

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Teknik *frame by frame* adalah sebuah Teknik yang di buat dari banyak gambar atau sketsa yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah gerakan yang terlihat hidup. Dalam pembuatan animasi kita dapat memvisualisasikan sebuah adegan berdasarkan cerita atau naskah yang bersifat imajinatif. Seperti karakter manusia terbang, benda mati yang di buat seolah hidup dan lain sebagainya. Dengan penggunaan teknologi membuat animasi lebih mudah dalam proses pembuatannya di karenakan dapat mengurangi kesalahan dalam penerapan gambar dan modifikasi secara digital. Perkembangan industry animasi saat ini membuat tuntutan kepada animator agar dapat bekerja dengan lebih cepat dalam memproduksi sebuah film animasi. [1]

Dalam penelitian ini penulis menerapkan teknik *frame by frame* pada animasi 2D berjudul "*Launchpad Play*". Animasi ini menceritakan beberapa karakter boneka lucu bulat seperti sebuah telur yang awalnya hanya sebuah boneka dimeja komputer yang tiba-tiba bisa bergerak saat pemilik kamar pergi, diatas meja komputer juga terdapat sebuah alat instrumen elektronik yang disebut *launchpad*. Cara memainkan *launchpad* cukup mudah, kita hanya perlu menekan tombol-tombol yang berada ditengah alat tersebut. Karakter boneka telur ini awalnya bingung dengan benda yang berada didepannya, tapi saat karakter boneka telur itu melihat-lihat alat tersebut tidak sengaja kakinya menginjak salahsatu tombol dan terdengar sebuah nada instrument, akhirnya karakter boneka telur itu memanggil karakter yang lain untuk bersama-sama membuat sebuah musik. Namun saat pemilik kamar kembali, karakter boneka telur itu langsung kembali menjadi boneka yang mati.

Dengan konsep cerita tersebut, penulis menggunakan konsep animasi 2D. Konsep animasi 2D memiliki keunggulan dalam cerita yang bersifat imajinatif.

Sedangkan teknik pembuatannya menggunakan teknik *frame by frame*, mengingat banyaknya pergerakan yang rumit seperti *backflip* dan pergerakan *break dance* lainnya.

Dari uraian latar belakang di atas, maka penulis memilih teknik ini untuk memvisualisasikan cerita tersebut agar dapat tersampaikan dengan baik. Maka dari itu penulis membuat sebuah video animasi "*Launchpad Play*" dengan teknik *frame by frame* sebagai dasar penelitian.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat ditemukan sebuah permasalahan yaitu: "Bagaimana cara merancang dan membuat animasi 2D "*Launchpad Play*" dengan menggunakan teknik *frame by frame*?".

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan yaitu :

1. Animasi yang di butuhkan merupakan animasi 2 dimensi.
2. Teknik yang digunakan adalah teknik *frame by frame*.
3. Apa yang diuji dari penelitian ini adalah teknik pembuatan animasinya.
4. Target durasi untuk animasi 2D ini adalah kurang dari 2 menit
5. Software yang digunakan yaitu *Krita*, *Adobe After Effects*, dan *DaVinci Resolve*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

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

1. Memberikan referensi pergerakan animasi yang menarik serta menjadi kajian informasi yang berguna.
2. Mengetahui konsep pra-produksi dan produksi pada animasi 2D khususnya berkaitan dengan teknik *frame by frame*.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang ingin dicapai pada penelitian kali ini adalah :

1. Memenuhi persyaratan untuk menuntaskan Pendidikan program sarjana studi Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Memberikan wawasan mengenai salah satu teknik animasi 2D *frame by frame*
3. Dengan animasi ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan anak terhadap elektronik musik

#### **1.6 Metodologi Penelitian**

Metodologi pengembangan video animasi 2D "*Launchpad Play*" diuraikan sebagai berikut :

##### **1.6.1 Metode Pengambilan Data**

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang animasi dua dimensi, khususnya *frame by frame*, dengan menggunakan internet dan jurnal.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Metode analisis digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan kebutuhan fungsional dalam proses pembuatan video animasi dan aspek produksi yang diterapkan meliputi, aspek kreatif dan aspek teknis

### **1.6.3 Metode Produksi**

Setelah semua data yang dikumpulkan dari proses analisis, langkah berikutnya adalah tahap perancangan yang mengadaptasi elemen-elemen dari proses pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi animasi.

### **1.6.4 Metode Evaluasi**

Melakukan review menyeluruh terhadap produk animasi sebelum rilis untuk memastikan kualitas keseluruhan dan memperbaiki detail terakhir jika diperlukan.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

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

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas konsep, teori, dan penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian. Ini juga membentuk dasar untuk menganalisis data dan menetapkan metode penelitian. Landasan teori menunjukkan bagaimana teori-teori yang dipilih berhubungan dengan pertanyaan penelitian, yang menegaskan validitas dan rasionalitas penelitian.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Di dalam bab ini berisi tentang alur perencanaan sistem dan spesifikasi alat yang digunakan.

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi tentang implementasi, tahap produksi, dan hasil dari penelitian.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran penulis untuk mengembangkan Teknik dalam pembuatan animasi

### **DAFTAR PUSTAKA**

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang sumber – sumber literature yang digunakan dalam penulisan penelitian ini.