

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin berkembangnya teknologi saat ini didunia industri animasi. Salah satu proses yang penting dalam produksi sebuah animasi adalah proses animating. Dalam proses ini sangat dibutuhkan untuk menciptakan gerak animasi yang terlihat nyata. Dengan kata lain jika animasi terlihat tidak nyata atau kaku akan dianggap tidak menarik. Untuk menghasilkan gerak animasi yang baik sangat perlu memahami prinsip-prinsip dan metode yang digunakan dalam proses animating. Salah satu metodenya adalah *frame by frame* yaitu dengan membuat beberapa pose penting yang mewakili suatu gerak animasi, dan dilanjutkan dengan pose yang menghasilkan efek gerak animasi itu sendiri. [1]

Animasi 2D merupakan sebuah hasil karya yang menggabungkan bidang seni dengan bidang teknologi informasi. Perkembangan dunia multimedia sangat pesat dan menghasilkan banyak inspirasi bagi para desainer untuk mengembangkan diri dalam menghadapi persaingan ketat di industry kreatif. [2]

Pada zaman sekarang ini banyak media informasi yang dibuat semenarik mungkin untuk membuat seseorang tertarik melihat dan mengetahuinya seperti halnya animasi. Animasi memiliki keunggulan tersendiri sebagai media informasi dibanding dengan media lainnya seperti gambar statis dan teks, karena animasi dibuat dengan gambar yang bergerak sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah untuk dipahami. (Aziz, 2019) Banyak aplikasi yang mendukung dalam pembuatan animasi seperti aplikasi Adobe Photoshop, ToonBoom, Krita, Blender, Maya,

3DS Max, dengan menggunakan aplikasi 3DS Max para perancang produk dapat memodelkan objek dalam bentuk 3D ataupun 2D.[3]

Dalam penelitian ini penulis membuat film animasi 2D yang menyampaikan tentang ilustrasi dimana sesosok *elf* yang mencoba untuk menghadapi terror yang tengah melanda hutan *wonderland*, terror ini digambarkan sebagai sesosok *troll* yang ceritakan seolah oleh membunuh bangsa *elf*. Adapun gambaran usaha dari fiend tersebut yang digambarkan dengan sebuah adegan pertarungan fiend yang berusaha menikam *troll*. Pada akhirnya character utama mengungkap suatu kebenaran dimana teror yang sesungguhnya adalah orang yang memanipulasi pikirannya dan sosok sesungguhnya yang harus ia kalahkan. Dari cerita diatas terdapat berbagai macam gerakan aksi seperti, melayang diudara, melompat, berubah wujud dan mengeluarkan jurus jurus seperti halnya dalam sebuah pertarungan difilm fiksi.

Dari cerita ini penulis percaya bahwa teknik *frame by frame* mampu memvisualisasikan gerak animasi dengan baik. Teknik animasi *frame by frame* dipilih dikarenakan film animasi yang diangkat bergenre *fantasy* dan *advanture*, maka adegan settingnya bersifat imajinatif. Pemilihan menggunakan metode *frame-by-frame* karena kebutuhan ilustrasi gerak yang sulit dan dilebih lebihkan, maka dari itu penulis memilih menggunakan teknik *frame by frame*.

Berdasarkan uraian diatas maka dalam mendukung penyajian gerakan animasi 2D, dengan menggunakan teknik *frame by frame* maka dari itu penulis menerapkan didalam film animasi 2D yang berjudul "*FIEND THE LAST ELF*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yaitu, "Bagaimana teknik *frame by frame* mampu

memvisualisasikan animasi dengan ekspresif dan menarik pada pembuatan film animasi 2D yang berjudul “*FIEND THE LAST ELF*”

1.3 Batasan Masalah

Penulis merancang animasi teknik *frame by frame* maka penulis merasa perlu membatasi variable dari masalah yang akan dibahas menjadi lebih rinci, batasan masalah dalam film animasi 2D “*FIEND THE LAST ELF*”

