

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 2D merupakan kumpulan gambar yang disusun secara runtut dan menghasilkan sebuah ilusi gerakan dalam sebuah ruang datar. Terdapat banyak teknik pembuatan animasi 2D, salah satu di antaranya adalah teknik *frame by frame*. Dalam teknik ini, setiap *frame* dibuat satu-persatu dengan tangan dan digabung menjadi suatu gambar yang bergerak. Teknik *frame by frame* tradisional dengan menggunakan kertas seluloid yang disebut dengan *cel animation* dipopulerkan oleh studio animasi ternama Walt Disney Animation Studios [1]. Dengan berkembangnya teknologi, animasi 2D *frame by frame* dapat dibuat secara digital melalui berbagai program komputer, sehingga lebih mudah diakses oleh masyarakat.

Medium animasi merupakan medium untuk berekspresi dan menyampaikan pesan yang efektif bagi para seniman. Animasi *frame by frame* dapat menggambarkan suatu subjek secara ekspresif karena tiap gerak-geriknya dapat diatur oleh animator di tiap *frame*. Teknik animasi ini juga mampu menggambarkan adegan-adegan imajinatif yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata.

Penulis merancang sebuah film animasi pendek berjudul "*The Day Dreamer*" yang mengangkat tema isu kesehatan mental. Film ini menceritakan seorang anak yang sering *melamun dan lari ke dunia imajinasinya* untuk mengatasi tekanan hidup yang dia alami sehari-hari, seperti perundungan di sekolah dan keluarga *broken home*. Kebiasaan tersebut membuat dia menjadi orang yang tertutup dan kesulitan membangun persahabatan dengan orang lain, meskipun dia sangat menginginkan hubungan tersebut.

Karena animasi ini mengambil perspektif tokoh utama yang sering melamun dan masuk ke dunia imajinasinya sendiri, animasi ini memiliki adegan di dua dunia, yaitu dunia nyata dan dunia imajinasi. Di dunia imajinasi, tokoh utama

berinteraksi dengan teman imajinasinya yang dapat berubah wujud dan memiliki kekuatan terbang. Penampilan dunia imajinasi pun dipengaruhi oleh kondisi mental tokoh utama, jadi dunia imajinasi bisa berubah menjadi suram ketika tokoh utama merasa tertekan secara mental.

Berdasarkan latar belakang tersebut, teknik animasi 2D *frame by frame* dipilih karena dapat memvisualisasikan adegan-adegan dan latar di dunia imajinasi milik tokoh utama. Dengan begitu, penulis bertujuan membahas aspek teknis dan implementasi teknik *frame by frame* dalam pembuatan adegan dunia imajinasi pada film animasi 2D "*The Day Dreamer*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan teknik animasi 2D *frame by frame* dalam adegan dunia imajinasi pada film "*The Day Dreamer*"?
2. Bagaimana proses pembuatan adegan dunia imajinasi pada film "*The Day Dreamer*"?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Film animasi menggunakan animasi 2D dengan teknik *frame by frame*
2. Menerapkan 11 dari 12 prinsip animasi
3. Animasi dikerjakan dengan aplikasi Toon Boom Harmony 22
4. Hasil animasi dinilai oleh animator dan ahli multimedia

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah menjelaskan proses produksi adegan dunia imajinasi pada film animasi 2D "*The Day Dreamer*" dengan teknik *frame by frame*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah:

1.5.1 Manfaat untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan agar mampu menjadi referensi atau bahan kajian untuk penelitian-penelitian dan animator lainnya yang berkaitan dengan animasi *2D frame by frame*.

1.5.2 Manfaat bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah film animasi pendek 2D yang dapat mengedukasi masyarakat tentang isu kesehatan mental.

1.5.3 Manfaat bagi Animator

Penelitian ini diharapkan agar mampu menjadi bahan acuan bagi animator lain dalam pembuatan animasi dengan adegan dunia imajinasi anak-anak.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data untuk penelitian ini dilakukan dengan observasi dari film-film animasi lainnya dan melalui referensi pustaka dari buku-buku dan karya ilmiah lainnya.

1.6.2 Metode Perancangan

Perancangan animasi terdapat fase pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Fase pra produksi meliputi perancangan naskah, pembuatan *concept art*, dan pembuatan *storyboard*. Kemudian, fase produksi meliputi pembuatan animasi. Setelah itu, fase pasca produksi meliputi *compositing*.

1.6.3 Metode Evaluasi

Metode yang digunakan untuk penilaian kelayakan hasil animasi adalah dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner ini ditujukan kepada ahli animasi, seperti animator profesional dan dosen animasi, dan ahli multimedia.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang masalah yang mendorong penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat

penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka dari buku-buku dan penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian ini serta dasar-dasar teori yang digunakan, yaitu dasar teori multimedia, teknik animasi, proses animasi, dan metode evaluasi.

BAB III METODE PENELITIAN, di dalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, alur penelitian, pengumpulan data, serta analisis kebutuhan dan pembahasan pra produksi animasi 2D.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam proses produksi dan pasca produksi animasi 2D serta evaluasi uji kebutuhan fungsional, prinsip animasi, dan kuesioner ahli.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

