

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi berasal dari kata dalam bahasa Inggris *animate* yang bermakna menghidupkan, memberi roh, atau menggerakkan suatu benda yang sebenarnya tidak bernyawa. Animasi dipahami sebagai proses menciptakan objek yang pada awalnya diam menjadi seolah-olah hidup melalui rangkaian posisi gambar yang disusun secara berurutan. Animasi tersusun dari serangkaian ilustrasi yang ditampilkan berulang-ulang sehingga memunculkan ilusi gerakan. [1] Terdapat beberapa teknik dalam pembuatan animasi 2D salah satunya yaitu *frame by frame*, yang merupakan metode yang memungkinkan pembuatnya menentukan gambar yang berbeda pada setiap *frame* di dalam *timeline*. Teknik ini menciptakan efek seperti rangkaian *frame* film yang diputar dengan sangat cepat. Metode ini sangat berguna untuk animasi yang kompleks, di mana elemen grafis pada setiap *frame* harus berbeda. [2]

Pada penelitian ini, penulis akan membuat sebuah Animasi 2D pendek yang berjudul *One Dish Many Stories*. Animasi tersebut menceritakan tentang seorang koki restoran bernama Jack yang menerima pesanan misterius dari selembar daun, yang ternyata berasal dari seekor Rusa yang berada di kebun binatang bertepatan dengan restoran tersebut. Berdasarkan cerita di atas, dibutuhkan teknik *frame by frame* dan prinsip-prinsip animasi terutama pada scene memasak agar kompleksitas dalam scene tersebut bisa lebih maksimal.

Dalam proses produksinya, adegan memasak pada animasi *One Dish Many Stories* dibuat dengan teknik *frame by frame*, dimana setiap gerakan karakter dan objek digambar satu per satu di setiap *frame*. Adegan ini menampilkan beberapa aktivitas utama, seperti ketika Jack berpindah tempat, memotong sayur, menumis, merebus, dan menyusun hidangan di atas piring. Setiap gerakan dibuat dengan memperhatikan 12 prinsip animasi agar tampak alami dan tidak kaku. Sehingga

dengan penerapan prinsip tersebut, animator dapat menghasilkan gerakan yang halus dan selaras secara visual dalam adegan tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, terlihat bahwa penerapan prinsip animasi secara tepat pada teknik *frame by frame* sangat penting untuk menjaga kualitas gerakan dalam animasi 2D. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada analisis dan implementasi teknik animasi *frame by frame* pada produksi Animasi 2D *One Dish Many Stories*, dengan tujuan mendokumentasikan sekaligus menjelaskan teknik dan penerapan prinsip animasi pada scene memasak sebagai bentuk studi kasus yang tepat untuk dibahas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengimplementasian teknik animasi *frame by frame* dalam produksi Animasi 2D *One Dish Many Stories*?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian tetap terarah dan fokus, batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya akan berfokus pada teknik animasi *frame by frame*.
2. Setiap gerakan pada teknik *frame by frame* akan mengacu pada teori 12 prinsip animasi.
3. Pembuatan teknik *frame by frame* akan menggunakan perangkat lunak Toon Boom Harmony 22 Premium.
4. Teknik animasi *frame by frame* akan dievaluasi kelayakan gerakannya oleh animator atau ahli bidang multimedia.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan proses implementasi teknik animasi *frame by frame* pada animasi 2D *One Dish Many Stories*.

2. Menganalisis penerapan prinsip animasi yang menjadi fokus penelitian untuk menjaga konsistensi dan kehalusan gerakan animasi.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis yaitu, penelitian ini menjadi syarat lulus pada program studi Teknologi Informasi dan untuk menerapkan ilmu yang sudah dipelajari pada konsentrasi Animasi 2D, sehingga dapat menghasilkan produk animasi pendek 2D yang berjudul *One Dish Many Stories*.
2. Bagi Animator yaitu, memberikan referensi bentuk gerak animasi terutama dalam menerapkan prinsip-prinsip animasi yang ada pada jalan cerita animasi *One Dish Many Stories*.
3. Bagi Akademisi yaitu, menjadi rujukan ilmiah dan bahan pembelajaran dalam kajian prinsip animasi serta teknik produksi animasi 2D berbasis *frame by frame*.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan film animasi ini yaitu:

1.6.1 Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang sesuai dengan topik yang ada, maka dibutuhkan metode yang tepat untuk mendapatkan hasil yang selaras dengan tujuan penelitian. Maka dari itu, untuk kegiatan penelitian menggunakan metode-metode sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Metode ini digunakan sebagai cara untuk mempelajari dan mengamati bahan referensi dalam pembuatan film animasi ini.

2. Metode Studi Literatur

Metode ini digunakan untuk menelaah teori animasi, prinsip-prinsip gerak, serta referensi dari jurnal atau e-book yang membahas teknik tersebut.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode ini dilakukan dalam beberapa tahapan yaitu:

1. Pra produksi, seperti pembuatan naskah, pembuatan design karakter, pembuatan storyboard, dan perancangan gerakan.
2. Produksi, seperti pembuatan *key pose*, *inbetweening*, *clean up*, dan *coloring*.
3. Pasca produksi, seperti proses *rendering* dan *compositing*.

1.6.3 Metode Evaluasi

Pada metode ini akan dilakukan Beta Testing, yaitu evaluasi mengenai kualitas gerakan animasi dengan menggunakan metode kuesioner yang akan ditujukan kepada Animator atau Ahli Multimedia untuk menilai kelayakan gerakan di adegan memasak pada Animasi 2D *One Dish Many Stories*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini disusun secara terstruktur agar pembahasan penelitian dapat tersampaikan secara sistematis, logis, dan mudah untuk dipahami. Maka dari itu penulis membuat beberapa bab pokok yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan tentang studi literatur, teori-teori yang menjadi dasar dalam penelitian, serta analisa kebutuhan sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang gambaran umum penelitian, alur penelitian, metode pengumpulan data, analisis kebutuhan, analisis aspek produksi, serta tahapan pra produksi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang tahapan proses produksi, pasca produksi, serta evaluasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan akhir dari penilaian skripsi yang berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat diberikan kepada penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Dalam bagian ini berisi tentang referensi yang diambil dari beberapa sumber seperti buku, jurnal, atau artikel yang ada di internet.

LAMPIRAN