1. Materi yang diangkat yaitu teknik animasi *frame by frame*.
2. Target durasi video *fiend the last elf* ini yaitu 7 menit.
3. Yang diuji dari penelitian ini adalah hasil gerakan animasi yang dibuat dengan teknik *frame by frame*.
4. *Fiend the last elf* dibuat berdasarkan scenario animasi “*Fiend the last elf*”
5. Proses pembuatan animasi 2D menggunakan software Adobe Photoshop.
6. Rasio video yang digunakan berukuran 1920 x 1080 pixel.
7. Tingkat *frame per second* video sebesar 30 fps.
8. Hasil akhir video menggunakan format .mp4.
9. Hasil film animasi pendek dipublikasikan ke media Youtube.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

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

1. *Implemntasi* teknik animasi *frame by frame* yang menghasilkan animasi yang tampak realistis dan natural.
2. Bagaimana kerja *frame animation* secara lebih baik.
3. Animasi “*Fiend the last elf*” yang menggunakan *frame by frame* ini diharapkan dapat menjadi animasi yang menarik dan tidak monoton.

1.5 Manfaat Penelitian

Untuk Peneliti :

1. Dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Sarjana Teknologi Informasi, dan dapat memahami apa yang didapat pada masa kuliah teori maupun praktikum.
2. Dapat memahami proses pembuatan animasi yang tampak realistis merupakan hasil dari mata kuliah konsentrasi selama masa kuliah.
3. Manfaat penulisan adalah dapat lebih memahami teknik Animasi *frame by frame* lebih baik untuk mendapatkan gerakan yang lebih realistis dan ekspresif.

Bagi Akademik

1. Penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahami bagaimana mengimplementasikan hasil dari masa studi S1 Jurusan Teknologi Informasi.
2. Berguna bagi mahasiswa untuk menjadi referensi dalam penulisan karya ilmiah dalam bidang Animasi 2D.

1.6 Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis memperoleh data untuk penelitian dengan menggunakan metode sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan teknik atau cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Metode menunjuk suatu cara sehingga dapat diperlihatkan penggunaannya melalui angket, wawancara, pengamatan, tes, dokumentasi dan sebagainya. [4]

1. Metode Observasi

Metode observasi dalam menjalankan penelitian ini, penulis melakukan pengamatan terhadap hasil gerak animasi yang dibuat menggunakan teknik *frame by frame* dengan tahap pengerjaan yang berbeda beda.

2. Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data merupakan salah satu tahapan sangat penting dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang benar akan menghasilkan data yang memiliki kredibilitas tinggi, dan sebaliknya. Oleh karena itu, tahap ini tidak boleh salah dan harus dilakukan dengan cermat sesuai prosedur dan ciri-ciri penelitian kualitatif (sebagaimana telah dibahas pada materi sebelumnya). Sebab, kesalahan atau ketidaksempurnaan dalam metode pengumpulan data akan berakibat fatal,

yakni berupa data yang tidak *credible*, sehingga hasil penelitiannya tidak bisa dipertanggungjawabkan. Hasil penelitian demikian sangat berbahaya, lebih-lebih jika dipakai sebagai dasar pertimbangan untuk mengambil kebijakan publik.

3. Metode Literatur

Pengambilan data menggunakan literatur, memanfaatkan fasilitas internet, yaitu mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan teknik dan cara pembuatannya.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis kebutuhan informasi dan identifikasi masalah pada pembuatan animasi pada animasi *Fiend The Last elf*.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan animasi 2D dapat menggunakan produksi yang didalamnya terdapat beberapa langkah seperti ;

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.4 Metode Evaluasi

Pada tahap evaluasi menggunakan metode pengujian dan pembahasan pembuatan animasi dengan teknik *frame by frame* yang dapat diterapkan pada animasi *Flend the last elf* sehingga hasil gerakan animasi diharapkan tidak kaku dan ekspresif.[5]

1.7 Sistematika Penulisan

Demi kemudahan dalam penyusunan materi penelitian, penulis membuat susunan uraian dalam beberapa bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menguraikan seputar latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metode penelitian hingga sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori dari proses rendering serta uraian tentang tinjauan pustaka.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum proses pembuatan animasi tersebut serta analisa bagaimana mengambil keputusan dalam memilih hasil render sesuai dengan kebutuhan animasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan secara terperinci menjelaskan proses dan hasil render pada animasi.

BAB V PENUTUP

Sebagai penutup pada penyusunan penelitian ini didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

