

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi saat ini telah mempengaruhi berbagai bidang kehidupan, salah satunya pada industri perfilman, khususnya pada pembuatan film animasi. Film animasi 2D cocok digunakan sebagai media persuasif, mengingat film animasi 2D memuat konten cerita fiktif yang cenderung konyol, sehingga pengembangan alur cerita bisa lebih bebas [1]. Termasuk sebagai media untuk penyampaian pesan moral kehidupan yang akan digunakan dalam jalan cerita untuk penulisan skripsi ini.

Dalam penelitian ini penulis akan membuat animasi 2D yang menceritakan tentang seekor hamster yang baru dipelihara di dalam kandang yang nyaman oleh seorang gadis. Sudah terlalu lama hidup di dalam kandang, si hamster pun ingin keluar dari kandang nyamannya tersebut dan ingin merasakan kebebasan di dunia luar yang tanpa diketahuinya ternyata begitu ganas, dimana dia tidak cocok dengan dunia seperti itu. Dengan usaha dan keinginannya untuk bebas, si hamster berhasil keluar dari kandang tersebut dan mulai mencari kebebasan yang diinginkannya. Di dalam perjalanan ia menemui beberapa masalah yaitu pemangsa, karena si hamster tidak mengetahui tentang aturan hewan karnivora dan herbivora, dia pun hampir beberapa kali dijadikan santapan oleh para pemangsa. Di akhir cerita si hamster pun teringat dengan kandang nyamannya dimana dia hidup dengan damai tanpa takut akan adanya gangguan dari pemangsa, karena itulah dia bergegas kembali ke rumah dan bersyukur akan hidupnya yang aman di dalam kandang.

Dengan pembuatan jalan cerita tersebut, maka penulis akan menggunakan konsep animasi 2D dengan teknik frame by frame, karena cerita tersebut menggunakan karakter hewan dan bersifat imajinatif sehingga agak sulit untuk diceritakan dengan konsep visual konvensional seperti live shoot. Teknik frame by frame dirasa mampu memvisualisasikan animasi dengan ekspresif dan pergerakannya tidak hanya sebatas sumbu X dan sumbu Y, namun bisa memutar

dengan sumbu Z. Seperti adegan berkelahi, melompat, ataupun adegan action lainnya. Dengan menggunakan teknik frame by frame inilah bentuk gambar yang menjadikan gambar tersebut akan berbeda di setiap frame [2].

Tetapi tidak semua cerita dapat diterapkan dalam konsep animasi 2D dan tidak semuanya juga dapat dibuat ke dalam film animasi. Film animasi digunakan karena tidak memungkinkannya cerita tersebut dibuat menggunakan metode live shoot. Dengan adanya animasi, adegan yang tidak dapat diambil secara live shoot pada sebuah film dapat teratasi, karena keunggulan dari animasi adalah memiliki efek dramatisir. Karena itulah penulis menggunakan media animasi agar cerita yang menjadi bahan penelitian dapat tersampaikan kepada siapapun yang menontonnya, karena dengan animasi juga adegan seperti ekspresi dapat dilebihkan sehingga bisa mendramatisir ceritanya.

Dari uraian latar belakang di atas, penulis akan membuat film animasi yang berjudul "*Back to Home*" dengan teknik frame by frame. Alasan penulis mengambil judul tersebut, karena berdasarkan cerita naskah yang sudah dijelaskan di atas adalah karena jalan cerita yang sudah dibuat mengambil alur cerita dimana tokoh utamanya yaitu si hamster sadar akan apa yang sudah diterimanya selama ini, dengan menyadari tidak ada tempat seindah di rumah sendiri.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dengan penguraian dari latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah yaitu "Bagaimana membuat film animasi 2D "*Back to Home*" berdurasi pendek dengan teknik frame by frame?".

### **1.3 Batasan Masalah**

Di dalam pembuatan film animasi pendek ini tentunya ada sasaran dan tujuan yang diharapkan, batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Target durasinya kurang lebih 3 menit.
2. Film ini menceritakan tentang seekor hamster yang menyadari bahwa tidak ada tempat yang seindah rumah sendiri.
3. Yang akan diuji dari penelitian ini adalah dari segi penyampaian cerita dan animasinya.

4. Yang akan mengujinya yaitu para penonton yang akan diberi form kuesioner.
5. Penelitian akan berakhir hingga hasil pengujian diterima.
6. Target penayangan yang dilakukan pada film animasi ini yaitu lewat youtube.

