

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi adalah metode di mana sebuah gambar atau objek dimanipulasi untuk menciptakan bentuk yang bergerak. animasi itu sendiri merupakan sekumpulan gambar (tulisan, objek benda, warna, dan efek khusus) yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak. Salah satu teknik utama dalam animasi 2D adalah *frame-by-frame animation*, 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 diletakan pada *frame* secara berurutan. Semakin banyak *frame* yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, animasi yang dihasilkan akan semakin halus. [1]

Pada penelitian ini, peneliti menganalisis teknik animasi pada film animasi pendek berjudul “Rudi: The Final Track”. Film animasi pendek berjudul “Rudi: The Final Track” merupakan proyek animasi 2D yang mengangkat cerita sekelompok anak di sebuah komplek pedesaan yang sedang bermain balapan sepeda menggunakan imajinasi mereka. Film ini berusaha menggambarkan bagaimana kekuatan imajinasi dapat mengubah permainan yang sederhana menjadi pertualangan yang seru dan *epic* bagi anak-anak. Film ini bertujuan untuk menghadirkan pengalaman *visual yang autentik* melalui penggunaan teknik *frame-by-frame animation*, di mana setiap gerakan karakter dan objek digambar secara manual untuk menghasilkan animasi yang organik dan hidup.

Penerapan teknik *frame-by-frame animation* dalam produksi film “Rudi: The Final Track” memberikan tantangan sekaligus peluang bagi penulis. Tantangannya terletak pada kebutuhan akan ketelitian dan waktu pengerjaan yang lebih panjang dibandingkan teknik animasi lainnya. Namun, peluang yang dihasilkan dari teknik ini adalah kemampuan untuk menciptakan gerakan yang

lebih realistis, ekspresif, dan sesuai dengan gaya visual yang diinginkan. Teknik ini juga memungkinkan animator untuk menyampaikan detail gerakan yang kompleks, seperti perubahan ekspresi wajah, perubahan bentuk *object* dan interaksi dinamis antar karakter.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi teknik *frame-by-frame animation* dalam pembuatan film pendek "Rudi: The Final Track". Penelitian ini akan membahas bagaimana teknik *frame-by-frame animation* diterapkan untuk mendukung alur cerita, menciptakan estetika visual, dan memberikan pengalaman emosional yang kuat kepada penonton. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teknik animasi 2D, khususnya dalam memanfaatkan *frame-by-frame animation* sebagai metode yang efektif dalam pembuatan karya animasi pendek.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu "Bagaimana mengimplementasikan teknik *frame by frame* pada pembuatan animasi "Rudi: The Final Track"?".

1.3 Batasan Masalah

Untuk mencapai tujuan yang sudah diuraikan pada latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan Batasan masalah pada:

1. Produk penelitian merupakan film animasi 2D *frame by frame*
2. Film animasi 2D "Rudi: The Final Track" adalah film animasi fiksi yang mengkaji 12 prinsip animasi
3. Penelitian ini hanya menggunakan konsep dan teknik Animasi 2D dengan teknik *frame by frame*, menggunakan 24 *fps* dan menggunakan *on two* dan *on three*
4. Film animasi "Rudi: The Final Track" berdurasi 4 menit lebih
5. Kualitas animasi akan diuji oleh pakar animasi dan multimedia.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis yaitu:

1. Menerapkan teknik *frame by frame* pada animasi “Rudi: The Final Track”
2. Menyampaikan pesan cerita kepada penonton melalui film animasi “Rudi: The Final Track”
3. Merealisasikan visual sesuai dengan kebutuhan produksi

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, antara lain:

1. **Untuk Peneliti:**
Mengimplementasikan 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):**
dapat mengetahui proses implementasi teknik animasi 2D dalam pembuatan film pendek animasi, serta menjadi inspirasi untuk menghasilkan karya animasi yang mengangkat tema keseharian dan budaya lokal, seperti permainan anak-anak kompleks.
3. **Untuk Masyarakat (Penonton):**
Dapat memperoleh kualitas yang baik dari animasi yang mengangkat tema keseharian dan budaya lokal.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang peneliti lakukan adalah metode observasi. Observasi dilakukan dengan cara mengamati dari beberapa film animasi yang dapat

dijadikan referensi dan mengamati penggunaan teknik *frame by frame* yang terdapat pada animasi tersebut.

1.6.2. Metode Produksi

Pembuatan film animasi “Rudi: The Final Track” terdapat beberapa tahapan:

1. Pra Produksi

Pra produksi merupakan proses pembuatan konsep teknik *frame by frame* pada animasi.

2. Produksi

Proses produksi menerapkan teknik *frame by frame* yang diperlukan pada animasi.

3. Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan proses pengamatan animasi untuk memastikan transisi antar-adegan berjalan lancar.

1.6.3. Metode Evaluasi

Pada penelitian ini dilakukan evaluasi 12 prinsip animasi untuk melihat kesesuaian animasi yang dibuat. Dilanjutkan dengan uji evaluasi terhadap para ahli praktisi dengan menggunakan kuisioner untuk menguji kualitas produk.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan pada penelitian dibagi menjadi lima bab yaitu sebagai berikut :

BAB I: PENDAHULUAN

Dalam bab ini dibahas latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan pada pembuatan skripsi ini.

BAB II: LANDASAN TEORI

Dalam bab ini dibahas tentang berbagai teori yang mendasari penelitian berdasarkan topik yang ingin dibahas.

BAB III: ANALISIS DAN RANCANGAN

Dalam bab ini dibahas tentang analisis dan perancangan (Apa yang mau dibahas) yang akan dikembangkan

BAB IV :HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini dibahas mengenai hasil dan pembahasan yang diperoleh berdasarkan pengujian yang dilakukan.

BAB V: PENUTUP

Dalam bab ini dibahas kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran yang dilakukan untuk perancangan berikutnya.

DAFTAR PUSTKA

