

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini memiliki pengaruh yang signifikan dalam industri perfilman, terutama dalam pembuatan film animasi[1]. Animasi frame by frame merupakan salah satu teknik animasi yang telah berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Salah satu aspek penting yang terpengaruh adalah perkembangan animasi frame by frame. Animasi frame by frame adalah teknik animasi klasik yang melibatkan penggambaran setiap frame secara terpisah, untuk menciptakan ilusi gerakan yang halus. Dalam era teknologi yang terus berkembang, animasi frame by frame telah mengalami perubahan signifikan dengan penggunaan perangkat lunak canggih seperti Adobe Flash, Toon Boom, dan TVPaint. Keunggulan teknologi ini memungkinkan animator untuk menciptakan animasi frame by frame dengan lebih efisien dan mendetail. Perkembangan teknologi dalam animasi frame by frame membuka pintu bagi eksplorasi kreativitas lebih lanjut dan pengembangan film animasi yang lebih menarik dan berkualitas tinggi.

Pada penelitian kali ini penulis mengambil dengan judul "The Power of Emak-Emak" Animasi ini merupakan cerita fiktif yang berceritakan tentang sekumpulan Ibu-Ibu rumah tangga dengan kekuatan supernya mulai terusik dengan hadirnya sebuah tindakan kriminal yang disebut dengan "Klitih" . Para Ibu-Ibu ini khawatir dengan penyebaran klitih yang semakin luas, yang awalnya hanya di daerah yang sepi berpindah ke daerah yang ramai seperti perkotaan, dan juga kasus "klitih" ini semakin lama kasusnya semakin banyak, dan karena hal ini para Ibu-Ibu dengan kekuatan supernya mulai berkumpul untuk menumpas kejahatan tersebut.

Dari penelitian di atas penulis memutuskan menggunakan teknik *frame by frame* untuk digunakan dalam penelitian kali ini, Karena animasi ini terdapat adegan adegan yang hanya bisa di animasikan menggunakan teknik frame by frame seperti adegan pertarungan antara ibu-ibu dengan penjahat dan ada juga adegan kejar-kejaran antara ibu-ibu dengan penjahat. Dari kasus-kasus tersebut penulis menggunakan beberapa teknik seperti *frame by frame*, *impact frame*, dan *extreme perspective* dikarenakan penulis akan memiliki kontrol penuh atas setiap frame dan gerakan yang ditampilkan. Dalam penelitian kali ini penulis menggunakan software CLIP STUDIO PAINT 1.0 dan ADOBE AFTER EFFECT untuk melakukan analisis terhadap animasi *frame by frame* ini.

Dari uraian di atas penulis memutuskan untuk menggunakan teknik *frame by frame* dalam penelitian ini dalam memvisualisasikan animasi yang penulis ingin buat. Untuk itu penulis akan membuat animasi 2d "the power of emak-emak" dengan menggunakan teknik *frame by frame* sebagai dasar penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: Bagaimana mengimplementasikan animasi *frame by frame* dengan judul "The Power of Emak-Emak"

1.3 Batasan Masalah

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

1. Penelitian akan menggunakan animasi pendek 2d
2. Animasi 2d akan menggunakan teknik *frame by frame* dengan Target durasi film animasi adalah kurang lebih 5 menit.
3. Animasi ini akan menggunakan software Clip Studio Paint 1.0 2023 ver 1.13.2 , Adobe After Effect 2021, Adobe Premiere Pro 2021
4. Animasi *Frame by frame* akan dievaluasi sesuai dengan 12 prinsip animasi
5. Hasil pembuatan film animasi menggunakan Mp4. dengan resolusi 1920 x 1080 *pixel*.
6. Evaluasi hasil animasi dan cerita oleh penonton dari masyarakat umum.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah :

1. Mengimplementasikan teknik *frame by frame* pada animasi *fight* 2d
2. Membuat sebuah cerita imajinatif dalam kehidupan sosial dengan cerita ibu-ibu dengan kejahatan klitih

1.5 Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat yang akan dicapai dalam bagi peneliti adalah sebagai syarat kelulusan dalam penerapan ilmu yang dipelajari selama berkuliah di Universitas Amikom Yogyakarta. Menambah portofolio di bidang animasi 2d.

2. Manfaat yang akan dicapai dalam bagi Animator adalah animator akan mendapatkan informasi untuk membuat animasi ke depannya.
3. Manfaat yang akan dicapai dalam bagi Masyarakat adalah masyarakat akan ter-edukasi dengan adanya animasi ini, dan membuat terbukanya pemikiran terhadap seberapa bahayanya kejahatan ini.

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

Mengumpulkan beberapa data dengan cara melihat beberapa Animasi, Film, Dan Adegan bertaring secara nyata.

2. Metode Pustaka

Mengumpulkan data dengan cara membaca beberapa Jurnal Ilmiah, Buku, dan Artikel animasi frame by frame.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan terdiri dari beberapa tahap yaitu :

1. Tahap Pra-Produksi

Berikut adalah tahapan-tahapan pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D: Konseptualisasi, Penulisan Skrip, Storyboarding, Concept Character.

2. Tahap Produksi

Berikut adalah tahapan-tahapan produksi dalam pembuatan animasi 2d: Layout, In between, Frame by Frame, Clean-Up, Coloring, Compositing, Rekaman Suara dan Musik, Efek Visual

3. Tahap Post Produksi

Berikut adalah tahapan-tahapan post produksi dalam pembuatan animasi 2D: Editing, Rendering, Penyuntingan, Proses finishing, Distribusi Metode Evaluasi

Metode evaluasi dalam penelitian ini terdiri dari dua tahapan yaitu

1. Alpha Testing

Evaluasi yang akan melakukan penilaian atau evaluasi terhadap 12 prinsip animasi dan kebutuhan fungsional dalam animasi.

2. Beta Testing

Evaluasi yang dilakukan oleh animator atau ahli multimedia terhadap kelayakan animasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Dengan dibuatnya sistematika penulisan agar mempermudah penulis dalam pengerjaan skripsi, Berikut ini ringkasan mengenai isi masing masing bab :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian manfaat penelitian, manfaat teoritis, manfaat praktisi, dan metode penelitian

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi menjelaskan mengenai tinjauan pustaka dan teori.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini memuat penjelasan mengenai gambaran umum penelitian, analisa kebutuhan, dan proses compositing animasi 2D.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memuat penjelasan mengenai gambaran umum penelitian, analisa kebutuhan, dan proses compositing animasi 2D.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini merupakan mencantumkan sumber informasi yang digunakan dalam penelitian dan penulisan skripsi.

LAMPIRAN

Pada bagian ini merupakan bagian pendukung yang mencantumkan semua sumber informasi yang digunakan dalam penelitian dan penulisan skripsi