

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi telah meraih ketenaran sebagai bagian yang budaya populer yang mendunia. Melalui berbagai rumah produksi seperti Disney, PIXAR, DreamWorks, dan Ghibli, animasi menjadi sebuah media yang bukan hanya menghibur namun dapat menyampaikan pesan dan informasi yang membawa nilai budaya bagi sekitarnya. Dunia animasi terus melahirkan beragam potensi baru dalam berbagai hal, seperti gaya penyampaian cerita dan elemen visual supaya tetap relevan dengan perkembangan zaman saat ini [1], [2].

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Animasi dapat didefinisikan sebagai sebuah media visual yang terdiri dari serangkaian gambar atau lukisan, dimana setiap gambar hanya sedikit berbeda dan memiliki elemen yang berkesinambungan dari yang sebelumnya, sehingga ketika diputar pada layar, menciptakan ilusi gerakan. Secara umum animasi dibagi dalam dua bentuk yaitu animasi 2D dan 3D. Animasi 2D dibuat menggunakan gambar, lukisan atau potret foto menggunakan bidang dengan koordinat X dan Y sebagai sudut pandangnya [3], [4]. Salah satu teknik pembuatan animasi 2D adalah dengan pendekatan *frame by frame*.

Teknik *frame by frame* adalah metode pembuatan animasi dimana lembar atau *frame* digambar secara manual menggunakan tangan pada media kertas atau menggunakan perangkat lunak komputer dimana setiap *frame* memiliki gambar yang berbeda. Dalam animasi digital, perangkat lunak akan memproses setiap *frame* tersebut secara berurutan dan cepat. Teknik ini memberikan kontrol penuh pada animator untuk memanipulasi pose, ekspresi, dinamika yang lebih luas pada setiap *frame*nya. Berlandaskan hal tersebut, penulis memutuskan untuk menerapkan teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi pendek 2D “Elementalist” [1], [5].

Proyek animasi pendek berjudul “Elementalist” dibuat sebagai syarat

memenuhi kewajiban akademis penulis selama berkuliah di Universitas AMIKOM Yogyakarta. "Elementalist" bercerita tentang seorang pemuda ahli bela diri yang menjalani latihan dalam mengendalikan elemen alam, yang terlibat pertarungan dengan pria bertopeng yang mampu mengendalikan elemen petir. Konsep ini mengeksplorasi aksi pertempuran bela diri dan bagaimana kedua tokoh dalam animasi dapat menggunakan kekuatan elemen alam. Pemilihan teknik animasi *frame by frame* sebagai metode utama dalam pembuatan "Elementalist" berlandaskan beberapa alasan penting. Animasi *frame by frame* memungkinkan penulis untuk menciptakan pergerakan yang lebih alami dan detail pada setiap karakter dalam mengendalikan elemen-elemen alam. Selain itu, "Elementalist" juga akan memperlihatkan adegan pertarungan yang penuh dengan aksi dan *angle* yang memperkuat intensitas animasi serta gerakan elemen yang fleksibel. Pemilihan teknik *frame by frame* sangat relevan dalam hal ini, karena teknik ini memungkinkan penulis untuk mengontrol setiap aspek dari adegan pertarungan, termasuk pergerakan kamera, efek visual, dan detail karakter dengan lebih baik.

Dalam produksi animasi 2D ini, teknik *frame by frame* dipilih karena memberikan keleluasaan dalam menggambar gerakan dan perubahan sudut pandang secara manual. Teknik *motion graphic* dan *cut-out* memiliki keterbatasan dalam menghadirkan adegan dinamis, terutama saat sudut pandang berubah, karena bergantung pada aset dan sistem *rigging* yang telah dibuat sebelumnya. Pembuatan aset baru untuk setiap perubahan sudut akan memakan waktu dan mengurangi efisiensi produksi. Selain itu, gerakan yang dihasilkan cenderung kaku dan terbatas. Dengan *frame by frame*, animasi menjadi lebih ekspresif, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan narasi visual [2].

Berdasarkan pemahaman latar belakang dan alasan dibalik pemilihan teknik *frame by frame* untuk memproduksi animasi 2D berjudul "Elementalist. Penelitian ini akan menjelajahi lebih jauh tentang bagaimana teknik ini dapat diterapkan dan dikembangkan dalam menciptakan animasi yang memadukan unsur-unsur fantasi dan aksi. Serta menjadikan animasi 2D berjudul "Elementalist" sebagai bentuk kritisasi ilmu yang penulis peroleh selama berkuliah di Universitas AMIKOM

Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dasar latar belakang yang telah diuraikan, dapat ditentukan permasalahan utama sebagai berikut: "Bagaimana cara membuat animasi pendek 2D "Elementalist" dengan mengimplementasikan teknik *frame by frame* agar mampu menampilkan adegan pertarungan yang dinamis, ekspresif, dan memiliki daya tarik visual."

