

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi telah berkembang pesat sejak film animasi pendek dengan teknik *stop motion* pertama di dunia yang dibuat oleh Arthur Melbourne-Cooper yang berjudul *Matches: An Appeal* pada tahun 1899, yang dilanjutkan dengan animasi berbasis gambar (*hand drawn animation*) pertama, yang dibuat oleh seorang kartunis Amerika James Stuart Blackton yang berjudul *Humorous Phases of Funny Faces* pada tahun 1906 [1]. Seiring dengan kematangan dan perkembangan teknologi komputer yang terjadi, teknologi komputer telah dipelajari dan digunakan secara luas di berbagai bidang, terutama bidang film dan televisi yang sangat mendorong perkembangan kultur film dan televisi yang dibuktikan dengan adanya teknologi animasi digital [2]. Dalam pembuatan animasi digital, terdapat beberapa teknik yang sering digunakan, di antaranya adalah teknik *frame by frame* dan teknik *cutout*. *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 [3]. Secara proses, teknik animasi *cutout* menggunakan kertas bergambar (desain karakter, aset dan properti) yang dipotong-potong lalu direkam secara manual pada awalnya hingga sekarang dipermudah dengan integrasi proses digital [4]. Teknik-teknik tersebut masih digunakan hingga saat ini dalam dunia industri animasi. Animasi lokal banyak yang menggunakan teknik *cutout* terutama untuk animasi singkat dengan genre komedi dan *slice of life*. Industri animasi asia cenderung banyak menggunakan teknik *frame by frame*, sementara industri animasi barat lebih bervariasi mulai dari penggunaan teknik *frame by frame*, *cutout*, atau penggabungan keduanya.

Film animasi pendek “*Temper*” merupakan animasi fiksi 2D yang memiliki genre fantasi. Animasi ini menceritakan tentang seorang murid sekolah bernama Nevada yang memiliki wujud Banaspati atau makhluk berkepala api. Di sekolahnya

terdapat berbagai jenis ras monster seperti *Parian* (makhluk bersayap), *Elf* (makhluk bertelinga runcing), *Dev* (makhluk bertanduk yang menyerupai iblis), *Oni* (makhluk dengan tanduk di jidat), *Kinnara* (makhluk setengah burung), dan lain sebagainya yang harus menggunakan wujud *Nara* (manusia) saat di kelas. Nevada memiliki keunikan dibanding banaspati lain, yaitu ia tidak bisa mengontrol emosi dan kekuatan apinya sehingga ia tidak bisa berubah menjadi wujud *Nara*. Kelainan tersebut membuatnya sering mendapat gangguan dan perundungan dari murid lain. Hingga suatu hari Nevada terlibat perkelahian dengan seorang murid berwujud *Parian* dan dua orang anggota gengnya yang berwujud *Elf* dan *Dev*. Dalam perkelahian ini, Nevada secara tidak sengaja melukai murid lain yang tidak terlibat dan menyebabkan kekacauan di sekolah. Kejadian ini membuat Nevada merasa bersalah dan membenci dirinya sendiri karena tidak bisa mengontrol kekuatannya yang menyebabkan kerugian pada orang lain dan lingkungannya.

Pada cerita ini terdapat beberapa karakter imajinatif yang melakukan pergerakan secara detail dan cukup kompleks sehingga teknik *frame by frame* dipilih dalam proses pembuatan animasinya. Peneliti akan melakukan analisis terkait penerapan teknik *frame by frame* pada gerakan-gerakan yang dilakukan oleh karakter dalam animasi. Gerakan-gerakan yang dimaksud antara lain adalah gerakan perkelahian, dialog, perubahan ekspresi, perubahan wujud karakter dan gerakan api pada kepala karakter utama. Berdasarkan gerakan-gerakan tersebut teknik *frame by frame* digunakan karena lebih efektif untuk menampilkan gerakan kompleks dibanding teknik lain seperti *cutout* atau *puppet*. Teknik *frame by frame* yang diterapkan akan berpedoman pada 12 prinsip dasar animasi sehingga menghasilkan gerakan yang halus atau terlihat seperti gerakan nyata.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini akan membahas tentang teknik *frame by frame* dalam animasi 2D “*Temper*”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasar uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan teknik *frame by frame* pada pergerakan karakter dalam animasi “*Temper*”.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Animasi dalam bentuk animasi 2D (dua dimensi).
2. Teknik yang digunakan dalam animasi adalah teknik *frame by frame*.
3. Target durasi film animasi adalah kurang lebih 5 menit.
4. Pembuatan animasi menggunakan *frame rate* 24 fps dan menghasilkan *file .mp4* dengan resolusi 1920 x 1080.
5. Evaluasi penelitian berfokus pada pergerakan karakter dalam film animasi berdasarkan 12 prinsip animasi.
6. Evaluasi terkait teknik animasi dilakukan oleh ahli di bidang animasi dan multimedia.
7. Evaluasi terkait informasi/cerita dilakukan oleh penonton dari masyarakat umum.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh penulis dalam penelitiannya adalah:

1. Menerapkan teknik *frame by frame* karakter dengan berpatokan pada 12 prinsip animasi.
2. Menyampaikan jalan cerita kepada masyarakat melalui animasi yang dibuat.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk penulis: sebagai syarat kelulusan dan sebagai sarana menerapkan ilmu yang sudah didapatkan oleh peneliti selama menempuh perkuliahan.
2. Untuk animator: sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya terkait penerapan teknik *frame by frame* dalam animasi 2D.
3. Untuk masyarakat: sebagai media hiburan dalam bentuk animasi 2D.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini antara lain adalah:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode, antara lain:

#### a. Metode Observasi

Pengumpulan data melalui metode observasi dilakukan dengan mengamati film animasi 2D yang sudah ada maupun melakukan pengamatan pada pergerakan manusia di dunia nyata. Sumber observasi didapatkan dari media *Youtube* maupun merekam sendiri menggunakan *smartphone*.

#### b. Studi Literatur

Penelitian dilakukan dengan melihat referensi pada buku maupun jurnal yang membahas terkait animasi *frame by frame*.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### a. Aspek Produksi Kreatif

Aspek produksi kreatif adalah penjabaran dari sisi kreatif terkait pembuatan adegan untuk memenuhi kebutuhan fungsional.

#### b. Aspek Produksi Teknis

Aspek produksi teknis adalah penjabaran secara teknis dari adegan yang diciptakan dalam aspek produksi kreatif.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan dalam penelitian ini terdiri dari proses pra produksi: pembuatan cerita, desain karakter, dan *storyboard*; produksi: pembuatan *rough sketch*, *dubbing*, *cleaning*, *coloring*, dan pembuatan *background*; serta paska produksi: *compositing* dan *editing*.



#### 1.6.4 Metode Evaluasi

Metode evaluasi dalam penelitian ini terdiri dari evaluasi *alpha test* yang dilakukan oleh peneliti serta evaluasi *beta test* yang dilakukan oleh pihak luar yaitu ahli dalam bidang animasi dan masyarakat umum.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Uraian dari masing-masing bab yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### BAB I PENDAHULUAN

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

##### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang kajian pustaka dari penelitian serupa yang sudah ada serta membahas dasar teori yang digunakan dalam penelitian ini.

##### BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini terdapat pembahasan tentang pengumpulan data, analisis kebutuhan, serta proses perancangan dan produksi animasi.

##### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil serta analisis teknik yang digunakan dalam animasi "*Temper*".

##### BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan serta saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

##### DAFTAR PUSTAKA

Bab ini memuat sumber acuan atau referensi yang digunakan di dalam penelitian.

##### LAMPIRAN