

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi *frame by frame* merupakan teknik yang paling sering digunakan dalam pembuatan film animasi 2D serta yang paling dikenal oleh masyarakat. Teknik *frame by frame* menggunakan gambar-gambar yang disusun berurutan untuk membuat ilusi gerakan. Teknik tersebut memperbolehkan animator untuk menggerakkan animasi dengan lebih ekspresif dan mengatur pergerakan secara detil tanpa membatasi *art style* individu. [4]

Pada penelitian ini, penulis membuat film animasi 2D pendek yang menceritakan seorang gadis yang sedang memproses sebuah ide pakaian. Berawal dengan dia membuang hasil desainnya dan bangga setelah akhirnya menemukan desain yang cocok. Proses pembuatan akan divisualisasikan dari bagaimana dia membuat karyanya serta hasil akhirnya. Karyanya adalah gaun yang akan diberikan kepada sahabatnya sebagai hadiah ulang tahun. Film animasi tersebut menerapkan berbagai macam adegan gerakan seperti gerakan tangan, getaran dari mesin jahit, aliran jatuhnya kain, dan lainnya.

Dari konsep di atas, cerita membutuhkan penekanan gerakan sehingga dapat memberi kesan dinamis visual. Namun, hal tersebut tidak mudah direkreasi dengan

teknik visual yang konvensional seperti *liveshoot*. Oleh karena itu dibutuhkan teknik yang dapat diatur secara detil untuk menghasilkan gerakan yang ekspresif. Sehingga, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencoba menerapkan teknik *frame by frame* dalam suatu film animasi 2D pendek dengan judul "*Patchwork*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : "*Apakah teknik frame by frame dapat di implementasikan kepada film pendek animasi 2D Patchwork?*"

1.3 Batasan Masalah

1. Film pendek akan di produksi dengan teknik *frame by frame* dan berupa animasi 2 dimensi.
2. Film animasi 2D "*Patchwork*" akan berdurasi 2 menit dan 15 detik.
3. Pembuatan film animasi 2D "*Patchwork*" menggunakan 30 *frames per second*.
4. Yang diuji dari penelitian ini adalah faktor *storytelling* dan animasinya.
5. Penelitian ini berakhir sampai hasil pengujian diterima.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penggunaan teknik *frame by frame* dalam implementasi film pendek animasi 2D "*Patchwork*"

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini sebagai berikut:

1. Dapat menerapkan hasil studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan strata 1 *Bachelor of Information Technology*
2. Mengetahui bahwa teknik *frame by frame* dapat di implementasikan kepada film pendek animasi 2D "*Patchwork*"
3. Menguji seberapa besar pengetahuan mahasiswa dalam mengimplementasikan hasil penelitian dalam dunia kerja.
4. Menjadi bahan referensi mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah di bidang animasi 2D dengan teknik *frame by frame*.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam pelaksanaan penelitian ini, maka dapat diambil beberapa metode secara berikut:

1.6.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Kepustakaan

Metode kepuustakaan dari hasil mengumpulkan data-data buku mengenai teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi 2D dan proses penjahitan dengan permasalahan yang di bahas.

2. Metode literatur

Pengambilan dan penggunaan literatur seperti memanfaatkan fasilitas internet untuk mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan pembuatan film animasi ini.

3. Observasi

Pengambilan referensi dari fasilitas internet untuk mempelajari dan mengumpulkan referensi gerak-gerik yang tepat dan masuk akal untuk konteks *storytelling* dalam film animasi.

1.6.2 Analisis

Menguraikan kebutuhan informasi dan penggunaan teknik frame by frame dalam pembuatan film animasi 2D.

1.6.3 Produksi

Meliputi fase pra-produksi, fase produksi dan fase pasca-produksi. Pra produksi meliputi perencanaan konsep, desain karakter, desain beckground dan storyboard. Pada fase produksi dan pasca-produksi, teknik frame by frame akan di terapkan serta penggunaan kamera dan pewarnaan berlangsung.

1.6.4 Evaluasi

Meliput pengujian kesesuaian dalam menerapkan teknik frame by frame dalam film animasi 2D yang telah dibuat. Pengujian melibatkan obyek di bidang animasi, multimedia dan *storytelling*, seperti contoh : dosen, animator dan individu-individu yang memiliki pengalaman dalam bidang animasi. Hasil dari testing terhadap pakar di bidang dan desain berupa kuisioner dan hasil review dari hasil penelitian mengenai penerapan teknik frame by frame dan kelayakan *storytelling*.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan mengenai tinjauan pustaka, teori pengertian film animasi 2D, teknik frame by frame animasi.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini, akan menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa proses penjahitan serta proses pra produksi pembuatan film animasi 2D.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan film animasi 2D menggunakan teknik frame by frame . Pembahasan proses produksi (Konsep, desain karakter, animasi dan background), pasca-produksi (compositing, editing dan rendering) serta tahap pembahasan (mengenai aspek *storytelling*).

BAB V : PENUTUP

Bab ini adalah penutup dari penyusunan penelitian yang telah di buat. Di dalamnya terdapat kesimpulan dan saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

