

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Media informasi saat ini semakin berkembang pesat karena teknologi yang semakin maju mengakibatkan penyebaran informasi dan berita kini menjadi sangat mudah [1]. Teknologi dianggap memberikan kenyamanan dan kemudahan karena ketersediaannya yang melalui *smartphone* yang terus mengalami peningkatan jumlah pengguna secara konsisten [2]. *Anime* pertama kali muncul di Jepang pada tahun 1917 dengan dirilisnya sebuah film pendek tanpa dialog yang berjudul "Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki" karya Oten Shimokawa (Poitras, 2015). Film ini dianggap sebagai puncak awal dari perkembangan *anime* di Jepang. Masuknya *anime* ke Indonesia terjadi pada dekade 1970-an, namun popularitasnya baru mencapai titik tinggi pada dekade 1990-an setelah serial animasi "Doraemon" mulai ditayangkan di stasiun televisi swasta RCTI. Penggemar *anime* tidak hanya terbatas pada anak-anak, tetapi juga mencakup remaja dan orang dewasa [3]. Dibalik banyak penikmatnya film animasi ada banyak metode atau proses yang dilakukan dalam pembuatan film animasi, salah satunya proses *animating* yang sangat penting dalam sebuah produksi film animasi untuk menggerakkan objek atau karakter yang tidak bisa bergerak sendiri [4].

Teknik *frame by frame* sendiri merupakan salah satu proses *animating* kreator akan menggambar satu persatu objek atau karakter sampai terlihat bergerak [4]. Dengan demikian teknik *frame by frame* mampu menggerakkan gambar secara teratur sesuai kreativitas sang kreator [5]. Teknik ini melibatkan pembuatan gambar satu per satu untuk setiap perubahan kecil dalam gerakan suatu objek atau karakter. Animasi *frame by frame*, setiap *frame* digambar secara manual, memberikan kontrol yang sangat tinggi terhadap setiap detail animasi. Animasi *frame by frame* memungkinkan *animator* untuk lebih berkreasi karena tidak terbatas oleh batasan algoritma *tweening*. Ini memungkinkan penambahan detil atau improvisasi di setiap *frame*, yang dapat membuat animasi lebih unik dan menarik. Animasi *frame by*

*frame* cenderung memberikan karakter yang lebih hidup dan lebih alami. *Animator* dapat dengan mudah beralih antara gaya animasi yang berbeda dalam satu proyek *frame by frame*. Mereka dapat mengadopsi gaya yang berbeda untuk menciptakan efek yang unik atau mengekspresikan cerita dengan cara yang berbeda. Animasi *frame by frame* tidak memerlukan sumber daya komputasi yang besar seperti animasi *CGI*. Ini membuatnya lebih cocok untuk proyek independen atau skala kecil yang membutuhkan biaya produksi yang lebih rendah.

Karya ilmiah inilah yang nantinya akan menjadi sebuah film pendek animasi 2D yang mengimplementasikan teknik *frame by frame*. Penulis membuat animasi 2D dikarenakan animasi 2D sampai saat ini masih banyak penggemarnya, sehingga penulis bisa menyampaikan pesan dan kesan kepada penonton dalam animasi 2D yang telah dibuat oleh penulis. Pengimplementasian menggunakan teknik *frame by frame* pada animasi 2D yang berjudul "FAMED" ini akan menjadi lebih teratur dalam menggerakkan gambar akan tetapi, memerlukan waktu sedikit lebih banyak. Sesuai penjelasan di atas bahwa mengakses segala informasi maupun berita kini menjadi lebih mudah mengingat teknologi yang sudah semakin maju sehubungan dengan itu, animasi 2D yang berjudul "FAMED" ini akan di publikasi di media youtube. Demi mendapatkan responden yang didapat dari publik.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis dapat membuat judul penelitian "Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D Menggunakan teknik *frame by frame* pada animasi "Famed". Hasil dari penelitian adalah berupa film pendek animasi 2D.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasar latar belakang masalah yang telah tertulis seperti diatas, maka rumusan masalah dapat menegaskan bagaimana cara pengimplementasian teknik *frame by frame* pada film pendek animasi 2D yang berjudul "FAMED"?

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah pada pembuatan film pendek animasi 2D ini sebagai berikut:

1. Film pendek animasi 2D ini di buat dengan digital teknik metode *frame by*

*frame.*

2. Pembuatan menggunakan beberapa *tools* seperti Clip Studio Paint EX dengan *framerate* 24 *fps*, Adobe After Effect dan Adobe Premiere Pro.
3. Film pendek animasi 2D ini cocok untuk segala usia.
4. