

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Animasi merupakan suatu teknik yang banyak digunakan dalam dunia film, baik sebagai kesatuan yang utuh, bagian dari suatu film, maupun bersatu dengan film live. Salah satu keunggulan animasi yaitu memiliki efek dramatisir. Animasi terbagi menjadi beberapa jenis dan teknik, salah satunya adalah animasi dengan teknik *frame by frame*. Animasi yang dibuat dengan teknik *frame by frame* sering digunakan untuk mendapatkan animasi objek yang tidak bisa didapatkan dengan teknik lain seperti teknik animasi *tween*, teknik animasi *path*, dan teknik animasi *script* (Sedar, 2019).

Animasi dua dimensi (2D) adalah animasi manual yang prosesnya dimulai dari dengan menggambar di atas selembar kertas, kemudian di-scan dan dipindahkan ke komputer untuk diubah menjadi file digital. Semua frame digambar satu per satu, diawali dengan membuat *key drawing* lalu menyisipkan gambar *inbetween* diantara kedua *key drawing*. Namun zaman sekarang animasi 2D bisa dilakukan semuanya dalam komputer sehingga hasil outputnya sudah dalam bentuk digital (Sedar, 2019).

Animasi *frame* adalah bentuk animasi yang paling sederhana. Umpamakan kita mempunyai sebuah buku yang mempunyai gambar berseri di tepi halaman berurutan. Bila jempol kita membuka buku dengan cepat, maka gambar kelihatan bergerak. Pada computer multimedia, animasi buku tersebut menampilkan sebuah gambar yang berurutan secara cepat. Antara gambar satu (*frame* satu) dengan gambar lain (*frame* lain) berbeda. Dalam sebuah film, serangkaian *frame* bergerak melalui proyektor film dengan kecepatan sekitar 24 *frame* per detik. Kita bisa menangkap adanya gerak di layar karena setiap *frame* mengandung satu gambar yang tampil pada layar begitu *frame* yang bersangkutan muncul (Bernadhed, 2019).

Perbedaan Teknik *Frame by Frame* dengan Teknik yang lain adalah Teknik *Frame by Frame* ini memungkinkan analisa gerakan dilakukan pergambar. Teknik *Frame by Frame* juga dirasa mampu memvisualisasikan animasi

dengan ekspresif, dan pergerakannya tidak hanya sebatas pada pergerakan rotasi dari sumbu X dan sumbu Y namun bisa memutar dengan sumbu Z (Putriati, D., & Purwanto, A. (2018)).

Penulis mengambil judul Film Animasi 2D “Pocong vs Keranda Terbang” yang menggunakan *frame by frame*. Alasan penulis mengambil judul ini karena penulis ingin menjadikan referensi untuk masyarakat sebagai pegingat bahwa dulu pernah ada kisah nyata mengenai keranda terbang. Penulis mengharapkan Film Animasi ini menjadi daya tarik dan tidak monoton. Berdasarkan pokok permasalahan diatas, maka judul penelitian ini adalah: “Pembuatan Film Animasi 2D Pocong vs Keranda Terbang Menggunakan Teknik *Frame by Frame*”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu “Bagaimana cara pembuatan film Animasi 2D dengan teknik *frame by frame*”

1.3 BATASAN MASALAH

1. Target Durasi Film Animasi 2D 2 menit dengan 12 fps (Frame per second).
2. Film Animasi 2D pembuatannya menggunakan teknik *frame by frame*.
3. Film Animasi 2D ditayangkan melalui youtube penulis

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui Target durasi Film Animasi 2D dengan 12 fps
2. Mengetahui teknik pembuatan Film Animasi 2D dengan *frame by frame*
3. Supaya Masyarakat bisa melihat melalui youtube

1.5 MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaatnya adalah dapat mengetahui pembuatan Film Animasi 2D dengan teknik *Frame by Frame*.
2. Dapat menjadikan sarana hiburan bagi masyarakat.

1.6 METODE PENELITIAN

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan, maka dalam pembuatan Film Animasi 2D dengan teknik *Frame by Frame* ini memerlukan data yang benar dan akurat. Maka yang akan digunakan dalam proses penyelesaian masalah yang terjadi diantaranya :

1.6.1 Metode Literatur

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data melalui internet, jurnal, skripsi dan buku sebagai bahan referensi dan panduan untuk melakukan pembuatan Film Animasi 2D.

1.6.2 Metode Analisis

Metode yang digunakan dalam penelitian untuk menguraikan permasalahan yang terdapat pada kasus yang diteliti, meliputi analisis terhadap masalah editing film yang berjalan, analisis pembuatan film, analisis hasil solusinya, dan analisis kebutuhan Film Animasi 2D

1.6.3 Metode Perancangan

Metode pengembangan menggunakan 3 metode yaitu pra produksi yang didalamnya berupa konsep, scenario, pembuatan karakter dan story board. Yang ke dua menggunakan metode Produksi yang didalamnya Layout, Background, dan Coloring. Yang ke tiga menggunakan Composite, camera shooting, editing, dan rendering.

1.6.4 Metode Evaluasi

Pada tahap evaluasi menggunakan metode *frame by frame* yang dapat memperhalus gerakan Film Animasi 2D

1.6.5 Metode Implementasi

Pada Metode Implementasi ini diambil gambar-gambar yang telah dibuat berdasarkan analisis data yang di ambil baik berupa video maupun gambar, dengan diterapkan teknik *frame by frame* untuk membuat animasi bergerak.

1.7 Sistematik Penulisan

Penulisan laporan penelitian ini terdiri dari lima bab, sebagai berikut :

BAB I.PENDAHULUAN

BAB I berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II. LANDASAN TEORI

BAB II Menjelaskan tentang Animasi 2D, Teknik *Frame by Frame* dan tahap tahap tentang pembuatan Film Animasi 2D. Serta software yang nantinya akan digunakan untuk pembuatan Film Animasi 2D.

BAB III. METODE PENELITIAN

BAB III menjelaskan tentang pembuatan Film Animasi 2D, serta membahas kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk membuat sebuah Film Animasi 2D.

BAB IV.HASIL DAN PEMBAHASAN

BAB IV menjelaskan hasil penelitian dan pembahasannya.

BAB V PENUTUP

BAB V menjelaskan tentang kesimpulan dan saran sebagai bahan evaluasi penulis.

