

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sudah sangat maju, beragam alat pendukung baik *hardware* maupun *software* kini sudah banyak tersedia, dapat dijangkau dan memiliki kemudahan akses untuk mempelajarinya. Salah satunya adalah di bidang *entertainment*, termasuk animasi 2D. Menurut Ibiz Fernandez McGraw (2002) animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.

Meskipun animasi mulai terkenal di awal era tahun 1900-an dan saat ini sudah mulai banyak percabangan termasuk animasi tiga dimensi, animasi dua dimensi saat ini masih tetap memiliki peminatnya di seluruh dunia. Berkat teknologi, pembuatan animasi dapat dilakukan seluruhnya dengan proses digital dan dapat dimanfaatkan terutama untuk menekan durasi dari proses produksi. Beberapa diantaranya pembuatan animasi dibuat dengan teknik *motion graphic* maupun *skeleton*, namun ada juga yang masih tetap mempertahankan proses pembuatannya dengan menggambar satu persatu atau di sebut dengan istilah *frame by frame*. Salah satu alasannya adalah karena animasi yang dihasilkan lebih bervariasi dan lebih realistis gerakannya.

Dalam prosesnya, pembuatan animasi tidak lepas dari dua belas prinsip animasi yang merupakan kunci utama dalam menganimasikan gambar. dua belas prinsip tersebut meliputi *squash and stretch*, *anticipation*, *straight ahead and pose*

to pose, follow through and overlapping, slow in slow out, arc, secondary action, timing, exaggeration, solid drawing, dan appeal. Keduabelas prinsip tersebut digunakan untuk mendukung terciptanya hasil yang baik. Sesuai dengan arti animasi yaitu menciptakan ilusi gerakan, tentu saja keterlibatan proses ketepatan suatu waktu yang terjadi pada objek bergerak harus diperhitungkan agar sesuai dengan realita. Ketepatan waktu tersebut juga memiliki arti seberapa besar pengaruhnya pada teknik *frame by frame*, karena memperhitungkan waktu berarti juga memperhitungkan *frame*.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini dilakukan dengan judul "PENERAPAN TEKNIK *FRAME BY FRAME* PADA ANIMASI *COLORFUL DAYS*."

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara mengatur *frame* berdasarkan *timing* sebuah gerakan pada rangkaian gambar statis untuk menjadi bentuk video animasi yang menghasilkan gerakan yang halus atau sesuai dengan realita?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Video animasi dalam bentuk dua dimensi.
2. Video animasi berjenis trailer.

3. Software yang digunakan dalam pembuatan video animasi ini adalah Clip Studio Paint, Adobe After Effect CS6, Sketchup, dan Music Maker.
4. Hardwere pendukung lainnya adalah pen tablet.
5. Menggunakan format file video .mp4 dengan resolusi 1920 x 1080 px.

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk dapat melakukan penerapan pengaturan *timing* pada animasi *Colorful Days* dengan mengetahui jumlah *frame* yang tepat agar dapat bergerak sesuai dengan *real time*.
2. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi program S1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Observasi

Kegiatan observasi video-video animasi dua dimensi berbasis *frame by frame* untuk memperoleh referensi yang bermanfaat dalam penelitian.

1.5.1.2 Metode Studi Pustaka

Penelitian ini mengacu pada studi pustaka, internet maupun referensi lain dari berbagai sumber valid dan terpercaya.

1.5.2 Metode Analisis

Metode yang digunakan dalam menganalisa berbagai macam data dan informasi yang telah didapat untuk diidentifikasi dan ditindaklanjuti untuk membuat rekomendasi dan solusi perancangan dalam sebuah animasi.

1.5.3 Metode Perancangan

1.5.3.1 Pra Produksi

Pada proses ini merupakan tahap perancangan, dimana semua hal yang memiliki keterkaitan seperti perancangan naskah, pembuatan storyboard, desain karakter, referensi background, dan referensi warna dibuat.

1.5.3.2 Produksi

Di tahap ini, segala hal yang telah dilakukan pada pra-produksi di implementasi, yakni mengacu pada proses pembuatan animasi. Proses dilakukan secara bertahap mulai dari menggambar animasi, membuat background, proses pewarnaan, dan melakukan *testing* terhadap animasi tersebut apakah sudah nyaman dilihat atau belum.

1.5.3.3 Pasca Produksi

Terakhir, merupakan proses merangkai seluruh bagian. Video disempurnakan menjadi sebuah karya yang utuh.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan pada suatu video dilakukan berurutan, dengan rangkaiannya adalah sebagai berikut: konsep, analisa, desain, implementasi, uji coba atau *testing*, dan melakukan perbaikan.

1.5.5 Metode Testing

Metode yang digunakan untuk menguji apakah animasi yang telah dibuat sudah sesuai dengan yang diinginkan sehingga memiliki hasil akhir yang baik dan sesuai.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Memberikan penjelasan mengenai rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini, memberikan uraian mengenai tinjauan pustaka, dasar teori, konsep dasar pembuatan video animasi dua dimensi, penjelasan mengenai *timing*,

dan penggunaan berbagai jenis software untuk mendukung perancangan pembuatan animasi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini, memberikan bahasan mengenai alat dan bahan yang diperlukan untuk mendukung keberlangsungannya proses produksi, alur penelitian, analisis data, metode analisis dan analisis sistem serta analisis kelayakan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN BAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang perancangan dan pembuatan video animasi dua dimensi berjenis trailer berjudul *Colorful Days..*

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian penutup laporan berupa kesimpulan penelitian dan saran.