

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Industri animasi kini telah berkembang pesat dengan didampingi maju nya teknologi komputer. Sehingga mempermudah dalam penggarapan dan produksi, bahkan dalam skala animasi individu[1]. Saat ini dalam pembuatan animasi terdapat beberapa teknik yang biasa digunakan, seperti teknik *frame by frame*, *cut out*, *stop motion*, *puppet* dan *rotoscoping*. Teknik animasi *frame by frame* merupakan susunan beberapa gambar berbeda di setiap *frame*, yang jika diurutkan terlihat pergerakannya. Semakin banyak *frame* yang digunakan dalam animasi, maka pergerakannya akan lebih halus. Meski teknik *frame by frame* terkesan tradisional. Namun dengan majunya teknologi komputer, teknik animasi *frame by frame* dapat dikerjakan secara digital komputer[2]. Sedangkan teknik animasi *cut out* adalah potongan-potongan gambar yang disatukan dan memiliki gerakan masing-masing[1].

Film animasi pendek "*By Your Side*" adalah animasi 2D dengan genre *slice of life* dan *fantasy*. Animasi ini menceritakan tentang kehidupan pria muda yang membosankan. Tetapi ia selalu ditemani oleh kucing peliharaannya dalam berbagai kondisi. Setiap hari, sang pria selalu bepergian di pagi hari dan pulang ketika malam hari. Entah perihal apa yang ia lakukan, tetapi raut mukanya selalu terlihat masam ketika sudah pulang. Di waktu yang sama sang kucing pun sudah menunggunya di depan pintu, dengan wajah polosnya ia menghibur tuannya. Hingga suatu hari, ketika sang kucing sedang menanti majikannya seperti biasa. Ia mulai merasakan tidak enak badan dan ternyata itu merupakan nafas untuk yang terakhirnya, diiringi isakan tangisan sang majikannya. Tak berakhir disitu, kesetiaan sang kucing pun terlihat bahkan ketika sudah menjadi arwah dan tetap menemani majikannya.

Pada animasi ini terdapat *scene* yang cukup imajinatif, yaitu ketika menjadi sudut pandang arwah kucing. Sehingga teknik *frame by frame* dipilih untuk pergerakan detail animasi. Dan teknik *cut out* untuk *scene* yang cukup ringan dan mudah.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis mengambil judul penelitian berupa “Perancangan Pembuatan Animasi 2D Berbasis Frame By Frame Dan Cut Out Dengan Tema Persahabatan Bagi Remaja”.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah yang telah disampaikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penulisan ini adalah bagaimana menggabungkan penerapan teknik *frame by frame* dan teknik *cut out* dalam animasi “*Always By Your Side*”.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, untuk memfokuskan pembahasan, batasan masalah dalam penelitian ini, antara lain :

1. Film animasi dalam bentuk 2D menggunakan *software* Paint Tool Sai, FireAlpaca, dan Adobe After Effect.
2. Teknik yang digunakan dalam animasi adalah *frame by frame* dan *cut out*.
3. Target durasi film animasi adalah kurang lebih 4 menit.
4. Menggunakan *software* Paint Tool Sai untuk pengerjaan *storyboard* dan aset *cut out*.
5. Menggunakan *software* FireAlpaca untuk pengerjaan *key animation*, *in-between*, *clean up*, dan *coloring*.
6. Menggunakan *software* Adobe After Effect untuk *rigging*, *compositing*, dan *editing*.
7. Hasil pembuatan film animasi menggunakan Mp4. dengan resolusi 1920 x 1080 *pixel*.
8. Evaluasi teknik animasi oleh ahli di bidang animasi dan multimedia berasal dari Scarlees Studio yang berbasis studio animasi 2D memiliki pengalaman

selama 3 tahun di bidang produksi animasi dan editing.

9. Evaluasi hasil animasi dan cerita oleh penonton dari masyarakat umum.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin disampaikan dari penulisan skripsi ini, menghasilkan film animasi "*Always By Your Side*" dengan teknik *frame by frame* dan *cut out*.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang bisa diambil dari penyusunan penelitian ini, antara lain :

1. Menerapkan ilmu yang didapatkan dari kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta pada bidang Teknologi Informasi.
2. Menambah portofolio di bidang animasi 2d.
3. Sebagai hiburan bagi masyarakat umum yang berbasis animasi 2d.

#### **1.6 Metodologi Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini, antara lain :

##### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data yang dalam penelitian ini terdiri dari metode observasi dan studi literatur yang dijabarkan sebagai berikut :

##### **1. Metode Observasi**

Pengumpulan data melalui metode observasi dilakukan dengan mengamati film animasi 2D dan video klip musik yang menggunakan animasi 2D. Sumber observasi didapatkan dari media online *Youtube*. Beberapa sumber yang menjadi objek observasi oleh penulis antara lain :

### 1. *Why is everyone better than me?* - Skye Wei Music video

Skye Wei adalah seorang animator yang kerap membuat animasi 2D untuk sebuah video musik, salah satunya adalah pada lagu *Better than me* ciptaan *The Brobecks* yang kemudian dibuat video klip dengan animasi 2D. Video klip ini di-upload pada November 2023 dan berdurasi 3 menit. "*Why is everyone better than me?*" menceritakan pemuda dengan rasa iri yang cukup tinggi dan kerap membanding-bandingkan dengan orang lain.



