

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Secara teknis animasi berarti menghidupkan urutan gambar tidak bergerak (*still image*), atau cara memfilmkan susunan model atau gambar guna menciptakan rangkaian gerakan ilusi. *Frame by frame* dan *cut out* merupakan teknik yang digunakan membuat suatu animasi. Teknik animasi yang penyusunannya dari banyak rangkaian gambar berbeda disebut animasi *frame by frame*. Pada animasi *frame by frame*, gerakan atau bentuk sebuah objek yang berubah diposisikan pada *frame* dengan berurutan. *Cut out* ialah suatu teknik yang pembuatan bagian sendi tubuh karakter dibuat terpisah supaya setiap persendian dari karakter dapat bergerak.

Pada penelitian ini penulis merancang suatu film animasi 2D yang menceritakan seorang pemuda yang mengalami insiden yang melibatkan temannya dan pemuda tersebut merasa bersalah. Penebusan dilakukan pemuda tersebut guna bisa memperbaiki kesalahannya. Pada saat pemuda tersebut ingin berubah, banyak orang yang meragukan dan membuat pemuda tersebut berubah pikiran. Menurut cerita diatas terdapat berbagai macam ekspresi seperti ekspresi ketakutan, terkejut, berteriak, dan ekspresi penyesalan seperti layaknya noir dalam film fiksi.

Bersumber pada ide cerita tersebut serta adanya beberapa adegan yang memerlukan berbagai gerakan seperti menebas dan menepuk dengan teknik *frame by frame*. Ada juga adegan yang menggunakan teknik *cut out* seperti gerakan memeluk, menunjuk, dan megulurkan tangan.

Dengan demikian penulis menetapkan untuk teknik *frame by frame* serta *cut out* dipakai pada pembuatan film animasi 2D. Penerapan ini berguna supaya penonton tertarik dengan pesan yang ada pada cerita tersebut dan bisa tersampaikan ke penonton dengan baik. Dengan demikian penulis membuat animasi 2D "Kesempatan Kedua" memakai teknik *frame by frame* serta *cut out* sebagai dasar penelitian.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penulis merumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu: “Bagaimana menerapkan teknik *frame by frame* dan *cut out* pada film animasi “Kesempatan kedua” ?.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, agar penelitian ini menjadi fokus maka penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu:

1. Film ini bercerita mengenai ilustrasi penebusan seorang pemuda yang merasa bersalah karena telah melukai temannya.
2. Target penayangan pada animasi ini melalui media youtube.
3. Rencana durasi animasi “Kesempatan kedua” ini kurang lebih 5 menit.
4. Teknik yang digunakan ada Teknik *cut out* dan *frame by frame*.
5. Yang diuji dari penelitian ini adalah faktor story telling dan animasinya.
6. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Penulis membuat makalah ini dengan tujuan sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan Teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi “Kesempatan Kedua”.
2. Mengimplementasikan teknik *cut out* dalam pembuatan animasi “Kesempatan Kedua”.
3. Menyampaikan pesan cerita tentang setiap orang memiliki kesempatan kedua untuk memperbaiki dirinya.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian ini penulis berharap dapat memberikan manfaat khususnya bagi:

### **1.5.1 Manfaat Penelitian Bagi Penulis**

1. Dapat menerapkan ilmu yang dipelajari selama akademis.
2. Menambah wawasan dan pengetahuan yang lebih mengenai animasi *frame by frame* dan *cut out*.

### **1.5.2 Manfaat Penelitian Bagi Pembaca**

1. Dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya.
2. Dapat memberikan motivasi bagi mahasiswa untuk menciptakan karya yang lebih baik dari ini.

## **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian merupakan pendekatan yang dilakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian dengan mengumpulkan informasi-informasi yang dibutuhkan. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian, antara lain:

### **1.6.1 Pengumpulan Data**

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Observasi merupakan salah satu Teknik dalam pengumpulan data penelitian yang dilakukan dengan melakukan pengamatan. Pengamatan yang peneliti lakukan fokus pada keterkaitan objek penciptaan karya atau yang memiliki karakteristik serupa.

## 2. Metode Literatur

Metode yang digunakan untuk memperoleh dasar teori yang berhubungan dengan animasi 2D dan Teknik *cut out* serta *frame by frame* baik dari buku, jurnal maupun melalui internet.

