

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembuatan animasi awalnya dengan membuat sketsa gambar yang digerakkan satu demi satu yang dimana setiap durasi animasi memerlukan gambar yang banyak. Kemudian ditemukanlah teknik animasi sel yang dapat mempermudah proses pembuatan animasi 2D. Kertas gambar yang biasa dipergunakan diganti dengan kertas transparan yang terbuat dari bahan *celluloid sheet*. Teknik sel inilah yang kemudian diadopsi dalam animasi komputer yang kemudian deprogram menjadi frame di komputer. Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan [1]. Animasi merupakan kumpulan gambar yang disusun berurutan dengan waktu yang ditentukan sehingga menjadi bergerak dan hidup. Penggunaan animasi dapat memberikan kesan hidup dan menyampaikan pesan yang terjadi di dalamnya. Banyak cara dapat digunakan untuk membuat animasi, salah satunya menggunakan teknik *Frame by Frame*. Teknik *Frame by Frame* adalah teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda dengan berurutan [2]. Dalam penerapannya, teknik ini mampu menghasilkan animasi yang halus dan menciptakan gerakan yang lebih ekspresif.

Sebagian orang berpikir bahwa hanya orang dewasa yang mengalami depresi. Faktanya, anak-anak dan remaja dapat mengalami depresi, dan penelitian menunjukkan bahwa depresi terus meningkat [3]. Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) Yogyakarta mengungkapkan sekitar 3% anak usia sekolah dan 6% remaja di Indonesia mengalami gangguan depresi berat [4]. Penelitian lain yang menelaah mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi depresi pada anak, seperti tekanan yang dialami setiap hari, konflik keluarga, ekonomi keluarga, dan lingkungan sekolah [5]. Pada penelitian ini penulis membuat sebuah animasi 2D berjudul "*Listen*" yang menceritakan kesedihan seorang anak perempuan yang sering dirundung oleh teman-teman kelasnya dan orangtuanya tidak pernah mau

mendengar dan memberikan perhatian kepada anaknya. Cerita diilustrasikan dengan menampilkan kamar tidur sebagai latar tempatnya. Dimana anak itu menangis dan air mata tersebut menjadi hidup, bisa mendengar, dan juga bisa berubah menjadi berbagai bentuk.

Dengan konsep cerita tersebut, penulis menggunakan konsep animasi 2D. Konsep animasi 2D dipilih karena adegan dalam cerita yang dimana tangisan air mata itu berubah menjadi hidup, bergerak, dan bahkan bisa berubah menjadi bentuk lain yang bersifat imajinatif sehingga sulit untuk diceritakan dengan konsep visual seperti *live shoot*. Sehingga mengilustrasikannya melalui animasi dengan menggunakan teknik *Frame by Frame* untuk menghidupkan karakter tangisan air mata tersebut, penulis membutuhkan 12 prinsip animasi.

Dari uraian latar belakang diatas, maka penulis menerapkan teknik ini untuk memvisualisasikan cerita tersebut agar dapat tersampaikan dengan baik. Maka dari itu penulis membuat animasi pendek "*Listen*" dengan teknik *Frame by Frame* sebagai dasar penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang didapatkan adalah : "*Bagaimana mengimplementasikan animasi 2D "Listen" dengan menggunakan teknik Frame by Frame?*"

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang penulis tentukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Animasi yang dibuat merupakan animasi 2D.
2. Teknik yang digunakan adalah teknik *Frame by Frame* sebanyak 12 fps.
3. Target durasi untuk animasi 2D ini adalah kurang dari 2 menit dengan resolusi 1920x1080 pixel dan menggunakan *frame rate* dengan *output* 24 fps.
4. Akan menerapkan 12 prinsip animasi.
5. Animasi akan dibuat dengan Adobe Photoshop 2020, Adobe Animate 2022,

Adobe After Effect 2021, Adobe Premiere Pro 2023, dan Paint Tool SAI 2.0.

6. Animasi akan dievaluasi berdasarkan harmonisasi gerakan animasi dan penyampaian jalan cerita.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dari penyusunan penelitian ini adalah:

1. Akan menyampaikan pesan animasi berupa pentingnya menjadi pendengar yang baik untuk orang yang butuh didengar.
2. Menerapkan teknik *Frame by Frame* untuk menghidupkan karakter fiktif air mata pada animasi 2D "Listen".

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharap mampu memberikan beberapa manfaat, antara lain:

1. Bagi Peneliti: Penerapan ilmu yang didapatkan selama kuliah di jurusan Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta dan syarat kelulusan.
2. Bagi Animator: Mampu memberikan referensi untuk yang ingin mempelajari maupun mengerjakan pembuatan animasi 2D menggunakan teknik *Frame by Frame*.
3. Bagi Masyarakat: Mampu memberikan edukasi mengenai pentingnya menjadi pendengar yang baik untuk orang yang butuh didengar.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode ini dilakukan dengan menggunakan fasilitas yang ada seperti internet dan jurnal untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan animasi 2D khususnya teknik *Frame by Frame*.

1. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan pada beberapa film animasi 2D yang dapat dijadikan referensi, serta melakukan pengamatan pada lingkungan sekitar agar animasi yang dibuat terlihat natural.

2. Metode Pustaka

Tahap ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data melalui dokumen, foto, gambar baik tertulis maupun elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan.

1.6.2 Metode Perancangan

Dalam pembuatan animasi “Listen” terdapat beberapa tahap yaitu:

1. Pra Produksi
Ide dan konsep cerita, naskah, storyboard, concept art dan background.
2. Produksi
Layout, key drawing, in between, clean up, coloring, dan sound.
3. Pasca Produksi
Compositing, Editing, dan Rendering.

1.6.3 Metode Evaluasi

Metode yang digunakan untuk menguji animasi 2D yang peneliti hasilkan untuk mengetahui sudah layak atau belum.

1. Evaluasi Alpha Testing
Dimana mengevaluasi Kebutuhan Fungsional pada Animasi dan penerapan 12 Prinsip Animasi.
2. Evaluasi Beta Testing
Menguji kelayakan cerita animasi dan visual animasi yang diujikan kepada penonton, masyarakat, animator atau multimedia.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, tulisan dapat disajikan dalam lima bab dengan sistematika pembahasan secara ringkas sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Membahas mengenai landasan teori, berisi kajian pustaka, dasar teori, dan evaluasi yang akan digunakan.

BAB III: METODE PENELITIAN

Dalam bab ini membahas tentang alur perencanaan dan spesifikasi alat yang digunakan dalam pembuatan animasi.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang proses pembuatan animasi dengan teknik *frame by frame* dan hasil akhir dari penelitian ini.

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran penulis.

DAFTAR ISI

LAMPIRAN