Gambar 1.1 Tangkapan layar dari video musik "*Better than me?*"

(<https://www.youtube.com/watch?v=AnEGaKtbs2E>)

### 2. Animasi *Night with a Cat*

Animasi pendek "*Night with a Cat*" diproduksi di bawah naungan studio Puyukai dan diproduseri oleh Kadokawa, rilis pada tahun 2022. Animasi ini memiliki total 22 episode dan setiap episodenya berdurasi 2 menit. "*Night with a Cat*" menceritakan keseharian yang unik kakak dan adik bersama kucing.



Gambar 1.2 Tangkapan layar dari animasi "*Night with a Cat*"

(<https://www.youtube.com/watch?v=MHds7j3kQx8>)

### 3. *Alive* - Arknights Music Video

Arknights merupakan sebuah game *turn base* berasal dari studio Hypergryph dan di *publish* oleh Yostar dirilis pada Mei 2019. Sukses dalam memikat dalam gaya ilustrasi karakter-karakternya, pihak arknights pun menciptakan sebuah lagu berjudul "*Alive*" dibawakan dengan visual musik video sederhana tetapi menarik, yaitu menggunakan konsep *cut out idle animation* 2D.

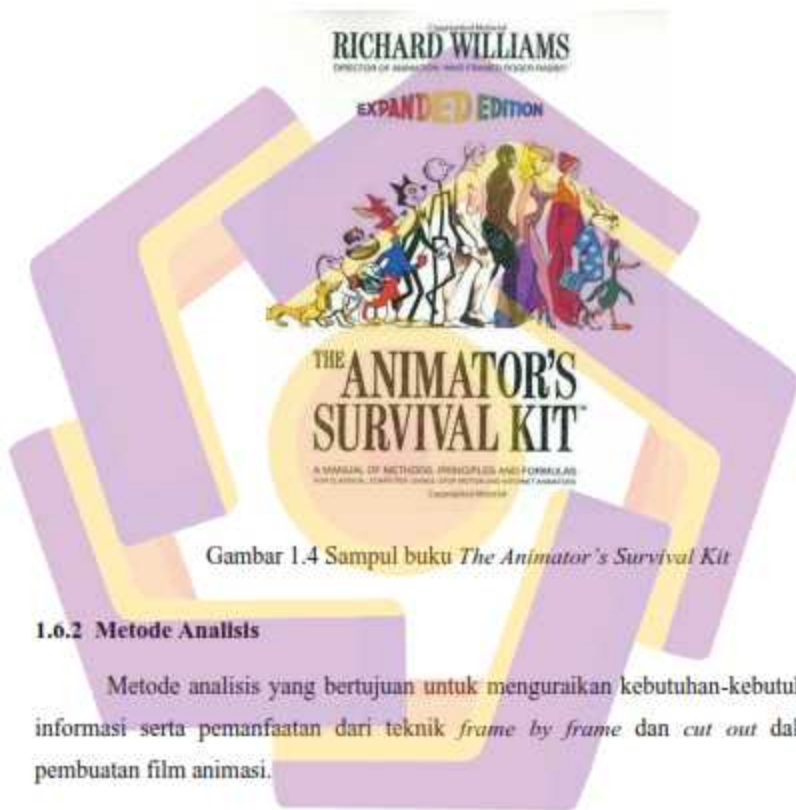


Gambar 1.3 Tangkapan layar dari musik video "*Alive*" Arknights

(<https://www.youtube.com/watch?v=mnS5JqFojUw>)

## 2. Studi Literatur

Penelitian dilakukan dengan melihat referensi pada buku yang membahas tentang 12 prinsip dasar animasi yang berjudul *The Animator's Survival Kit* karangan Richard Williams.



Gambar 1.4 Sampul buku *The Animator's Survival Kit*

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang bertujuan untuk menguraikan kebutuhan-kebutuhan informasi serta pemanfaatan dari teknik *frame by frame* dan *cut out* dalam pembuatan film animasi.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan terdiri dari tahap pra produksi: pembuatan naskah cerita, desain karakter, dan *storyboard*; tahap produksi: pembuatan aset cut out, *keyframe*, *in between*, *cleaning*, *coloring*, dan pembuatan *background*; serta tahap pasca produksi : *compositing* dan *editing*.

#### 1.6.4 Metode Evaluasi

Metode evaluasi dalam penelitian ini terdiri dari evaluasi alpha test yang dilakukan oleh peneliti serta evaluasi beta test yang dilakukan oleh pihak luar seperti ahli di bidang animasi dan masyarakat umum.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini dapat diuraikan dari masing-masing bab adalah sebagai berikut:

##### BAB I PENDAHULUAN

Berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

##### BAB II LANDASAN TEORI

Berisikan tentang kajian pustaka dan penelitian serupa yang sudah ada serta membahas teori yang digunakan dalam penelitian.

##### BAB III METODE PENELITIAN

Berisikan tentang pembahasan pengumpulan data, analisis kebutuhan, dan perancangan serta produksi animasi.

##### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisikan tentang hasil serta analisis teknik yang digunakan dalam animasi *"Always By Your Side"*.

##### BAB V PENUTUP

Berisikan tentang sumber acuan atau referensi yang digunakan dalam penelitian.