### 1.6.2 Analisis

Untuk menguraikan informasi kelebihan dan kekurangan teknik *frame by frame* dan *cut out* dalam film animasi “kesempatan kedua”.

### 1.6.3 Produksi

Meliputi Pra-Produksi yaitu perencanaan dalam pembuatan film animasi 2D, hal ini meliputi perencanaan konsep, storyboard, desain karakter, dan background. Untuk Produksi dan Pasca Produk yaitu menerapkan teknik *frame by frame* dan *cut out*, penataan kamera dan hal lain lain yang berkaitan dengan pembuatan animasi.

### 1.6.4 Evaluasi

Meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik *frame by frame* dan *cut out* terhadap film animasi 2D yang akan dibuat. Pengujian melibatkan objek dibidang animasi dan pakar dibidang media, sebagai contoh: dosen, animator, dan orang-orang yang telah berpengalaman dalam bidang animasi. Hasil dari testing terhadap pakar dibidang animasi maupun multimedia lainnya yaitu berupa questioner dan hasil review dari hasil penelitian mengenai teknik *frame by frame* dan *cut out* dalam pembuatan animasi 2D “kesempatan kedua”.

## 1.7 Sistematika Penulisan

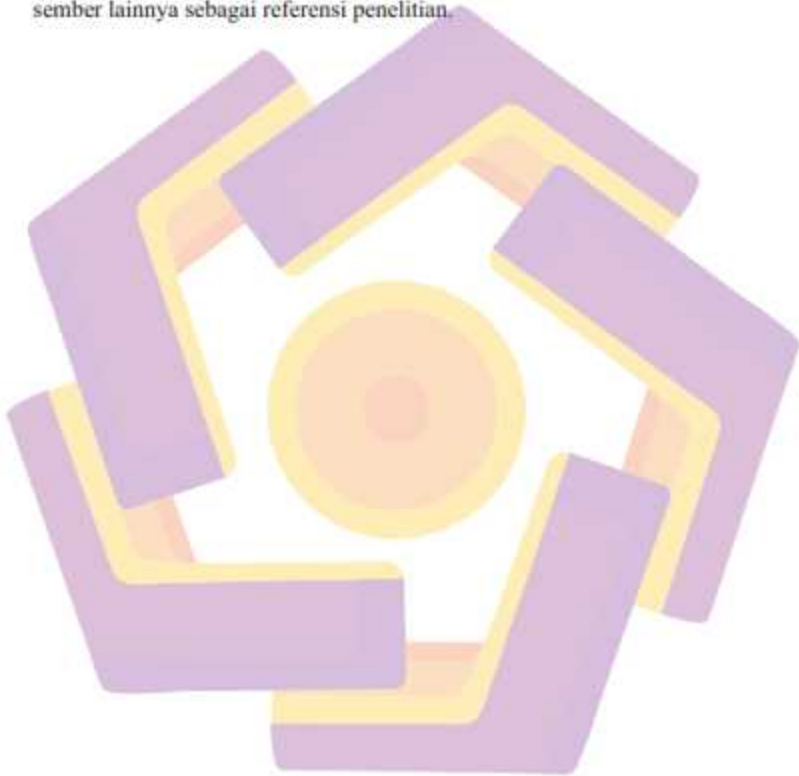
Sistematika penulisan ini berfungsi untuk mempermudah penulis dalam menyusun penelitian yang terdiri dari lima bab, yaitu:

### **BAB I: PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah yang diuraikan menjadi rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode serta sistematika penulisan.

## **BAB II: LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang teori yang menjadi kerangka atau dasar berpikir yang berkaitan dengan animasi 2D dan Teknik *frame by frame* serta cut out. Selain itu bab ini juga memuat tinjauan pustaka yang didapat dari buku-buku ilmiah ataupun sumber lainnya sebagai referensi penelitian.



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

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan system dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D “Kesempatan Kedua”.

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

Bab ini menguraikan proses penciptaan karya dan pembahasan penelitian yang telah dilaksanakan.

### **BAB V: PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, serta saran yang disusun berdasarkan temuan penelitian yang dapat dijadikan sebagai masukan untuk penelitian selanjutnya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**