

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Animasi adalah salah satu jenis karya seni yang telah berkembang sejak lama. Proses menciptakan ilusi gerakan dengan menampilkan beberapa gambar secara berurutan disebut animasi. Para animator membuat animasi sebagai media hiburan untuk semua kalangan, mulai dari anak kecil hingga orang dewasa. Berdasarkan metode pembuatannya, animasi dibedakan menjadi 4 jenis yaitu 2D, 3D, stop motion, dan motion graphic. Namun pada penelitian ini, penulis berfokus pada pembuatan film animasi 2D. Pada proses pembuatan film animasi 2D terdapat beberapa Teknik yang dapat digunakan, salah satunya adalah Teknik frame by frame.

Penggunaan teknik frame by frame pada pembuatan animasi 2D menawarkan pendekatan klasik, namun teknik ini memiliki banyak keunggulan dalam menyajikan detail dan gerakan yang halus. Dengan memperhatikan setiap frame secara khusus, teknik ini dapat menghasilkan ilusi visual yang memukau dan memungkinkan untuk menggali ide-ide atau konsep-konsep baru secara kreatif dan mendalam melalui pengamatan yang teliti pada setiap frame. Dalam penelitian ini penulis akan membuat sebuah film animasi 2D yang berjudul "Slime".

Film ini menceritakan tentang sebuah slime yang sedang mencari tempat yang nyaman untuk ditinggali. Ketika Slime mencari tempat untuk ditinggali, ia menemukan sebuah robot yang tergeletak lalu dia memutuskan untuk tinggal dan menempel di robot tersebut namun robot yang dikira sudah mati seketika hidup dan merasa tidak nyaman karena slime tersebut dan terdapat adegan perkelahian yang mengakibatkan slime tersebut terlempar cukup jauh, lalu tidak jauh dari tempat dia terlempar dia melihat sebuah gubuk dan memutuskan untuk memasuki gubuk tersebut namun tidak disangka ternyata didalam gubuk tersebut terdapat pemiliknya dan terjadilah perselisihan sehingga Slime diusir dari tempat itu. Namun akhirnya Slime bisa menemukan tempat yang nyaman dan bertemu dengan Slime lain.

Teknik frame by frame bisa dibilang teknik yang menantang dalam pembuatan film animasi dibandingkan dengan teknik pembuatan film animasi modern lainnya, metode ini memerlukan lebih banyak waktu dan sumber daya. Namun, teknik ini juga memungkinkan pembuatan animasi dengan ekspresi dan detail yang lebih tinggi. Dalam animasi ini terdapat adegan perkelahian antara slime dan robot yang memiliki gerakan fleksibel dan memvisualkan gerakan yang memiliki kedalaman atau menggunakan sumbu Z dimana secara teknis gerakan seperti ini hanya dapat divisualkan menggunakan teknik frame by frame. Sehingga, tujuan dari penelitian ini bukan hanya untuk mengetahui cara teknik frame by frame, tetapi juga untuk mengetahui bagaimana teknik ini berdampak pada kualitas visual film. Dengan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang penerapan metode frame by frame dapat memungkinkan inovasi baru dan memperkuat posisi animasi dua dimensi di pasar yang terus berkembang.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut diatas, maka penulis akan menggunakan teknik ini untuk memvisualisasikan cerita yang akan dibuat agar bisa tersampaikan dengan baik kepada penonton. Untuk itu penulis akan membuat film animasi 2D "Slime" menggunakan Teknik frame by frame sebagai bahan penelitian. Diharapkan penelitian ini tidak hanya memberikan wawasan teoritis tetapi juga memiliki relevansi dunia nyata karena penelitian ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis tetapi juga pada pengalaman penonton, menentukan sejauh mana film animasi 2D yang dibuat dengan metode frame by frame dapat menarik dan memuaskan penonton.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah tersampaikan permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu: "*Bagaimana cara merancang dan membuat animasi 2D "Slime" dengan Teknik frame by frame*".

1.3 Batasan Masalah

Agar tetap berfokus pada permasalahan yang ada dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan, maka penulis memberikan Batasan masalah

1. Film ini bercerita tentang sebuah slime yang mencari tempat dimana dia bisa merasa nyaman.
2. Animasi yang di buat adalah animasi 2D.
3. Teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi adalah frame by frame.
4. Yang di uji dari penelitian ini adalah faktor visual story telling dan animasinya

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Membuat Film Animasi pendek "Slime" dengan Teknik Frame by Frame
2. Membuat referensi film animasi 2D dengan Teknik frame by frame

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi ilmu pengetahuan dapat mengetahui bagaimana cara membuat animasi 2D menggunakan Teknik frame by frame
2. Bagi penelitian lain sebagai bahan studi penelitian lain untuk mengembangkan pembuatan animasi 2D

1.6 Metode Penelitian

Beberapa metode yang digunakan penulis untuk menunjang keakuratan dalam penulisan ini sebagai berikut

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode pengambilan data melibatkan menonton film animasi 2D yang memiliki karakteristik dan fitur yang mirip.

2. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan data dari buku, jurnal, dan internet sebagai referensi serta teori yang relevan dengan teknik frame-by-frame yang ditemukan dalam animasi 2D.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan Teknik serta kebutuhan untuk pembuatan animasi 2D

1.6.3 Metode Perancangan Film Animasi 2D

Pembuatan animasi 2D "Slime" terdapat beberapa tahapan yaitu:

1. Pra produksi

Meliputi ide cerita, tema, sinopsis, storyboard, dan pembuatan karakter.

2. Produksi

Meliputi drawing karakter, penganimasian, background, dan sound.

3. Pasca produksi

Meliputi compositing, editing dan rendering

1.6.4 Evaluasi

mengetahui apakah film animasi yang dibuat layak dilihat oleh penonton dan ahli animasi, untuk menentukan apakah film tersebut layak digunakan untuk konsep 2D atau tidak.

1.7 Sistematika Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menuliskan tentang tinjauan Pustaka mengenai pe,niatan animasi 2D dengan teknik frame by frame yang berkaitan dengan

penelitian ini agar dapat mendukung dasar teori dalam proses-proses pengerjaan pada penelitian ini

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum pengumpulan data dan alur perencanaan yang dilakukan pada penelitian ini

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai hasil dan peroses pembuatan film kartun 2D dengan teknik frame by frame. Dari proses produksi (konsep karakter, animasi, dan backsound), pasca produksi (computing, editing, dan rendering), dan tahap pembahasan (mengenai kebutuhan fungsional dan storytelling).

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

