

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 2D telah menjadi media yang semakin populer untuk menyampaikan informasi dan hiburan secara visual yang menarik. Teknik frame by frame merupakan salah satu metode pembuatan animasi yang efektif, di mana setiap frame atau gambar dibuat secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerak (Bian Janwar F & Mellia Liyanthy, 2017). Dalam konteks ini, perancangan animasi 2D "*The Lost Cat*" menggunakan teknik frame by frame menjadi pilihan yang relevan untuk menghasilkan karya animasi yang menarik dan berkualitas.

Penggunaan teknik frame by frame dalam pembuatan animasi memungkinkan kontrol yang lebih presisi terhadap setiap gerakan dan detail karakter. Proses ini melibatkan pembuatan animasi dari satu layer ke layer berikutnya, menciptakan serangkaian gambar yang ketika diputar secara berurutan akan menghasilkan ilusi gerak yang mulus (K. Win, 2020). Teknik ini sangat cocok untuk animasi 2D karena memungkinkan animator untuk menciptakan gerakan yang lebih alami dan ekspresif.

Pemilihan judul "*The Lost Cat*" untuk animasi 2D ini dapat menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan cerita atau pesan tertentu. Animasi 2D telah terbukti menjadi media yang efektif untuk edukasi dan hiburan, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian tentang animasi protokol kesehatan Covid-19 (Handayani et al., 2022). Dengan menggunakan teknik frame by frame, animasi "*The Lost Cat*" dapat menghadirkan karakter dan latar belakang yang detail serta gerakan yang halus, meningkatkan daya tarik visual dan narasi cerita.

Dalam konteks "*The Lost Cat*", penggunaan teknik frame by frame bertujuan untuk menangkap esensi dari perjalanan emosional seekor kucing yang tersesat. Setiap frame akan digambar dengan teliti untuk memastikan bahwa setiap gerakan dan ekspresi karakter dapat menyampaikan perasaan dan pengalaman kucing tersebut dengan tepat.

Dengan mengadopsi teknik ini, proyek "The Lost Cat" bertujuan untuk menghasilkan animasi 2D yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga kaya akan detail dan mampu membangkitkan respons emosional yang kuat dari penonton.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang di atas, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perancangan film pendek animasi 2D "The Lost Cat" menggunakan teknik frame by frame?
2. Apa saja tantangan yang dihadapi dalam penerapan teknik animasi frame by frame dalam pembuatan film ini?
3. Bagaimana teknik animasi frame by frame dapat meningkatkan penyampaian emosi dan pesan dalam film pendek ini?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memastikan penelitian ini lebih fokus dan terarah, maka terdapat beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas proses perancangan film pendek animasi 2D dengan teknik frame by frame, tanpa meneliti teknik animasi lainnya.
2. Penggunaan perangkat lunak animasi yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada perangkat lunak yang mendukung teknik frame by frame seperti Adobe Animate dan Toon Boom Harmony.
3. Fokus cerita dalam film pendek ini dibatasi pada hubungan antara karakter utama (Hitam dan Budi) dan pengembangan narasi tanpa memperluas ke karakter pendukung lainnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses perancangan film pendek animasi 2D "The Lost Cat" dengan menggunakan teknik frame by frame.
2. Mengidentifikasi tantangan dan solusi dalam penerapan teknik frame by frame pada pembuatan film animasi.
3. Menilai efektivitas teknik frame by frame dalam menyampaikan pesan emosional dan narasi dalam film pendek animasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis: Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur tentang teknik animasi 2D frame by frame serta memberikan wawasan baru mengenai proses pembuatan film pendek animasi
2. Manfaat Praktis: Memberikan panduan praktis bagi para animator dan pembuat film pendek yang ingin mengembangkan karya mereka menggunakan teknik frame by frame
3. Manfaat Sosial: Menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai persahabatan serta pengorbanan kepada penonton melalui media animasi, yang diharapkan dapat menginspirasi perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibuat secara terstruktur dalam 5 bab dengan tujuan seluruh pembahasan dapat dipahami secara runtut dan memberikan penjelasan secara ringkas terhadap kerangka penelitian.

BAB I PENDAHULUAN

Membahas latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Mengulas konsep-konsep dasar mengenai animasi 2D, teknik frame by frame, serta studi-studi terdahulu yang berkaitan dengan tema penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Menjelaskan metode penelitian yang digunakan, mulai dari tahapan perancangan, teknik pembuatan animasi, hingga pengumpulan dan analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Menguraikan hasil dari proses perancangan dan pembuatan film pendek animasi "The Lost Cat" serta analisis terkait efektivitas teknik frame by frame dalam menyampaikan narasi.

BAB V PENUTUP

Menyimpulkan hasil penelitian dan memberikan saran untuk pengembangan lebih lanjut dalam bidang animasi 2D.