

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan animasi pada era sekarang sangat pesat, dimana animasi sekarang dapat di implementasikan dalam segala aspek, mulai dari pendidikan, permainan, hiburan dan sebagainya. Media film animasi memiliki beberapa keunggulan diantaranya, film animasi memiliki ruang publikasi serta distribusi yang luas. Tidak hanya dapat di publikasikan melalui televisi, film animasi tersebut juga bisa dipublikasikan melalui media sosial yang saat ini sedang berkembang di masyarakat seperti Instagram, Tik Tok, Youtube dan lain-lain[1].

Animasi selain sebagai hiburan, juga telah menjadi penuntun, penginspirasi, dan juga sebagai penyampai pesan. Animasi juga sanggup menyampaikan pesannya secara lebih efektif karena mengandung unsur video dan audio. Selain itu animasi mampu merekonstruksi cerita lama seperti memvisualisasikan hal-hal yang telah hilang atau sudah tidak ada seperti candi yang telah hancur, kerajaan, dan lain sebagainya[2].

Pada penelitian ini penulis membuat film animasi 2D menggunakan teknik *frame by frame*, yang menceritakan tentang perjalanan seorang anak SD yang sedang menuju sekolahnya di mulai dari matahari mulai terbit, melalui berbagai macam keindahan yang di suguhkan oleh desanya yang asri dan indah, untuk menggapai cita-cita nya.

Dengan menggunakan teknik *frame by frame* membuat konsep cerita “Sunrise” sangat cocok agar ekspresi karakter anak yang ada dalam cerita tersebut dapat tervisualisasi dengan baik dan tersampai kepada penonton, Untuk itu penulis membuat film animasi pendek 2D “Sunrise” menggunakan teknik *frame by frame* sebagai dasar penelitian ini.

Maka berdasarkan penjelasan sebelumnya mengenai penjelasan teknik *frame by frame*, peneliti ingin melakukan penelitian terhadap penggunaan teknik *frame by frame* pada pembuatan film animasi 2D. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk pengembangan animasi selanjutnya dengan menggunakan teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi 2D.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang sudah pada latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah” bagaimana teknik *frame by frame* dapat direalisasikan dalam pembuatan animasi pendek 2D “Sunrise”?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini agar penelitian ini dapat dilakukan dengan lebih terarah antara lain :

1. Animasi berbentuk 2D.
2. Penelitian berfokus pada teknik *frame by frame* dalam pembuatan film animasi pendek 2D “Sunrise”.
3. Hasil implementasi teknik *frame by frame* ini akan berbentuk video berdurasi kurang lebih 1 menit.
4. Video ini berisi tentang perjalanan seorang anak SD menuju sekolah.
5. Penelitian berfokus pada perancangan film animasi pendek 2D “Sunrise”.
6. Hasil akhir film animasi pendek 2D “Sunrise” akan di tayangkan di youtube.
7. Dalam pembuatan video ini menggunakan *software* Ibis Paint X, Kine Master, Cap Cut.
8. Pembuatan animasi ini beresolusi 1080p; 1920x1080, 12 fps.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk menghasilkan animasi 2D dengan teknik *frame by frame* yang berjudul “Sunrise”.

Tujuan penelitian yang ingin diangkat adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui teknik *frame by frame* dapat di realisasikan dalam proses pembuatan animasi pendek 2D “Sunrise”.
2. Untuk mengetahui proses perancangan animasi 2D “Sunrise”.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulisan penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai penggunaan teknik *frame by frame* pada pembuatan film animasi pendek 2D “Sunrise”.

1.6 Metode Penelitian

Beberapa metode penelitian yang penulis ambil agar menunjang penelitian dan penyelesaian film animasi 2D sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut[3]:

1. Metode Observasi

Observasi merupakan cara atau metode untuk menghimpun keterangan atau data dengan mengandalkan pengamatan dan pencatatan terhadap sesuatu yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.

2. Studi Pustaka

Metode penelitian dengan melakukan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian.

3. Metode Kuisisioner

Pengumpulan data dengan menggunakan sekumpulan pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk mengetahui informasi tanggapan akan penelitian.

4. Metode Analisis

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode Semiotika Pierce yang digunakan untuk mengkaji tanda, yang mana dapat menafsirkan tanda komunikasi seperti lingkungan, gestur, perilaku, ekspresi, suara dan lain-lain. Untuk kebutuhan dan pemanfaatan dari teknik *frame by frame* dalam pembuatan film animasi 2D[4].

5. Metode Perancangan

Berdasarkan metode perancangan yang digunakan peneliti, film animasi 2D akan dibuat melalui tahapan sebagai berikut[5]:

- a. Pra Produksi

Pada tahapan pra produksi ini peneliti melakukan persiapan pembuatan film animasi 2D, yaitu membuat ide, konsep, naskah, dan juga membuat *storyboard*.

b. Produksi

Dalam tahapan produksi peneliti melakukan pembuatan aset dan animasi menggunakan teknik *frame by frame* sesuai dengan naskah dan *storyboard* yang telah dibuat.

c. Pasca Produksi

Tahapan pasca produksi adalah tahapan terakhir dari proses pembuatan film animasi 2D, pada tahapan ini peneliti melakukan sentuhan akhir seperti *editing* agar film animasi 2D yang dibuat terlihat lebih bagus dan juga *rendering*.

1.7 Sistematika Penulisan

- BAB I** Membahas gambaran umum mengenai teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi pendek 2D "Sunrise".
- BAB II** Membahas teori yang digunakan dalam penelitian ini, yang diambil dari jurnal, buku, dan sumber lain yang dapat mendukung penelitian ini.
- BAB III** Bab ini proses perancangan animasi akan diuraikan secara rinci, mulai dari penentuan ide cerita, penulisan skenario atau naskah, pembuatan desain karakter, pembuatan *storyboard*, dan proses penerapan Teknik *frame by frame*.
- BAB IV** Bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.
- BAB V** Berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian