

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Animasi seringkali dijadikan sebagai medium yang dinilai mampu membantu penerapan dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada khalayak luas dengan harapan pesan tersebut dapat tersampaikan dengan lebih efektif dan efisien. Keefektifan penyampaian pesan dapat disebabkan oleh adanya aspek visual yang mendominasi struktur animasi itu sendiri[1]. Animasi *frame by frame* adalah teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Pada animasi *frame by frame*, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakkan pada *frame* secara berurutan. Semakin banyak *frame* yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, animasi yang dihasilkan akan semakin halus[2]. *Sakuga* (bahasa Jepang untuk "menggambar") adalah istilah yang digunakan dalam anime untuk menggambarkan adegan-adegan dalam pertunjukan atau film yang kualitas animasinya ditingkatkan secara signifikan, baik untuk memberikan kesan dramatis maupun untuk membuat aksinya lebih menarik. Pengucapannya adalah "sa-ku-ga". Bagi yang belum familiar, istilah "anime" merujuk pada semua animasi Jepang[3]. Maka, dapat dikatakan bahwa kombinasi teknik *frame by frame* dan *sakuga* berperan penting dalam menghadirkan animasi yang tidak hanya halus secara gerak, tetapi juga kuat dalam penyampaian emosi dan nilai artistik.

Film animasi pendek "*For Mama*" merupakan salah satu karya yang dikembangkan dalam lingkup akademik sebagai bentuk penerapan teknik animasi 2D. Proyek ini mengangkat kisah emosional seorang ibu yang berduka atas kehilangan bayinya, dikemas melalui pendekatan visual yang lembut, simbolis, dan sinematik. Tantangan utama dalam proyek ini adalah bagaimana menyampaikan emosi mendalam tanpa dialog, melainkan melalui ekspresi, pencahayaan, dan pergerakan karakter yang halus. Selain itu, proyek ini juga berfungsi sebagai sarana eksplorasi visual dalam penerapan teknik *frame by frame* agar mampu menghadirkan pengalaman visual yang menyentuh dan memanjakan mata penonton.

Dalam proses produksinya, "*For Mama*" menggunakan teknik animasi *frame by frame* untuk menekankan kehalusan gerak, ekspresi visual, dan nuansa sinematik[4]. Teknik ini diterapkan secara intens pada adegan karakter utama untuk menampilkan emosi secara detail dan alami, terutama ketika sang ibu berada di pantai yang menjadi puncak emosional cerita. Selain itu, teknik *frame by frame* juga digunakan pada adegan *sakuga* burung gagak yang berfungsi sebagai transisi visual dari suasana rumah menuju pantai. Pada bagian ini, pergerakan burung digarap dengan tingkat kesulitan tinggi bukan sekadar terbang lurus, tetapi menampilkan variasi gerak kompleks seperti berputar dari atas ke bawah, kemudian naik kembali mendekati kamera, hingga berbalik membelakangi arah pandang. Perubahan arah terbang yang dinamis tersebut dipadukan dengan pergerakan kamera yang berputar, menghasilkan kesan ruang tiga dimensi yang memukau meskipun divisualisasikan dalam animasi 2D. Setiap *frame* di gambar secara teliti untuk menjaga kontinuitas bentuk, arah cahaya, dan kehalusan gerak, sehingga menciptakan perpindahan suasana yang puitis dan sinematik.

Dengan demikian, untuk dapat memvisualisasikan perjalanan emosional karakter utama secara mendalam dan menyampaikan simbolisme melalui gerak dan warna, penulis menerapkan teknik *frame by frame* dalam film animasi pendek dua dimensi "*For Mama*". Oleh karena itu, penelitian ini berjudul "Analisis dan Implementasi Teknik *Frame by Frame* pada Film Animasi Pendek 2 Dimensi *For Mama*."

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana analisis dan implementasi teknik *Frame by Frame* pada film animasi pendek 2 dimensi *For Mama*?"

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan dalam penelitian ini tetap terarah dan fokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada penerapan teknik animasi *frame by frame* dalam proses pembuatan film animasi pendek 2 dimensi berjudul "*For Mama*".
2. Teknik *frame by frame* diterapkan pada adegan emosional tokoh mama dan adegan *sakuga* burung gagak yang berfungsi sebagai transisi visual.
3. Proses animasi dilakukan menggunakan perangkat lunak *Toon Boom Harmony* 2024.
4. Kelayakan gerakan animasi *frame by frame* dievaluasi berdasarkan 12 prinsip animasi oleh animator dan/atau ahli multimedia.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai, antara lain:

