

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 2D merupakan sebuah hasil karya yang menggabungkan bidang seni dengan bidang teknologi informasi. Berbagai macam model animasi 2D saat ini ditawarkan dengan berbagai maksud dan tujuan. Terdapat berbagai jenis metode pembuatan animasi seperti sel teknik, *cut-out*, *silhouette*, *collage*, *puppet*, *classic*, *stop-motion*, *frame by frame* dan *expression*. Namun metode yang paling sering digunakan adalah *frame by frame* [1]. Animasi *frame by frame* adalah teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Pada animasi *frame by frame*, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakkan pada *frame* secara berurutan. Semakin banyak *frame* yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, animasi yang dihasilkan akan semakin halus [2].

Dalam *project* pembuatan film Animasi 2D “KAGAMI of The Truth Identity”, menceritakan tentang karakter bernama Akari ingin mengalahkan musuhnya yaitu karakter bernama Kagami di dalam mimpinya Akari dan mereka bertarung satu sama lain, adegan tersebut terdapat Akari diserang oleh bayangannya Kagami, Akari menyerang menggunakan kapak, Akari terkena serangan bayangannya Kagami. Sampai Akari menemukan cara untuk mengalahkan Kagami dan mendapatkan apa yang Akari cari. Pada scene tersebut terdapat 12 prinsip animasi yang telah diimplementasikan seperti *Staging*, *Anticipation*, *Squash and Stretch*, *Straight Ahead & Pose to Pose*, *Follow Through & Overlapping Action*, *Slow In & Slow Out*, *Arcs*, *Secondary Action*, *Timing*, *Exaggeration*, *Solid Drawing*, dan *Appeal*, agar penonton dapat menikmati sebuah scene yang gerakannya dinamis.

Teknik ini mampu memvisualisasikan gerakan-gerakan tersebut secara efisien dengan fokus pada detail dan transisi antar gerakan. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti memutuskan untuk menggunakan teknik *frame by frame* dalam proyek animasi 2D “KAGAMI of The Truth Identity” dan mengangkat judul “Implementasi Teknik Frame-by-Frame Pada Film Animasi 2D “Kagami of The Truth Identity.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, maka beberapa masalah yang telah dirumuskan peneliti adalah bagaimana mengimplementasikan teknik *frame by frame* pada pembuatan animasi 2D “KAGAMI of The Truth Identity”?

1.3 Batasan Masalah

Tuliskan Supaya penelitian mencapai tujuan dan harapan yang semestinya, maka penulis membatasi hanya beberapa hal berikut ini :

1. Produk penelitian merupakan film animasi 2D.
2. Film animasi 2D "KAGAMI of The Truth Identity" adalah animasi fiksi.
3. Penelitian ini hanya mencakup teknik *frame by frame* sesuai dengan kelayakan pada bagian *action*.
4. Penelitian ini menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint, version 3.0.0*
5. Teknik *frame by frame* akan diuji oleh pakar *animator* / Ahli Multimedia.
6. Penerapan 12 prinsip dasar animasi dalam pembuatan animasi *frame by frame*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai berdasarkan penyusunan penelitian ini, yaitu :

1. Mengimplementasikan teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi 2D "KAGAMI of The Truth Identity."
2. Mengimplementasikan 12 prinsip dasar animasi dalam penerapan teknik *frame by frame*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh berdasarkan penelitian ini adalah :

1. Untuk Peneliti: dapat menerapkan dan menggabungkan ilmu yang telah dipelajari selama menempuh masa studi di Universitas AMIKOM Yogyakarta serta sebagai syarat kelulusan pada jurusan Teknologi Informasi.
2. Untuk 2D Artist (Animator): Mengetahui dan sebagai referensi untuk membuat karya animasi 2D, terutama dalam teknik *frame by frame*.
3. Untuk Masyarakat (Penonton): supaya penonton dapat memahami pesan yang disampaikan dalam animasi yang dihasilkan.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1.6.1.1 Metode Observasi

Observasi merupakan kegiatan yang melibatkan seluruh kekuatan indera seperti pendengaran, penglihatan, perasa, sentuhan, dan cita rasa[3]. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan pengamatan dari beberapa film animasi 2D yang dapat dijadikan sebagai referensi dalam implementasi teknik-teknik *frame by frame*.

1.6.1.2 Pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dan informasi melalui pembacaan literatur atau sumber-sumber tertulis seperti buku-buku, penelitian terdahulu, makalah, jurnal, artikel, hasil laporan dan majalah yang berkaitan dengan penelitian. Dengan teknik ini peneliti dapat mengumpulkan berbagai referensi teori tentang kajian visual sebuah desain komunikasi visual, *anime*, *live action* yang berhubungan dengan permasalahan dan penelitian ini.

1.6.2 Metode Perancangan

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

1. Pra Produksi

Pada Perancangan pra-produksi, berbagai aspek persiapan dilakukan sebelum memasuki proses animasi seperti pengembangan ide cerita, pembuatan *storyboard*, *design* karakter dan *background*, menentukan sudut kamera, pergerakan karakter, prinsip animasi yang akan diberikan, dan penyusunan jadwal produksi.

2. Produksi

Pada tahap produksi, teknik *frame by frame* mengharuskan animator menggambar setiap *frame* secara manual seperti membuat *keyframes*, menyusun *in-between*, mengatur *timing* dan *spacing*, dan menggambar beberapa elemen yang ada (karakter dan objek).

3. Pasca Produksi

Pada tahap pasca-produksi, animator memiliki peran penting dalam menyempurnakan animasi yang telah dibuat pada tahap produksi, seperti *clean up* untuk menyempurnakan *line* yang masih kasar, dan memastikan setiap *frame* terlihat

bersih. Setelah melakukan *clean up*, animator melakukan pengecekan ulang pada *timing* dan *spacing* setiap gerakan agar terlihat natural. Setelah itu animator melakukan *rendering* serta memastikan animasi terlihat baik dalam setiap *frame*.

1.6.3 Metode Evaluasi

Evaluasi adalah suatu alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui dan mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan[4]. Evaluasi juga dapat membantu dalam mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan dari produk yang telah dibuat sehingga dapat dilakukan perbaikan dan pengembangan produk yang lebih baik[5]. Pada penelitian ini dilakukan pembuatan kuesioner yang berisikan nilai-nilai tentang pertanyaan suatu produk dan kualitasnya yang kemudian ditujukan kepada ahli praktisi.

1.7 Sistematika Penulisan

Detail sistematika uraian penulisan dari masing-masing bab yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan memuat pembahasan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan memuat pembahasan tentang studi literatur berdasarkan penelitian serupa yang sudah ada dan landasan teori berupa teori multimedia, animasi, dan evaluasi yang berkaitan dengan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini memuat pembahasan lebih mendetail mengenai gambaran umum penelitian, alur penelitian, metode pengumpulan data, analisis kebutuhan, analisis aspek produksi, serta proses perancangan dan tahap pra produksi pembuatan animasi 2D “KAGAMI of The Truth Identity”.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil, khususnya analisis penerapan teknik *frame by frame* yang mendetail pada pembuatan animasi 2D “KAGAMI of The Truth Identity”. Tahap evaluasi dan implementasi juga dibahas pada bab ini.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi sumber-sumber yang menjadi referensi maupun acuan dalam melakukan penelitian.

LAMPIRAN

Pada bab ini berisikan informasi pendukung atau data yang memperjelas isi penelitian, seperti informasi yang bersifat teknis, gambar, diagram, dan catatan kaki.

