

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri perfilman pada era ini sudah berkembang pesat, apalagi pada bidang Animasi 2D. Animasi 2D memiliki banyak teknik salah satunya yaitu teknik *frame-by-frame*. *Frame-by-frame* adalah teknik yang terbuat dari rangkaian gambar yang berbeda dan disusun sesuai urutan sehingga menciptakan sebuah gerakan. Kumpulan gerakan itu disebut dengan animasi. Tujuan pembuatan animasi untuk menunjukkan visual dari rangkaian gambar atau animasi yang mengandung unsur fantasi, gerakan yang hiperbolis (*exaggeration*). Dengan adanya teknologi pengerjaan animasi menjadi lebih mudah dalam proses pembuatannya karena animator dapat meninjau kembali kesalahan yang dilakukan dalam tahap pembuatan animasi tersebut. Pemanfaatan *Software* dan *Hardware* bisa menjadi salah satu cara alternatif dalam pembuatan animasi[1].

Metode pembuatan animasi 2D yang dapat digunakan terbagi menjadi dua yaitu teknik *frame-by-frame* dan *Expression*. Teknik *expression* merupakan teknik yang dianggap lebih mudah dibandingkan teknik *frame-by-frame*, karena pembuatannya lebih berfokus pada gambar *Keyframe* dan *in-between* otomatis dilakukan oleh Komputer, sedangkan teknik *frame-by-frame*, *keyframe* dan *in-between* digambar secara manual oleh animator.

Pada penelitian ini, akan diterapkan teknik *frame-by-frame* pada animasi yang akan dibuat berjudul "Love is RGB". Animasi ini menceritakan tentang Mahasiswa Teknologi Informasi yang melakukan kesehariannya sebagai seorang mahasiswa. Mahasiswa tersebut bernama Grey Almata, Kegiatannya tiap hari hanya Kuliah, pulang, dan mengerjakan tugasnya. Kehidupannya begitu Abu-abu sehingga tak dapat disebut indah seperti teman-temannya yang berwarna (RGB). Ia merasa hidupnya sungguh kelam dan membosankan sehingga tidak peduli dengan kehidupannya dan pada akhirnya ia bertemu seorang gadis dari Komunitas Menggambar di kampusnya dan jatuh cinta.

Permasalahan konsep cerita dari penelitian ini adalah harus dilakukan penerapan teknik animasi 2D karena memiliki visualisasi adegan yang dimana tak bisa dilakukan dalam bentuk *liveshoot*. Animasi “Love is RGB” memiliki scene dimana datangnya seorang cupid yang akan menembakkan panah ke kepala Grey Almata ketika ia jatuh cinta kepada Cecilia oleh sebab itu dengan adanya penerapan teknik animasi 2D maka visualisasi yang dilakukan tidak terbatas dan adegan dapat dilakukan lebih ekspresif atau melebih-lebihkan. Jika konsep cerita ini dilakukan dalam bentuk *liveshoot*, maka bagian cerita tersebut terbatas dan tidak memiliki visualiasi yang menunjukkan khayalan atau perasaan yang berlebihan dari suatu karakter. Animasi 2D memiliki berbagai macam teknik. Dalam penelitian ini, teknik yang lebih cocok untuk digunakan yaitu teknik *frame-by-frame* untuk konsep cerita “Love is RGB”.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, maka rumusan masalahnya sebagai berikut :

Bagaimana cara mengimplementasikan teknik *frame-by-frame* dalam film pendek animasi 2D “Love is RGB”?

### 1.3 Batasan Masalah

Berikut adalah Batasan masalah pada penelitian ini :

1. Menggunakan teknik animasi 2D *frame-by-frame*.
2. Pembuatan animasi menggunakan Adobe Photoshop CC 2019 dan Adobe Premiere pro 2019.
3. Youtube sebagai media publikasi film pendek animasi 2D “Love is RGB”.
4. Format *file* Animasi pendek berupa .mp4 dengan resolusi 720p.
5. Durasi film animasi 2D dibawah 3 menit.
6. Background dari Animasi ini dibuat oleh teman penulis.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berikut adalah maksud dan tujuan penelitian ini :

1. Mengkaji penerapan teknik *frame-by-frame* dalam film pendek animasi 2D “Love is RGB”.
2. Memperlihatkan tahap pra-produksi dan produksi beserta teknik *frame-by-frame* yang diterapkan dalam proses pembuatan film pendek animasi 2D “love is RGB”.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Target atau manfaat yang diekspetasikan sebagai berikut:

1. Mengenalkan salah satu dari teknik animasi 2D *frame-by-frame*.
2. Menunjukkan hasil karya yang menggunakan teknik *frame-by-frame* yaitu film pendek animasi 2D “Love is RGB”.

#### 1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk penelitian ini yaitu:

##### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

###### a. Observasi

Pengumpulan data dikumpulkan dari media internet yang didapatkan dari hasil mengamati film livenesshoot dan animasi 2D yang memiliki persamaan alur yang akan dibuat.

###### b. Studi Pustaka

Penelitian ini mengambil contoh atau referensi dari berbagai macam jurnal, buku, dan Website untuk melengkapi informasi yang akan disampaikan dari penelitian ini.

###### c. Kuisloner

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan kepada responden tentang penelitian ini untuk mengetahui hasil jawaban dari beberapa responden.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, pembatasan masalah dalam karya ilmiah ini, maksud atau tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode yang dipakai, dan sistematika penulisan.

### 2. BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini terdiri dari kajian pustaka dan dasar landasan teori yang digunakan sebagai referensi untuk mendukung penelitian ini.

### 3. BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi dari data yang telah dikumpulkan dan perancangan film animasi pendek "Love is RGB" pada penelitian ini.

### 4. BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil dan pembahasan dari analisis penerapan teknik *frame-by-frame* pada film animasi pendek "LOVE is RGB" dengan evaluasinya juga.

### 5. BAB V : PENUTUP

Bab ini adalah bagian yang memberikan kesimpulan dari hasil karya ilmiah ini.

### 6. DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka adalah bagian yang berisi kumpulan referensi untuk penelitian ini.