1. Mengimplementasikan teknik *frame by frame* dalam menciptakan gerakan yang sesuai dengan alur cerita pada animasi "*For Mama*".
2. Merepresentasikan kualitas animasi "*For Mama*" dengan menggunakan teori prinsip-prinsip animasi.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi peneliti yaitu sebagai salah satu syarat kelulusan pada program studi S1 Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta, serta sebagai penerapan dari ilmu yang telah diperoleh selama menempuh perkuliahan.
2. Sebagai acuan atau referensi bagi para animator dalam memahami dan menerapkan gerakan animasi, khususnya pada adegan-adegan seperti yang terdapat dalam animasi "*For Mama*".
3. Mampu merepresentasikan imajinasi yang ada dalam jalan cerita ke dalam bentuk animasi sehingga penonton dapat lebih mudah memahami makna dan emosi yang ingin disampaikan dalam film tersebut.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian digunakan sebagai acuan dalam memperoleh data, menganalisis kebutuhan, serta menentukan tahapan produksi dalam pembuatan film animasi “*For Mama*”. Metode yang digunakan meliputi beberapa tahap sebagai berikut:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan dua cara, yaitu:

#### 1. Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan riset terhadap bentuk-bentuk gerakan yang mendukung sesuai dengan jalan cerita animasi. Riset ini dilakukan melalui media digital seperti video *live action* dan film animasi lain untuk memahami pergerakan karakter serta dinamika adegan.

#### 2. Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan referensi berupa teori-teori dasar animasi *frame by frame* melalui jurnal ilmiah, buku, serta artikel yang relevan. Langkah ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman teknis dan konseptual dalam proses pembuatan animasi.

### 1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan dilakukan untuk menjelaskan tahapan proses pembuatan animasi “*For Mama*” menggunakan teknik *frame by frame*. Tahapan perancangan terdiri dari:

#### 1. Tahap Pra-Produksi

Tahap pra-produksi merupakan tahap perencanaan awal yang menjadi dasar pembuatan animasi. Pada tahap ini dilakukan pengembangan ide cerita dan penyusunan naskah sebagai dasar alur cerita, yang kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard* dan *concept art* sebagai perencanaan visual

untuk menyatukan elemen animasi dua dimensi dengan latar tiga dimensi dalam satu gaya visual yang selaras.

## 2. Tahap Produksi

Tahap produksi merupakan tahap pelaksanaan animasi berdasarkan perencanaan yang telah disusun pada tahap pra-produksi. Proses animasi dilakukan menggunakan teknik *frame by frame* melalui tahapan *key animation*, *in-betweening*, *clean-up*, dan *coloring*. Pada tahap ini digunakan referensi gerak sebagai acuan untuk membantu menghasilkan pergerakan dan ekspresi karakter yang lebih natural.

## 3. Tahap Pasca-Produksi

Tahap pasca-produksi merupakan tahap penyempurnaan animasi setelah seluruh adegan selesai dianimasikan. Pada tahap ini dilakukan proses *compositing* dan *editing* untuk menggabungkan seluruh scene serta menyesuaikan elemen visual dan audio, yang kemudian dilanjutkan dengan proses *rendering* untuk menghasilkan satu file animasi akhir.

### 1.6.3 Metode Anallsa

Metode analisa dilakukan dengan mengkaji kualitas animasi berdasarkan teori 12 prinsip animasi. Proses ini dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada para ahli atau animator, yang menilai hasil animasi "For Mama" dari aspek prinsip-prinsip animasi tersebut.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan digunakan untuk menguraikan susunan penulisan skripsi agar pembahasan tersaji secara sistematis dan mudah dipahami. Adapun sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini memuat uraian mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini memuat uraian mengenai pembahasan tentang studi literatur berdasarkan penelitian serupa yang sudah ada dan landasan teori multimedia, animasi 2D beserta teknik-teknik animasinya, khususnya teknik animasi *frame by frame*, 12 prinsip animasi, perangkat lunak animasi, teori perancangan animasi 2D, serta teori evaluasi yang digunakan sebagai dasar analisis penelitian.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan, meliputi gambaran umum penelitian, alur penelitian, metode pengumpulan data, analisis kebutuhan, analisis aspek produksi serta perancangan animasi pada tahap pra-produksi sebagai dasar pembuatan animasi "*For Mama*".

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini memuat pembahasan proses pembuatan animasi "*For Mama*" pada tahap produksi dan pasca-produksi. Selain itu, bab ini juga memuat hasil evaluasi animasi yang meliputi evaluasi kebutuhan fungsional, evaluasi prinsip animasi, dan evaluasi kelayakan animasi.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian serta saran yang diberikan berdasarkan evaluasi dan pengamatan selama proses pembuatan animasi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Bagian ini memuat daftar referensi yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

**LAMPIRAN**

Bagian ini memuat uraian mengenai informasi pendukung dan data yang memperjelas isi penelitian. Informasi yang bersifat teknis, gambar, dan diagram.

