

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam pembuatan animasi 2D, terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan, diantaranya *frame by frame* dan *cut out*. *Frame by frame* merupakan teknik animasi yang menggunakan susunan beberapa gambar berbeda dalam setiap *frame*. Animasi *frame* menampilkan susunan gambar yang diatur secara berurutan atau bergantian serta ditunjukkan secara cepat. Pergantian gambar dalam animasi *frame* diatur dalam satuan FPS (*frame per second*) [1]. Sedangkan teknik *cut out* adalah sebuah teknik yang digunakan untuk membuat pergerakan benda dari *layer* per *layer*, dengan cara membuat potongan demi potongan gambar yang diinginkan lalu ditumpuk menjadi satu objek gambar [2]. Dibandingkan dengan teknik *frame by frame*, teknik *cut out* bisa dilakukan lebih cepat karena tidak perlu menggambar setiap gerakan dari awal. Dalam sebuah animasi, teknik *cut out* biasanya digunakan dalam beberapa adegan, seperti adegan intro dan narasi. Teknik *cut out* juga dapat diterapkan pada latar belakang (*background*) dalam animasi. Sedangkan untuk teknik *frame by frame* biasanya digunakan dalam adegan aksi yang gerakannya kompleks dan sudut pandangnya berubah-ubah.

Pada penelitian ini, peneliti membuat sebuah animasi 2D dengan perpaduan teknik *frame by frame* dan *cut out*. Animasi akan menceritakan tentang petualangan seekor burung hantu pembawa pesan bernama Fukuro yang mendapatkan tugas untuk mengantarkan surat ke calon siswa akademi sihir di suatu tempat. Fukuro adalah burung hantu pengantar pesan tercepat yang dimiliki oleh akademi sihir. Di perjalanannya, Fukuro menghadapi hambatan-hambatan untuk sampai ke tempat tujuannya.

Dalam animasi ini, penggunaan teknik *frame by frame* diperlukan untuk membuat gerakan terbang seekor burung dari sudut pandang yang berbeda-beda. Di samping itu, teknik *cut out* digunakan untuk memberi gerakan sederhana pada objek di latar belakang (*background*) dan di latar depan (*foreground*) serta objek-

objek lain yang sudut pandangnya tidak berubah.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti memutuskan untuk membahas pengimplementasian teknik *frame by frame* dan *cut out* pada animasi 2D berjudul "Fukuro's Journey".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengimplementasikan perpaduan teknik *frame by frame* dan *cut out* pada animasi 2D "Fukuro's Journey".

## 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Animasi dalam bentuk 2D (dua dimensi).
2. Teknik yang digunakan adalah *frame by frame* dan *cut out*.
3. Target durasi animasi adalah kurang dari 5 menit.
4. Pembuatan animasi dengan frame rate 24 *fps* dan output berkas dengan format *.mp4* resolusi 1920 x 1080 *pixels*.
5. Pengujian penelitian ini adalah teknik pembuatan animasinya.
6. Target pemirsa adalah semua kalangan.
7. Evaluasi terkait teknik animasi dilakukan oleh ahli di bidang animasi dan multimedia.
8. Evaluasi terkait cerita dan visual animasi dilakukan oleh pemirsa dari masyarakat umum.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh penulis dalam penelitiannya adalah:

1. Mengimplementasikan perpaduan antara teknik *frame by frame* dan *cut out* dalam satu produk animasi.
2. Menyampaikan cerita kepada masyarakat melalui animasi yang dibuat.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Dengan melakukan penelitian ini, penulis berharap hasil penelitian ini

menghasilkan beberapa manfaat, antara lain:

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* dan *cut out* dalam animasi 2D.
3. Untuk masyarakat: sebagai media hiburan dalam bentuk animasi 2D.

## 1.6 Metode Penelitian

Beberapa metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini antara lain adalah:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode, antara lain:

#### 1. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara mengamati karya film atau animasi yang sudah ada sebelumnya. Sumber data didapat dari media internet seperti *YouTube* dan *platform* sejenisnya.

#### 2. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan melihat referensi pada buku maupun jurnal yang berkaitan dengan penelitian ini.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk mengumpulkan data – data dan informasi yang berkaitan dengan proses pembuatan animasi menggunakan teknik *frame by frame* dan *cut out*.

### 1.6.3 Metode Produksi

Metode produksi terdiri dari beberapa tahap, yaitu pra produksi yang meliputi pembuatan naskah cerita, desain karakter dan pembuatan *storyboard*. Tahap produksi meliputi pembuatan *asset*, *background*, *rough sketch*, *clean up*

hingga *coloring*. Tahap terakhir adalah pasca produksi yang meliputi *compositing*, *editing* dan *rendering*.

#### **1.6.4 Metode Evaluasi**

Setelah proses produksi selesai, selanjutnya tahapan terakhir yaitu evaluasi. Hasil evaluasi merangkum dari tahap perancangan hingga implementasi. Hasil atau pengujian video animasi dengan cara memberikan lembar kuesioner yang terdiri dari beberapa pertanyaan kepada *audience*.

#### **1.7. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan ini berfungsi untuk mempermudah penulis dalam menyusun penelitian. 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 TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini membahas tentang teori yang mendasari penelitian, dan kajian pustaka dari penelitian serupa yang sudah ada.

##### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini terdapat pembahasan tentang pengumpulan data, analisis kebutuhan, serta proses perancangan dan produksi animasi mulai dari pra produksi sampai pasca produksi.

##### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas hasil implementasi serta pengujian teknik yang digunakan dalam animasi "Fukuro's Journey".

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

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang penulis rangkum selama proses penelitian.