

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi secara global, kemajuan teknologi media baru, industri animasi telah menjadi industri inti ekonomi di abad ke-21 [1]. Film animasi 2D sangat meningkat pesat dan semakin populer di kalangan anak muda hingga dewasa. Animasi menjadi sebuah hiburan karena sangat menarik untuk ditonton karena visualisasinya beserta ceritanya. Industri animasi merupakan salah satu industri pilar yang paling menguntungkan dan paling cepat berkembang di Amerika Serikat, sedangkan di Jepang industri animasi telah menjadi industri pilar kedua [1]. Film animasi 2D yang disutradarai oleh Makoto Shinkai seperti *"Your Name"*, *"Weathering With You"*, *"Suzume"* menjadi contoh sukses yang menunjukkan potensi besar dalam industri ini.

Film animasi terdapat sebuah unsur background, animasi, suara serta alur cerita. Salah satu tantangan utama dalam pembuatan animasi adalah mencocokkan perspektif karakter dengan background. Menurut Suyanto dalam bukunya *"Merancang Film kartun Kelas Dunia"* menyatakan bahwa background yang baik harus memerhatikan detail, termasuk perspektif dan lightning yang disesuaikan dengan situasi pada adegan film terutama film layar lebar. Suyanto juga menyatakan bahwa sebuah karya film kartun tidak akan terlihat bagus jika cerita yang disajikan dalam film tersebut juga tidak bagus [2]. Pengembangan cerita yang baik menjadi pondasi utama dalam pembuatan animasi. Animasi akan dibuat sesuai dengan alur cerita yang terjadi.

Pada penelitian ini peneliti akan membuat sebuah film animasi 2D yang menceritakan seorang manusia yang terjebak di ruangan yang gelap dan mencari keselamatan untuk keluar dari bangunan misterius. Pada cerita tersebut terdapat karakter yang bernama Kyo dan sebuah monster. Karakter bernama Kyo selalu menghindari dan dikejar terus oleh monster sampai melewati dan memasuki beberapa ruangan yang misterius sampai pada akhirnya bisa selamat dari kejaran

mahluk tersebut. karakter fiktif dan fantasi seperti monster serta adegan *action* membuat sulit untuk dilakukan pengambilan secara *liveshoot*. Dengan konsep cerita tersebut animasi ini cocok untuk dilakukan teknik animasi 2D *frame by frame*. Oleh karena itu berdasarkan uraian latar belakang peneliti ingin memvisualisasikan cerita tersebut dengan membuat animasi 2D "*Escaped*" menggunakan teknik *frame by frame*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan "*bagaimana cara menciptakan film pendek animasi 2D "Escaped" dengan menggunakan teknik frame by frame?*".

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, maka pembahasan masalah meliputi :

1. Teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi adalah *frame by frame*.
2. Cerita yang diangkat adalah seorang manusia yang berusaha menyelamatkan diri dari kejaran sebuah monster di sebuah ruangan.
3. Durasi film animasi 3 menit 13 detik.
4. Penelitian ini berbentuk animasi 2 dimensi yang bersifat *storytelling*.
5. Film animasi ini ditayangkan di youtube dengan format MP4, dan resolusi 1920 x 1080 (FHD 1080p).
6. Animasi ini dibuat dengan menggunakan software adobe animate 2021, adobe premiere 2021, adobe photoshop 2021, adobe after effect 2021.
7. Yang diuji dari penelitian ini dilihat dari cerita dan animasi.
8. Penelitian akan berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima.
9. Hasil pengujian dilakukan oleh mahasiswa di bidang multimedia.
10. Hasil animasi menggunakan kecepatan *frame rate* 12 fps.
11. Hasil animasi akan di *upload* di platform sosial media youtube.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian yaitu menghasilkan sebuah animasi pendek 2D “Escaped” dengan teknik frame by frame dengan cerita yang mudah dicerna.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan mendapat manfaat sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Peneliti

1. Peneliti dapat meningkatkan kemampuan dalam pembuatan film animasi 2 dimensi.
2. Peneliti dapat menerapkan ilmu yang didapatkan selama proses perkuliahan.

1.5.2 Bagi Pembaca

1. Dapat memberikan tambahan wawasan dalam proses pembuatan animasi 2 dimensi.

1.5.3 Bagi Penonton

1. Memberikan sajian visual animasi *storytelling* yang mampu menyampaikan pesan cerita.

1.5.4. Bagi Akademik

1. Dapat memberikan tambahan untuk referensi dalam penelitian selanjutnya

1.6 Sistematika Penulisan

Pada penyusunan penelitian ini agar dapat diuraikan secara jelas tentang isi dan arahnya maka langkah-langkah yang diambil yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bagian bab ini menjelaskan mengenai Latar belakang, Rumusan

masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bagian bab ini menguraikan, teori tentang animasi, film kartun 2D, teknik frame by frame, dan perancangan dalam pembuatan animasi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bagian bab ini menguraikan gambaran tentang alur penelitian pada perancangan film animasi 2D seperti tahapan pra-produksi serta pengumpulan data untuk alat dan bahannya.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian bab ini memaparkan pembahasan tentang hasil pembuatan animasi 2D dengan teknik frame by frame. Dari proses produksi, pasca produksi, sampai tahap rendering.

BAB V PENUTUP

Bagian bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penyusunan penelitian.