#### **1.4 Tujuan Penulisan**

Adapun tujuan penulisan yang akan dicapai dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan S1 pada Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Untuk mengasah kemampuan dalam membuat animasi 2 dimensi.
3. Dapat membuat animasi 2D "*Back to Home*" dengan teknik *frame by frame*.
4. Untuk menguji apakah teknik *frame by frame* ini akan sesuai dengan animasi yang akan dibuat yaitu "*Back to Home*".
5. Supaya dapat dijadikan bahan referensi untuk peneliti selanjutnya tentang teknik *frame by frame*.

#### **1.5 Manfaat Penulisan**

##### **1.5.1 Untuk Akademik**

1. Dengan penelitian ini diharapkan dapat membantu para mahasiswa yang ingin membuat penelitian yang serupa sebagai bahan referensi dan sebagai pengetahuan yang ingin mengetahui tentang pembuatan animasi 2D, khususnya untuk teknik *frame by frame*.
2. Memberikan gambaran bagaimana pembuatan animasi 2D pada para pembaca khususnya mahasiswa Amikom.

##### **1.5.2 Untuk Peneliti**

1. Bisa mengetahui bagaimana proses pembuatan animasi khususnya animasi 2D yang selama ini penulis hanya sebagai penikmat dan bisa membuat animasinya sendiri.
2. Dapat memberikan pesan berupa cerita fiktif kepada penonton dengan mudah.

3. Bisa menjadi bahan pembelajaran dan pengalaman bagi penulis jika nanti akan terjun ke dunia kerja dalam perusahaan animasi.

## **1.6 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan oleh penulis guna untuk membantu dalam pembuatan skripsi ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif adalah metode penelitian untuk meneliti pada objek yang alamiah dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara triangulasi, analisis bersifat induktif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi [3]:

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Untuk mengumpulkan data yang tepat dan akurat, maka penelitian dibagi menjadi beberapa metode, yaitu :

1. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan mengadakan studi terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan [4], dengan metode ini pengumpulan data dapat dilakukan dengan membaca penelitian terdahulu yang terkait dengan pembuatan animasi 2D, dengan teknik *frame by frame*.

2. Metode Observasi

Dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan [5] disini peneliti melakukan metode pengamatan dengan melihat dan mengamati film animasi 2D terutama dari segi pergerakan dan ekspresi karena akan sangat membantu sebagai bahan referensi.

3. Studi Literatur

Metode pengambilan data dengan cara memanfaatkan fasilitas seperti internet, karena dapat mencari referensi dengan mengunjungi situs web yang menyediakan cara membuat animasi 2D *frame by frame* atau melihat melalui video yaitu dengan akses YouTube.

### **1.6.2 Metode Perancangan**



Dengan meliputi pra-produksi yaitu perencanaan dalam pembuatan film animasi 2D, yaitu perencanaan konsep, *storyboard*, *design* karakter, dan *background*. Untuk produksi dan pasca produksi yaitu dengan menerapkan teknik yang sudah direncanakan yaitu *frame by frame*, sudut pandang kamera dan hal teknis lainnya yang berkaitan dengan pembuatan film animasi 2D ini.

### 1.6.3 Evaluasi

Yaitu pengujian dari segi teknik *frame by frame* dan *storyline*, apakah sesuai dengan film animasi 2D yang dibuat. Pengujian ini melibatkan semua orang yang sudah menonton animasi "Back to Home" dengan menggunakan kuesioner, apakah para penonton akan mengerti isi *storyline* animasinya, serta apakah animasi *frame by frame* sudah cukup baik walaupun dikerjakan hanya dengan satu orang.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan penelitian ini agar dapat terarah ke dalam permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka akan diuraikan lebih rinci di dalam bab-bab sebagai berikut :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Di dalam bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka, teori pengertian film kartun, animasi, penjelasan tentang teknik *frame by frame*, dan analisa kebutuhan sistem dalam pembuatan film animasi.

#### **BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang penggambaran umum, analisa kebutuhan sistem dan proses pra-produksi di dalam pembuatan animasi 2D.

#### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan film animasi 2D dengan teknik *frame by frame*, mulai dari proses produksi (mengkonsepkan karakter, animasi, dan *background*), pasca produksi (*compositing*, *editing*,

*rendering*), dan pada tahap pembahasan (mengenai kebutuhan fungsional dan *storytelling*).

#### **BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan mengenai hasil yang telah diperoleh sesudah dilakukannya penelitian dan saran yang dapat dijadikan pertimbangan bagi perkembangan animasi di masa yang akan datang.

