BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi semakin pesat setiap hari, salah satunya teknologi dalam dunia per film an terutama film Animasi. Metode yang digunakan dalam proses pembuatan Animasi pun semakin berkembang, karena itu tidak menutup kemungkinan bahwa persaingan dalam menciptakan karya film yang kreatif sangat tinggi. Dalam dunia industri, animasi *frame by frame* tetap menjadi pilihan yang populer dalam produksi film animasi, iklan, maupun konten digital lainnya[10].

Animasi *Frame by frame* merupakan salah satu metode animasi yang paling sederhana, karena animasi yang dihasilkan berupa rangkaian dari beberapa gambar yang bergantian di pertunjukan, dimana gambar tersebut diukur dalam satuan fps (*frame per second*). Animasi *frame by frame* merupakan sebuah ilusi untuk menggerakkan gambar/teks/objek yang diam agar bergerak dari frame ke frame secara halus. Animasi *frame by frame* sendiri menuntut banyak gambar yang harus dibuat dengan tujuan membuat pergerakan animasi menjadi halus dan tampak nyata. Meskipun membutuhkan waktu dan usaha yang lebih intensif, animasi *frame by frame* mampu memberikan ruang bagi animator untuk mengekspresikan kreativitas mereka dengan cara yang unik[11].

Pada penelitian ini penulis membuat sebuah animasi pendek 2 dimensi yang menampilkan tentang persahabatan antara kucing dan burung. Sebuah cerita fabel tentang seekor kucing yang ingin berteman dengan burung kecil. Dimana konflik dimulai ketika seekor burung elang ingin memangsa burung kecil yang kemudian burung kecil itu diselamatkan oleh kucing.

Animasi pendek 2 dimensi "*cat and bird*" ini divisualisasikan dengan menerapkan teknik *Frame by Frame* dalam proses pembuatannya. Teknik ini dipilih karena adanya beberapa adegan seperti berlari, melompat, dan memukul. Melihat hal itu, teknik *frame by frame* merupakan teknik yang dapat memvisualisasikan adegan tersebut dengan baik.

Dari uraian latar belakang di atas, maka penulis memvisualisasikan cerita tersebut dalam teknik *frame by frame* agar cerita tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Maka dari itu Peneliti mengambil judul : Pembuatan Animasi 2D “*Cat and Bird*” Menggunakan Metode *Frame by Frame*, sebagai dasar penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, dapat diambil rumusan masalah yaitu bagaimana penerapan dan kesimpulan dari proses pembuatan animasi 2D “*Cat and Bird*” menggunakan metode *frame by frame*.

1.3 Batasan Masalah

Diperlukan adanya batasan masalah agar pembahasan tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang dibahas dalam animasi 2D “*Cat and Bird*” adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini berfokus mengenai pembahasan tentang proses produksi pembuatan animasi 2D “*Cat and Bird*”.
2. Video Animasi dibuat dalam durasi kurang lebih 1 Menit.
3. Dalam pembuatan animasi 2D “*Cat and Bird*” software yang digunakan adalah *Procreate & Ibis Paint*.
4. Animasi 2 Dimensi ini menggunakan teknik *frame by frame*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai peneliti dalam penyusunan Tugas Akhir ini yaitu menghasilkan animasi 2D “*Cat and Bird*” menggunakan metode *frame by frame*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dalam penelitian salah satunya yaitu untuk memahami serta menerapkan secara langsung proses pembuatan Animasi 2D dengan menggunakan metode *frame by frame* yang dipelajari selama kuliah konsentrasi.

1.6 Metode Penelitian

Menurut Muhammad Nasir, metode penelitian merupakan hal yang penting bagi seorang peneliti untuk mencapai sebuah tujuan, serta dapat

menemukan jawaban dari masalah yang diajukan. Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Pengumpulan data dan informasi diperoleh dari situs internet berupa buku, jurnal maupun artikel yang berhubungan dengan animasi dimana hal tersebut berasal dari web ataupun e-book guna dijadikan acuan pembahasan dalam masalah ini.

b. Observasi

Observasi diperoleh melalui pengamatan terhadap beberapa film animasi 2D yang dijadikan sebagai referensi.

1.6.2 Metode Perancangan

Dalam perancangan film animasi, tentunya diperlukan beberapa metode untuk mengetahui tahapan awal hingga akhir proses pembuatan animasi. Metode tersebut meliputi tahapan Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.

a. Tahap Pra-Produksi

Merupakan tahapan awal mulai dari pengembangan ide cerita, tema, sinopsis, design karakter serta storyboard.

b. Tahap Produksi

Dalam tahap ini mulai dalam pembuatan animasi sesuai yang tertera pada storyboard. Cleaning line art, pembuatan background, coloring, membuat karakter bergerak kemudian tracking background sebagai latar karakter.

c. Tahap Pasca Produksi

Tahap ini merupakan tahap finishing atau dalam proses pembuatan animasi yaitu proses editing. Meliputi penambahan audio sebagai musik latar, pemberian efek dan kemudian yang terakhir adalah rendering.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan pada penulisan skripsi adalah 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 penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka yang berisi dasar teori dan sumber-sumber lain dari pengumpulan data yang dijadikan acuan pembahasan masalah dalam penyusunan laporan penelitian ini.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab yang berisi tentang analisis terhadap bagaimana tahapan proses pembuatan animasi hingga apa saja kebutuhan yang diperlukan untuk perancangan animasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang pembahasan mulai dari awal perancangan (proses pra-produksi) hingga proses finishing (pasca produksi).

BAB V PENUTUP

Bab ini terdiri dari kesimpulan, saran serta daftar pustaka yang merupakan penutup dari seluruh laporan yang disajikan.