuat menggunakan banyak gambar atau sketsa yang disusun sedemikian rupa agar membuat sebuah gerakan ilusi yang membentuk sebuah gerakan yang terlihat hidup. [1] Dalam animasi biasanya kita memvisualisasikan suatu adegan berdasarkan naskah atau cerita yang bersifat imajinatif dan sulit atau tidak dapat dilakukan dalam *live shoot*.

Pada penelitian ini penulis membuat animasi 2D yang mengisahkan seorang animator yang menghadapi tantangan batin dan fisik akibat tekanan pekerjaan dengan batas waktu yang ketat dan lingkungan perkotaan yang berisik. Animator tersebut sulit tidur dan kekurangan inspirasi, menyebabkan masalah mental. Dalam cerita, dia jatuh ke dunia fantasi yang tak tergambarkan, tetapi kemudian terbangun dan melanjutkan pekerjaannya. Penelitian ini mengeksplorasi implementasi teknik animasi *frame by frame* dalam pembuatan animasi 2D dengan fokus pada bagaimana lingkungan dan tekanan pekerjaan serta kondisi tubuh dapat mempengaruhi imajinasi seseorang serta memberikan pesan bahwa bekerja keras dan gigih tanpa memikirkan kesehatan mental dan tubuh bukanlah hal yang baik yang dimana bekerja terus-terusan dengan keinginan untuk menyelesaikan pekerjaan dengan cepat malah akan membuat pekerjaan menjadi lebih lambat karena istirahat juga adalah bagian dari pekerjaan. Judul "*IMAGINATION?*" menyoroti pertanyaan tentang apa itu imajinasi dan faktor-faktor yang mempengaruhinya dalam konteks di atas. Dalam penelitian ini penulis meneliti bagaimana pengimplementasian teknik animasi *frame by frame* dalam pembuatan

dan perancangan animasi 2D "*IMAGINATION?*" Dengan konsep cerita tersebut, penulis menggunakan konsep animasi 2D. Dalam animasi 2D animasi memiliki keunggulan dalam membuat cerita yang bersifat imajinatif dan fantasi.

Dengan konsep cerita tersebut, penulis memutuskan menganalisa teknik *frame by frame* yang akan dibuat, teknik *frame by frame* tersebut akan dibuat menggunakan 24 fps on twos dan on threes dengan menyesuaikan berdasarkan scene yang tepat dimana terdapat beberapa scene yang menampilkan karakter yang terjatuh dari langit dengan kecepatan yang tinggi serta perubahan ekspresi yang lebih dinamis, dan nantinya pada penggunaan teknik *frame by frame* tersebut akan menyesuaikan berdasarkan prinsip-prinsip animasi yang ada dan nantinya akan disesuaikan berdasarkan bentuk dari key animationnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis membuat judul pembuatan animasi 2D "*IMAGINATION?*" dengan menggunakan teknik *frame by frame*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana cara pengimplementasian dalam *frame by frame* pada animasi 2D "*IMAGINATION?*"?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Menerapkan teknik animasi 2D *frame by frame*.
2. Target durasi animasi 2D adalah kurang lebih dari 5 menit.
3. Pembuatan animasi 2D menggunakan *Software* Clip Studio Paint EX, Adobe Premiere Pro 2020 dan After Effect 2020.
4. Animasi akan memiliki resolusi 1080p dan akan memiliki format mp4 24 fps.
5. Animasi akan dievaluasi berdasarkan Gerakan animasi dan jalan cerita.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengimplementasikan teknik *frame by frame* pada animasi 2D “*IMAGINATION?*”.
2. Untuk memberikan sebuah jalan cerita yang memiliki sebuah pesan kepada penonton.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai pada penelitian kali ini adalah:

1. Manfaat untuk penulis adalah salah satu syarat kelulusan proyek akhir skripsi.
2. Manfaat untuk animator adalah untuk memberikan informasi serta data hasil penelitian agar dapat diterapkan dan digunakan oleh pembaca penelitian ini.
3. Manfaat untuk masyarakat atau penonton adalah untuk mendapatkan pesan dari cerita yang disampaikan oleh penulis.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi pengembangan animasi 2D “*IMAGINATION?*” diuraikan sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode ini dilakukan dengan menggunakan pengumpulan data dengan cara observasi dan Pustaka, yang dimana metode observasi menggunakan berbagai referensi yang dapat membantu dalam pembuatan animasi dari berbagai sumber observasi seperti media elektronik dan lain sebagainya, serta metode pustaka adalah dengan menggunakan materi yang berasal dari buku, buku elektronik serta jurnal.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan mencakup dalam beberapa tingkatan yaitu pra-produksi, produksi dan pasca-produksi. Pra-produksi terdiri dari pembuatan konsep cerita, naskah, *storyboard* dan *concep art*, proses selanjutnya adalah produksi yang

terdiri dari pembuatan *key animation*, *Inbetween*, *Background*, *asset* dan *Background sound*, dan yang terakhir adalah pasca-produksi yang terdiri dari *Editing*, *visual effect* dan *color grading*.

1.6.3 Metode Evaluasi

Metode yang selanjutnya ini adalah metode yang digunakan dengan mengevaluasi prinsip animasi yang digunakan, kualitas animasi dan pesan cerita yang nantinya akan dievaluasi oleh ahli dan masyarakat, dalam pengevaluasian akan terdapat dua tahapan yaitu *alpha testing* dan *beta testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, penulis menyajikan tulisan dalam lima bab dengan sistematika pembahasan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan tentang teori-teori pemecahan masalah yang berhubungan dan digunakan untuk mendukung penulisan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang alur perencanaan sistem dan spesifikasi alat yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang implementasi, tahapan produksi, dan hasil dari penelitian ini

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penulis untuk mengembangkan teknik

dalam pembuatan animasi.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang sumber-sumber literatur yang digunakan dalam penulisan penelitian ini.

LAMPIRAN

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang sumber-sumber literatur yang digunakan dalam penulisan penelitian ini.

