

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi adalah metode memotret gambar, model, atau boneka secara berurutan, untuk menciptakan suatu ilusi gerakan. Awal dari setiap perkembangan animasi dimulai dari akhir tahun 1800-an dan awal tahun 1900-an film animasi pendek dari para pelopor seperti Émile Cohl dan Winsor McCay. Bahkan studio-studio besar seperti Disney menghadirkan animasi berdurasi penuh, seperti *Snow White and the Seven Dwarfs* tahun 1937. Memasuki era digital melalui komputer pada akhir abad 20 mengubah sudut pandang animasi, menghasilkan film-film animasi tiga dimensi seperti *Toy Story*, yang dirilis pada tahun 1995. [1] Animasi 2D adalah jenis animasi dalam konteks dua dimensi yang tidak menggunakan model digital mewah atau ruang virtual. Cukup menggambar *frame* dari setiap *scene*. Animasi *frame by frame* dimulai pada awal abad ke-20 dan dikuasai oleh para studio animasi hebat seperti Walt Disney dan Warner Bros. Proses ini merevolusi film karena pemandangan dan karakter mulai memiliki kehidupan mereka sendiri yang digambar dengan tangan. Selama bertahun-tahun, seiring perkembangan teknologi, proses ini telah beralih dari sistem *cel-based* ke sepenuhnya digital, meskipun semua kemajuan ini, prinsip dasarnya menggambar setiap *frame* tetap sama. [2]

Dalam pembuatan animasi 2d untuk film animasi "*MOMENTS*" yang menceritakan tentang seorang wanita yang lagi berjalan di tengah kota dan dalam perjalanannya ia dikagetkan dengan suara 2 anak kecil yang tertawa keras di samping jalan raya, tak disangka ia ternyata melihat 2 anak kecil itu tengah membully dan melukai seekor anjing yang sedang tidur, wanita tersebut kesal, menghampiri dan diam melihat saja dengan aura kesalnya kepada 2 anak kecil tersebut, sontak 2 anak kecil itu lari ketakutan setelah tau bahwa wanita tersebut ada di belakang mereka, setelah itu wanita tersebut memberi makan anjing tersebut lalu pergi dan ternyata diikuti oleh anjing tersebut yang meminta perhatian lebih.

Oleh karena itu, penulis memilih untuk membuat animasi 2d dengan teknik *frame by frame* dikarenakan beberapa adegan yang ditunjukkan tidak seluruhnya mampu dilakukan dalam bentuk *live shoot* seperti menggambar wajah konyol dengan mata besar yang hanya berwarna putih saja, anjing yang dibuat terpentak lalu merintih kesakitan, hingga wajah anjing dengan mata yang besar dan berkaca-kaca merupakan bagian di dalam film animasi 2d ini yang memiliki tingkat kesulitan.

Dari uraian latar belakang tersebut, maka penulis membuat animasi 2d "*MOMENTS*" menggunakan teknik *frame by frame* sebagai dasar penelitian.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka yang menjadi rumusan masalah adalah "Bagaimana merancang dan membuat film animasi 2d "*MOMENTS*" dengan teknik *frame by frame* ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada teknik *frame by frame*.
2. Animasi "*MOMENTS*" akan memiliki durasi kurang lebih 3 menit
3. Resolusi 1080p dengan frame rate 24 *fps*.
4. Membahas tentang penyesuaian frame berdasarkan 12 prinsip animasi.
5. Aplikasi yang digunakan sebagai media menggambar animasi per *frame* adalah *Toonboom Harmony 17 Premium*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari hasil penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan teknik *frame by frame* pada film animasi 2d "*MOMENTS*".
2. Menghasilkan film animasi 2D "*Moments*" menggunakan Teknik *frame by frame*.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. **Untuk Peneliti** : Menerapkan ilmu yang didapat semasa kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta pada bidang Teknologi Informasi.
2. **Untuk Animator** : Agar dapat dijadikan sebagai referensi penelitian selanjutnya yang lebih mendalam di masa akan datang yang berkaitan dengan animasi 2d *frame by frame*.
3. **Untuk Masyarakat** : Sebagai media untuk memberikan pesan dan moral melalui media animasi.

1.6. Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan berikut mudah dimengerti, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab berikut akan diuraikan latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab berikut ini akan diuraikan landasan teori yang digunakan diantaranya tinjauan pustaka, konsep dan teori serta perangkat lunak yang akan digunakan dalam pembuatan animasi 2d yang berjudul "MOMENTS".

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab berikut ini akan diuraikan metode penelitian berupa rancangan yang nantinya akan dibangun oleh penulis dalam penelitiannya.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab berikut ini akan diuraikan evaluasi mengenai tahap pembuatan animasi mulai dari tahap pra produksi hingga pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Pada bab berikut ini akan diuraikan kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada dalam pembuatan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini terdapat alamat referensi.

LAMPIRAN

Pada bagian ini terdapat lembar tambahan.