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempersempit dan merinci cakupan penelitian ini, penulis merancang batasan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu:

1. Alur animasi akan difokuskan pada pertempuran antara karakter pemuda dan pria bertopeng.
2. Pokok utama pembahasan adalah tahapan produksi animasi menggunakan software Toon Boom Harmony.
3. Animasi akan menggunakan teknik *frame by frame* sebagai teknik utama dalam produksinya.
4. Penguji terdiri dari dua macam, pertama praktisi ahli dalam bidang animasi. Kedua masyarakat yang memiliki pemahaman dan relevansi pada bidang multimedia.
5. Objek yang akan diuji dalam penelitian ini adalah hasil akhir animasi itu sendiri.
6. Penelitian ini akan berakhir setelah tahap hasil pengujian diterima.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menggambarkan bagaimana teknik *frame by frame* diimplementasikan untuk membangun kualitas visual dan dinamika pertarungan dalam animasi 2D berjudul "Elementalist".
2. Mengimplementasi ilmu yang penulis peroleh selama perkuliahan di

Universitas AMIKOM Yogyakarta dalam bentuk sebuah animasi 2D berjudul "Elementalist".

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dibuat dengan harapan sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Sebagai pengujian dan pengembangan pengetahuan bagi penulis pada bidang animasi, khususnya dalam penggunaan teknik *frame by frame*.
2. Penelitian ini dapat menyediakan dasar bagi penelitian lebih lanjut tentang teknik animasi 2D *frame by frame* baik untuk penulis maupun pembacanya.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Mengembangkan keterampilan praktis penulis dalam produksi animasi 2D menggunakan teknik *frame by frame*.
2. Pengalaman dan portofolio dalam pembuatan animasi dapat menjadi modal yang berharga dalam mencari pekerjaan atau berkontribusi dalam industri.
3. Animasi diharap menjadi bentuk hiburan dan inspirasi bagi penonton dan penulis lain untuk memproduksi animasi serupa.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode untuk memperlancar dan mendukung proses pembuatan animasi 2D "Elementalist" dengan teknik *frame by frame*. Beberapa metode tersebut antara lain:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang mencakup berbagai teknik untuk mengumpulkan informasi yang relevan untuk penelitian sehingga diperoleh data yang akurat [6]. Adapun metode yang digunakan sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode ini melibatkan pengamatan terhadap beberapa animasi 2D yang dibuat dengan teknik *frame by frame* yang memiliki konsep dan gaya serupa.

2. Metode Literatur

Metode dilakukan dengan analisis buku dan jurnal tentang animasi sejenis. Analisis ini akan membantu memberikan referensi dan inspirasi dalam pembuatan Animasi 2D "Elementalist".

3. Metode Angket

Pengambilan data dilakukan melalui sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh masyarakat umum untuk mendapatkan sudut pandang mereka tentang animasi 2D dan apresiasi terhadap animasi yang dikerjakan oleh penulis, serta oleh para ahli dalam bidang animasi. Angket ini akan memberikan data tambahan yang penting untuk penelitian kedepannya.

1.6.2 Metode Analisis

Metode dilakukan dengan melakukan analisis terhadap kebutuhan dalam proses pembuatan animasi pendek 2D "Elementalist" dan implementasi teknik *frame by frame* [7].

1.6.3 Metode Produksi

Alur produksi animasi pendek 2D "Elementalist" meliputi 3 tahap, yaitu :

1. Pra Produksi

Proses dimana ide dan konsep dari animasi diolah.

2. Produksi

Proses pembuatan animasi menggunakan teknik *frame by frame*.

3. Pasca Produksi.

Tahap setelah produksi selesai yang mencakup penyuntingan dan penyempurnaan produk akhir.

1.6.4 Metode Evaluasi

Metode evaluasi ini akan digunakan untuk menilai kualitas animasi pendek 2D "Elementalist" yang telah dibuat dengan mengimplementasikan teknik *frame by*

frame. Proses evaluasi akan melibatkan penilaian dari praktisi ahli dalam bidang animasi seperti dosen mata kuliah animasi 2D, animator, dan individu yang berpengalaman dalam produksi animasi, serta umpan balik dari responden yang memiliki ketertarikan atau menggeluti bidang multimedia, pernah atau sedang belajar multimedia. Evaluasi akan dilakukan melalui kuisioner dan review dari hasil penerapan teknik *frame by frame* pada animasi pendek 2D "Elementalist" [8].

1.7 Sistematika Penulisan

Berisi sistematika penulisan penelitian.

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan dalam menyusun penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang digunakan dalam menyusun dan membuat animasi 2D berjudul "Elementalist" dengan menggunakan teknik *frame by frame*, yang menjadi landasan dasar dan teori selama melakukan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, serta rancangan dalam penelitian dan pembuatan animasi 2D berjudul "Elementalist."

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tahapan yang penulis lakukan dalam alur produksi hingga hasil akhir produksi berupa animasi berjudul "Elementalist."

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti kumpulkan selama proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Mencakup semua buku, artikel, jurnal, situs web, atau sumber lain yang penulis kutip atau gunakan sebagai referensi dalam penelitian.

