

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam pembuatan film animasi 2D dibutuhkan keterampilan menggambar. Menggambar sangatlah penting dalam pembuatan animasi 2D khususnya menggunakan teknik *frame by frame*. *Frame by frame* adalah proses pembuatan animasi dengan menggambar secara berulang ulang yang tersusun dari banyak gambar yang berbeda. Teknik *frame by frame* dapat digunakan untuk membuat gerakan karakter yang bersifat imajinatif yang tidak bisa dilakukan oleh manusia biasa.

Prodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta dan Universitas Teknikal Malaysia Melaka (UTeM) sedang bekerja sama untuk membuat proyek animasi 2d visual efek film “Bisikan”. Visual efek film “Bisikan” ini menceritakan tentang mahasiswi Universitas Teknikal Malaysia Melaka (UTeM) yang bernama Daiyan. Dia selalu diganggu oleh hantu yang bernama Bard. Sebenarnya Bard adalah sahabat Daiyan yang sudah lama meninggal dunia karena virus Covid-19. Tugas Bard yaitu untuk memperingati Daiyan agar tetap menaati protokol kesehatan Covid-19. Dalam proses pembuatan visual efek film “Bisikan” agar menggambarkan adanya interaksi antara karakter *live shoot* dengan karakter visual maka penulis membuat karakter Bard berwujud hantu berbentuk 2 Dimensi.

Dikarenakan banyak kontak adegan karakter hantu Bard dengan Daiyan, maka penulis mengimplementasikan teknik *frame by frame*. Tujuan menggunakan teknik *frame by frame* pada visual efek film “Bisikan” adalah agar karakter hantu dapat bergerak bersifat imajinatif, seperti muncul hantu secara tiba-tiba dan berpindah tempat dengan cepat, sehingga sedikit sulit untuk diwujudkan secara *live shoot*.

Berdasarkan penjelasan diatas maka penulis mengambil judul penelitian berupa “Implementasi Teknik *Frame by Frame* Animasi 2D pada Visual Efek Film “Bisikan”. Penelitian ini diharapkan agar bermanfaat bagi pembaca dan menambah

wawasan ilmu tentang teknik frame by frame.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka akan dirumuskan permasalahan yaitu, "Bagaimana Implementasi teknik frame by frame Animasi 2D pada Visual Efek Film "Bisikan"?",

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini akan dibatasi oleh beberapa hal, diantaranya sebagai berikut:

1. Dari keseluruhan visual yang disajikan pada visual efek film "Bisikan", penulis membatasi hanya mengangkat pada bagian objek hantu yang dibuat dalam bentuk animasi 2d.
2. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *frame by frame*.
3. Yang diuji dari penelitian ini adalah teknik yang digunakan dan hasil akhir video.
4. Pengujinya adalah dosen dan para ahli bidang animasi dan multimedia.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Implementasi teknik Frame by Frame untuk kebutuhan visual efek film "Bisikan".
2. Teknik *frame by frame* mampu dapat menciptakan karakter bergerak secara imajinatif dalam visual efek film "Bisikan".

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang bisa diambil dari penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta, dapat dijadikan sebagai referensi penelitian lanjutan yang lebih mendalam di masa yang akan datang, yang berkaitan dengan animasi 2D *frame by frame*.
2. Penulis dapat menerapkan ilmunya yang telah didapat selama kuliah di

Universitas Amikom Yogyakarta pada bidang Teknologi Informasi.

1.6. Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian, maka dapat diambil beberapa metode yaitu:

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang lengkap dan akurat sangatlah bermanfaat bagi penulis dalam melakukan penelitian, maka metode yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode Wawancara

Metode wawancara yang dilakukan berupa tanya jawab antara penulis dengan tim yang terlibat dalam pembuatan visual efek film “Bisikan”. Wawancara yang dilakukan berupa penggalian informasi guna mendukung terpenuhinya kebutuhan penelitian.

2. Metode Observasi

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan terhadap data yang diusung pada visual efek film “Bisikan” serta pengumpulan data melalui adegan pada film visual efek yang mempunyai karakteristik yang serupa.

1.6.2. Metode Analisis

Metode analisis bertujuan untuk menguraikan kebutuhan – kebutuhan informasi serta pemanfaatan dari teknik *Frame by frame* dalam sebuah pembuatan film visual efek.

1.6.3. Metode Produksi

Tahap produksi pada pembuatan film visual efek meliputi beberapa proses yang diantaranya seperti proses Pra Produksi, proses Produksi dan proses Pasca Produksi.

1.6.4. Metode Evaluasi

Meliputi pengujian mengenai kesesuaian penerapan teknik *frame by frame*

dalam menyampaikan cerita pada visual efek film “Bisikan”. Bentuk pengujian penelitian berupa kuisioner dan hasil review dari proyek penelitian mengenai teknik *frame by frame* dalam pembuatan visual efek film “Bisikan”, yang akan melibatkan Dosen dan Para Ahli sebagai penguji.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan digunakan untuk memudahkan dan memahami jalan pemikiran secara keseluruhan. Penyusunan tugas akhir ini akan diuraikan menjadi beberapa bab, dan masing-masing bab akan dipaparkan dalam beberapa sub bab, diantaranya:

BAB I: PENDAHULUAN, Pada bab ini memuat tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI, Pada bab ini menguraikan mengenai tinjauan pustaka dan teori – teori yang digunakan didalam penelitian.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN, Dalam bab ini memuat mengenai gambar umum, analisa kebutuhan dan proses pra-produksi dalam pembuatan film visual efek.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN, Pada bab ini akan menjelaskan mengenai hasil dan proses penerapan teknik *frame by frame* pada setiap scene visual efek film “Bisikan”. Dari proses produksi, paska produksi dan tahap pembahasan serta evaluasi.

BAB V: PENUTUP, Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA, Berisi daftar referensi dari buku ataupun literatur yang digunakan oleh penulis.