

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Frame-by-frame merupakan teknik animasi yang menggunakan susunan beberapa gambar berbeda dalam setiap *frame*. Semakin banyak *frame* yang digunakan dalam proses pergerakan objek, maka animasi yang dihasilkan semakin halus [1]. Teknik ini sering digunakan dalam animasi 2D karena dapat menciptakan gerakan yang lebih detail dan halus. Dalam proyek ini, teknik *frame by frame* digunakan dengan aplikasi *Toon Boom Harmony*.

Animasi "Watch Out" menggunakan teknik animasi 3 Dimensi dan 2 Dimensi mengisahkan kehidupan di sebuah kota bebek yang damai. Cerita berpusat pada induk bebek dan anaknya, Adam, yang sedang berbelanja di supermarket. Saat menunggu di lampu merah, sang induk teralih oleh ponselnya dan tidak menyadari bahwa Adam hilang. Ia melihat Adam masuk ke dalam sebuah mobil boks yang membawanya pergi, menyebabkan sang induk panik dan mengejar mobil tersebut untuk menemukan anaknya kembali.

Beberapa adegan penting dalam "Watch Out" salah satunya menggunakan teknik *frame-by-frame* untuk menampilkan detail pergerakan karakter. Misalnya, saat induk bebek sadar bahwa telah kehilangan anaknya, mengadakan animasi dengan gerakan-gerakan kecil seperti tatapan kaget, reaksi panik, dan adanya pergerakan *Action* digambar satu per satu untuk menunjukkan perubahan ekspresi secara bertahap. Adegan pengejaran mobil boks juga menggunakan teknik ini untuk memperlihatkan dinamika gerakan cepat dan usaha sang induk yang gigih.

Teknik *frame-by-frame* ini dipilih karena beberapa alasan. Pada animasi "Watch Out" ini terdapat beberapa gerakan yang melebih-lebihkan atau yang disebut juga *Exaggeration* dan memiliki animasi efek lentur disebut juga sebagai *Squash and Stretch*. Sehingga penulis menggunakan teknik ini karena dapat menciptakan pergerakan yang lebih variatif dan detail. keunggulan dalam teknik ini

adalah dapat memaksimalkan imajinatif dan efek *Cartoonish* yang lebih lucu agar sesuai dengan tema "*Action Comedy*" animasi "Watch Out".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan. Maka perumusan masalah dalam penelitian tersebut yaitu: "Bagaimana Menerapkan Animasi *frame-by-frame* pada animasi pendek "Watch out"?"

1.3 Batasan Masalah

Terdapat tujuan dan sasaran yang diharapkan dalam pembuatan animasi ini, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan berfokus pada Teknik *frame-by-frame*
2. Animasi berupa cerita pendek 3 dimensi dan 2 dimensi
3. proses *frame-by-frame* dalam pembuatan animasi 2 dimensi pada *shot* 70 sampai *Shot* 87
4. *Software* dalam perancangan film animasi "Watch Out" di bagian 2 Dimensi adalah *ToonBoom Harmony 2021*
5. Animasi akan dievaluasi menggunakan kuesioner yang ditujukan kepada *animator* dan penonton Masyarakat umum.

1.4 Tujuan Penelitian

Penulis membuat penelitian ini dengan tujuan sebagai berikut:

1. Menerapkan Teknik *frame-by-frame* dalam pembuatan animasi "Watch Out".
2. Menyampaikan cerita animasi "Watch Out" kepada penonton.

1.5 Manfaat untuk penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1.5.1 Manfaat untuk peneliti

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan Pendidikan program studi Strata Satu (S1) Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti proses belajar di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Menambah wawasan, pengetahuan serta pengalaman bagi penulis pada proses pembuatan film animasi

1.5.2 Manfaat untuk Animator

1. Menjadi referensi bagi animator lain sebagai pembelajaran dan perbandingan pembuatan tugas akhir mereka.
2. Sebagai media penyalur ide-ide.

1.5.3 Manfaat untuk Masyarakat

1. Sebagai hiburan yang dapat di nikmati khalayak umum.
2. Menyampaikan pesan moral yang terkandung dalam jalan cerita animasi.

1.6 Metodologi Penelitian

Adapun metode-metode penelitian yang tepat untuk menunjang keberhasilan penulis dalam pembuatan animasi 2D ini, metode metode tersebut antara lain:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan penulis dalam memperoleh data-data untuk kebutuhan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Observasi
Penulis mengamati bagaimana teknik animasi *frame by frame* dibuat, pembuatan ekspresi karakter dan pergerakan-pergerakan karakter.
2. Studi Pustaka
Penulis mencari literatur bacaan serta sumber referensi yang berkaitan dengan penelitian, agar mendapat landasan teoritis yang akurat.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan ini akan berisi 3 proses antara lain:

1. Pra-produksi

Tahap awal dalam membuat film animasi “Watch Out” meliputi pemilihan tema, pembuatan sinopsis, naskah atau skenario, *concept art*, dan *storyboard*. Ini adalah tahap di mana cerita dan karakter didefinisikan, dan rencana produksi dibuat.

2. Produksi

Proses pembuatan animasi dari pembuatan karakter, pembuatan *frame by frame*.

3. Pasca-produksi

Proses akhir pembuatan animasi meliputi menggabungkan *shot*, *editing*, *audio*, *effect* dan *final rendering*.

1.6.3 Metode Evaluasi

Metode evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi media melalui data yang diperoleh dalam tahap pengembangan dan implementasi. Metode evaluasi meliputi *Alpha Test* dan *Beta Test*. *Alpha Test* menguji kebutuhan fungsional dan penerapannya pada 12 prinsip dasar animasi. *Beta Test* mengevaluasi berupa kuesioner kepada ahli multimedia dan Masyarakat.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan digunakan dalam penulisan penelitian ini akan mencakup dasar dari pembuatan skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menjelaskan latar belakang dari penelitian yang dibuat, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, metode pengumpulan data, metode perancangan, metode evaluasi dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab landasan teori akan diuraikan mengenai tinjauan pustaka dan dasar teori yang menjadi landasan dalam penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai gambaran umum penelitian, alur penelitian, pengumpulan data, analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan non-fungsional, analisis aspek produksi, dan pra-produksi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan menjelaskan tahap produksi, pasca-produksi dan evaluasi pada penelitian yang sudah dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian dan saran apa saja yang telah diperoleh dari penelitian ini.

REFERENSI

Pada bab ini berisikan referensi-referensi dari berbagai jurnal dan buku untuk membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

LAMPIRAN

Pada bab ini berisikan data dan hasil penelitian mencakup surat SPD, naskah atau skenario, *storyboard*, grafik hasil uji ahli multimedia, grafik hasil uji masyarakat umum, dan profil ahli multimedia.