

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembuatan film dalam sebuah industri hiburan memang banyak digunakan sekarang ini dan tidak ada habisnya. Setiap film yang akan rilis ditunggu penayangannya, saat ini industri pembuatan film mengalami kemajuan pesat seperti penggunaan AI, penggunaan 3D scanning, dan greenscreen yang mudah digunakan. Menonton film adalah cara mudah menambah wawasan untuk memahami bahasa film. Dalam menjadi sutradara bisa mudah menggunakan dua sumber yaitu membuat sebuah film sendiri dan menganalisis film yang sedang ditonton.[1] Dalam pembuatan animasi ini salah satu cabang film 2D menggunakan animasi 2D sebagai hasil karya. Animasi 2D dibuat dengan cara tradisional yaitu dengan menggambar dikertas satu per satu atau dibuat secara digital menggunakan software, sedangkan animasi 3D digerakan menggunakan sumbu X, Y, dan Z yang saling berhubungan satu sama lain. Menurut penelitian Ibiz Fernandes, animasi didefinisikan sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi gerakan. [2]

Pembuatan animasi saat ini berkembang secara pesat, animasi sekarang bisa dibuat dari android dan software pembuat animasi yang mudah dibeli dari internet, penulis saat ini membuat animasi 2D menggunakan software *Toon Boom* untuk mempermudah dalam pembuatan animasi melalui metode scanning yaitu dari gambar tradisional berubah menjadi digital dengan cara mengikuti gambar yang sudah ada.[3] Dengan menggunakan teknik animasi tradisional dapat melengkapi animasi yang sedang digunakan saat ini, penggunaan teknik *frame by frame* dapat digunakan secara mudah dan efisien, tidak banyak langkah yang harus digunakan. Cerita yang digunakan sudah cocok digunakan dalam pembuatan animasi ini, dimana ada penguin pulang sekolah menuju taman, setelah sampai di taman penguin tersebut mencari tempat duduk, setelah itu penguin tersebut mengeluarkan snack dan tiba-tiba snacknya hilang dicuri, dengan bergegas dia mengejar pencuri tersebut dengan cara berubah dan setelah ditangkap, penguin itu mengambil snacknya kembali dan pencuri tersebut pingsan.[4]

Pembuatan penelitian ini penggunaan animasi 2D dengan menggunakan teknik *frame by frame*, dengan teknik ini penulis bisa membuat animasi 2D sesuai cerita yang dibuat

diatas¹ tersebut agar penulis membuat film animasi *frame by frame* dengan tujuan untuk meneliti seberapa jauhnya penulis dalam membuat animasi 2D *frame by frame*. Dalam bentuk gambar yang dapat menjadikan gambar tersebut sebuah frame yang berbeda dari setiap frame. Teknik ini juga memiliki sebuah kekurangan yaitu file akan menjadi lebih besar dan menggunakan banyak waktu bila membuat image yang berbeda dalam setiap keyframe. [5] Penggunaan teknik *frame by frame* saat ini mudah digunakan dikarenakan banyaknya software yang mempermudah dalam proses pembuatan animasi *frame by frame* seperti software *Toon Boom* yang sedang digunakan penulis saat ini, Dalam pembuatan animasi penulis menggunakan keyframe untuk membuat animasi, agar dapat mudah menggabungkan gambar ke gambar lain dengan mengarahkan gambar kearah yang diinginkan lalu menarik keyframe atau tambahkan dari file gambar lainnya. [6].

Dari data diatas, maka peneliti ingin membuat sebuah animasi 2 dimensi menggunakan teknik *frame by frame*. Dengan menerapkan teknik *frame by frame* dapat memvisualisasikan animasi dengan benar dan dengan judul ANALISIS PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D "PENGUIN PENGGANGGU" DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME yang akan dibuat untuk memenuhi analisis pembuatan animasi. Dengan menganalisis pada penelitian diatas penulis menggunakan dengan teknik *frame by frame* pada animasi 2D film tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan diatas, maka bisa dilihat permasalahan yang harus diselesaikan yaitu: "Bagaimana penerapan teknik *frame by frame* dalam teknik pembuatan animasi 2D?"

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan animasi dan karakter beberapa batasan masalah yang terkait yaitu sebagai berikut:

1. Bentuk animasi yang akan digunakan adalah animasi 2D.
2. Membuat animasi menggunakan software *Toon Boom Harmony*.
3. Pembuatan karakter dan background digital menggunakan software Paint Tool SAI versi 2 (64 bit).

4. Editing video menggunakan software Clipchamp.
5. Waktu durasi animasi 2D adalah 2.5 detik.
6. Animasi menggunakan format mp4 resolusi 1280 x 720 (24 *frame per second*)

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini dibuat agar dapat digunakan untuk penelitian ini:

1. Menerapkan teknik animasi 2D tradisional yang digunakan untuk membuat animasi 2D *frame by frame*.
2. Menerapkan animasi *frame by frame* yang sedang digunakan saat ini agar peneliti dapat melihat seberapa jauh penggunaan teknik animasi 2D *frame by frame*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Dalam skripsi ini penulis membuat animasi *frame by frame* berjudul "Penguin Pengganggu" untuk digunakan sebagai hasil studi di Universitas Amikom Yogyakarta dan memahami apa yang dipelajari dalam masa kuliah saat praktikum dan teori.

2. Bagi Amikom

Penelitian ini digunakan untuk membantu mahasiswa yang sedang membuat karya ilmiah terkait referensi di bidang animasi 2D dengan teknik *frame by frame*.

3. Bagi Penonton

Sebagai sumber hiburan dan inspirasi yang menonton, sehingga bisa menambah minat dalam bidang animasi 2D dan penonton menjadi tertarik untuk membuat sebuah animasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini akan membahas tentang urutan sistematika yang terdiri dari beberapa bab:

1. BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika penulisan.

2. BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab yang terdiri dari bentuk tentang teori-teori dasar yang digunakan untuk meneliti masalah yang terkait. Hasil dari penelitian ini dikemukakan dari buku, jurnal, paper, dan paten yang terkait relevan dengan pembahasan skripsi ini.

3. BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini terdapat tinjauan umum seperti objek penelitian, menganalisis masalah, solusi permasalahan yang diambil, analisis data, rancangan penelitian yang dipakai dalam pembuatan animasi 2D *frame by frame* saat ini.

4. BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini berisi tentang penjelasan mengenai objek penelitian, alur penelitian dan hasil penelitian. Penelitian yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya akan di analisis dan berisi screenshot hasil pembuatan animasi "PENGUIN PENGGANGGU".

5. PENUTUP

Bab ini berisi mengenai penutup dari susunan penelitian diatas yang di isi oleh kesimpulan dan saran yang disajikan.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian terakhir berisi tentang sumber referensi yang digunakan selama penelitian ditulis sebagai acuan pembuatan laporan ini.