

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian[1]. Pembuatan animasi saat ini sudah banyak memanfaatkan komputerisasi dalam proses penciptaanya. Seiring perkembangan zaman, meningkat pula cara untuk menciptakan sebuah animasi, baik secara konvensional maupun secara digital, dan jenis animasi yang ada juga semakin bertambah[2]. Industri animasi Indonesia merupakan salah satu sektor dari ekonomi kreatif yang berkembang pesat yang dikarenakan perkembangan teknologi digital itu sendiri[3]. [4]. Animasi yang memanfaatkan teknologi digital menyebabkan penyampaian pesan melalui animasi sangat mudah dilakukan[5]. Teknologi digital membantu pembuatan animasi sehingga pergantian gambar yang menciptakan ilusi gerak menjadi lebih hidup[6]. Hal tersebut dapat dicapai menggunakan beberapa metode salah satunya adalah metode *frame by frame*.

Teknik *frame by frame* adalah teknik untuk membuat *frame* dari sebuah animasi dengan cara digambar untuk menciptakan ilusi gerakan. Animasi yang menggunakan teknik *frame by frame* memungkinkan kontrol penuh pada setiap gerakan. Keuntungan menggunakan teknik *frame by frame* yaitu kemampuan untuk mengakomodasi cerita fiksi yang melampaui batasan logika dan fisik. Animator dengan menggambar *frame* secara manual dapat memiliki kebebasan berimajinasi untuk merealisasikan cerita dalam bentuk sebuah gambar[6].

Pada penelitian ini, penulis menganalisis teknik *frame by frame* pada film animasi pendek 2D berjudul "Revisi Ku". Dalam konsep cerita dari animasi tersebut, menggambarkan adegan fantasi fiksi yang dimana seorang karakter berusaha melawan rasa malas mengerjakan skripsi dalam bentuk makhluk kecil,

untuk menghilangkan rasa malas pada dirinya. Hal tersebut menjadi elemen yang dapat memperkuat unsur fantasi ke dalam cerita. dengan mengimplementasikan teknik *frame by frame* dalam produksinya, penulis memilih aplikasi FlipaClip dalam proses pembuatan animasi karna aplikasi ini dapat digunakan pada media portabel seperti smartphone yang sangat mempermudah penulis dalam pembuatan animasi. Dari penciptaan karakter, mengatur/menciptakan gerakan, kamera, perekaman suara dan efek khusus, semuanya dilakukan penulis sendiri. Dan penyatuan semua elemen video, gambar, musik, maupun efek visual, serta elemen lainnya dilakukan dengan teknik *Compositing* untuk membentuk sebuah adegan yang utuh.

Dari permasalahan tersebut, penulis menerapkan teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi 2D “Revisi Ku” diharapkan dapat memvisualisasikan pergerakan dan juga ekspresi pada setiap adegan, dan menyampaikan pesan dengan baik dari animasi yang dihasilkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang dibahas pada penelitian ini, yaitu: Bagaimana menerapkan teknik *frame by frame* pada animasi pendek “Revisi Ku”?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian mencapai tujuan yang diharapkan, maka dibuatlah batasan masalah sebagai berikut:

1. Produk penelitian merupakan film animasi 2D
2. Membuat film animasi yang menarik hanya dengan ide yang sederhana.
3. Menerapkan teknik animasi 2D *frame by frame*.
4. Pembuatan animasi 2D *frame by frame* menggunakan software Flipaclip dan IbisPaint, dengan frame rate 24 fps.
5. Membuat animasi dengan durasi kurang lebih 3,32 menit.
6. Animasi akan diuji kelayakan oleh animator dan ahli multimedia.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai permasalahan yang telah dipaparkan diatas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah untuk mengetahui:

1. Mengimplementasikan teknik *frame by frame* pada film animasi pendek "Revisi Ku".
2. Menerapkan 12 prinsip animasi yang dibutuhkan pada animasi 2D "Revisi Ku".

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini yaitu:

1. Bagi Penulis

Menambah wawasan dan pengalaman penulis dalam pembuatan film animasi 2 dimensi dengan menggunakan teknik *frame by frame*, serta sebagai syarat kelulusan jenjang strata 1 Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Untuk 2D Artist (Animator)

Dapat mengetahui proses implementasi teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi 2D serta menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk membuat karya animasi 2D, terutama dalam pengimplementasian teknik *frame by frame*.

3. Bagi Penonton

Mendapat pesan yang ingin disampaikan penulis melalui film animasi yang dihasilkan.

1.6 Metodologi Penelitian

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Observasi merupakan kegiatan yang melibatkan seluruh kekuatan indera seperti pendengaran, penglihatan, perasa, sentuhan, dan cita rasa.[7] Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan pengamatan

dari beberapa film animasi 2D yang dapat dijadikan sebagai referensi dalam implementasi teknik *frame by frame*.

1.6.2 Metode Perancangan

Dalam pembuatannya, pengimplementasian teknik *frame by frame* memiliki beberapa tahap, yaitu:

1. Pra Produksi

Proses pra produksi membahas tentang pembuatan konsep dan ide, penulisan naskah cerita, pembuatan *concept art*, *storyboard*, dan *animatic*.

2. Produksi

Proses produksi berisi tentang *key animation*, *inbetween*, *clean up*, dan *coloring*, pembuatan efek visual, serta pembuatan *environment* yang dibutuhkan.

3. Pasca Produksi

Proses pasca produksi dilakukan penambahan audio, penggabungan *scene* (adegan), dan tahap *editing*.

1.6.3 Metode Evaluasi

Evaluasi merupakan suatu alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui dan mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.[8] Evaluasi juga dapat membantu dalam mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan dari produk yang telah dibuat sehingga dapat dilakukan perbaikan dan pengembangan produk yang lebih baik.[9] Pada penelitian ini dilakukan pembuatan kuesioner yang berisikan nilai-nilai tentang pertanyaan suatu produk dan kualitasnya yang kemudian ditujukan kepada ahli praktisi.

1.6 Sistematika Penulisan

Berisi sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab. Peneliti harus dapat mendeskripsikan (menggambar) apa saja isi masing-masing Bab yang akan disusun. Jelaskan secara singkat isi dari bab I, bab II, bab III, bab IV, dan bab V.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan,

BAB III METODE PENELITIAN

Di dalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan, ...

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian, ...

BAB V PENUTUP

berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian,

...