

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Didukung dengan cepatnya perkembangan teknologi informasi, menjadikan industri animasi 2D juga turut melakukan perkembangan dan penyesuaian dengan teknologi, berupa peralihannya dari produksi menggunakan media kertas menjadi komputerisasi. Tidak hanya itu, Perkembangan juga terjadi pada sisi kreatifitas, visualisasi dan penyampaian animasi itu sendiri, seperti berkembangnya tehnik-tehnik baru.

Salah satunya perkembangan tersebut adalah penggunaan prinsip *exaggeration* dengan lebih luas. *Exaggeration* sebagaimana diketahui sering dipakai pada animasi yang berkarakter kartunis, hal ini karena terbukti dapat menarik minat penonton karena dapat mendramatisir suatu adegan dan menjadi salah satu daya tarik animasi [1]. Namun, bagaimana jika *exaggeration* yang semulanya diterapkan pada animasi kartunis (tema anak-anak) diterapkan pada adegan lain yang bertujuan berbeda misalkan untuk membuat adegan nampak seperti dramatis. Pada penelitian ini akan meneliti hal tersebut dengan menerapkan prinsip *exaggeration* dalam adegan pukulan dengan menggunakan *impact frame* untuk membuat adegan menjadi lebih menarik dan dirasa dramatis. *Impact Frame* sendiri merupakan istilah yang sangat umum keberadaannya dan berkembang dikalangan pegiat animasi 2D, namun sejauh ini belum ada penelitian maupun buku yang membahas secara khusus terkait istilah ini.

Impact frame berdasarkan karakteristiknya digambarkan secara monokrom atau terkadang monokrom dengan stilisasi yang menegaskan guratan pensil, dan diselipkan di antara adegan secara tiba-tiba untuk meningkatkan daya tarik [2]. Pada penelitian ini, peneliti menempatkan *impact frame* pada adegan memukul agar adegan terlihat lebih menarik dan agar pukulan tampak luar biasa kuat terasa didramatisasi. Untuk menambah kesan pukulan luarbiasa kuat, peneliti akan menambahkan cut tambahan yang mendukung visualisasi dramatis pada pukulan dan juga menampilkan kondisi objek setelah terkena pukulan.

Di akhir penelitian, akan dilakukan uji terhadap animasi tersebut melalui kuesioner, untuk mengetahui kesan penonton terhadap bahan penelitian. Dengan hasil penelitian ini, peneliti berharap apa yang menjadi kekurangan dalam penelitian ini dapat menjadi referensi untuk kemudian ditingkatkan pada penulisan skripsi selanjutnya dengan topik bahasan yang serupa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang yang dijelaskan di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan *impact frame* dalam adegan pukulan?
2. Bagaimana tanggapan atau kesan penonton terhadap animasi dengan penerapan *impact frame* pada adegan yang ditampilkan?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Durasi animasi yang akan dibuat adalah singkat dengan maksud agar dapat memperlihatkan dimana letak *impact frame* diterapkan.
2. Visual animasi adalah yang diuji di sini, sehingga alur cerita dibuat pada porsi yang sedikit supaya audiens lebih fokus pada visualnya.
3. Penyebaran kuesioner ditujukan pada para penikmat film animasi 2D khususnya animasi yang berasal dari Jepang (anime).
4. Penelitian ini akan membandingkan adegan dengan implementasi dan tanpa implementasi *impact frame*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan *impact frame* dalam adegan memukul
2. Melihat kecocokan apabila *impact frame* diterapkan pada adegan memukul. Maksud dari kecocokan di sini adalah *impact frame* dapat memberikan umpan balik yang positif dari penonton berupa yang awalnya biasa saja namun menjadi tertarik pada animasi setelah muncul *impact frame*.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan bermanfaat sebagai referensi penulisan, dimana hingga sampai saat ini penulis belum menemukan penelitian lain yang membahas tentang *impact frame*, agar kedepannya penulisan dengan topik ini dapat disajikan dengan lebih matang dan tepat sasaran.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang baik, terstruktur dan dapat dipertanggung jawabkan, peneliti membutuhkan informasi perihal penelitian terdahulu dan sumber bacaan terkait topik penelitian. Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut:

1. Observasi

Melakukan pengamatan terhadap hal-hal yang menjadi keunikan dan karakter dari *impact frame*.

2. Studi Literatur

Membaca sumber sumber informasi terkait topik penelitian dari buku, jurnal, dan internet.

1.6.2 Analisis Kebutuhan

Menguraikan analisa kebutuhan yang diperlukan dalam perancangan maupun produksi animasi

1.6.3 Praproduksi

Tahapan persiapan atau langkah perancangan sebelum memasuki fase produksi

1.6.4 Produksi

Tahap produksi atau pembuatan animasi

1.6.5 Pasca Produksi

Tahap penyelesaian atau tahap akhir dalam proses produksi animasi

1.6.6 Evaluasi

Tahap untuk menguji efektifitas atau kesesuaian animasi dengan tujuan yang ingin diraih dalam penelitian

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan umum mengenai penelitian yang akan dilakukan, meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka terkait penelitian terdahulu yang serupa serta menguraikan secara terperinci teori-teori yang berhubungan dengan pokok permasalahan yang dijadikan sebagai acuan dan landasan dalam penelitian ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan secara detail tentang analisis dan rancangan penelitian yang akan diterapkan dan juga rincian mengenai tahap praproduksi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Secara garis besar bab ini menguraikan tentang fase produksi dan pascaproduksi secara pertahapannya, serta hasil analisa terhadap respon penonton terhadap bahan penelitian.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari peneliti untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan topik perancangan dan produksi animasi.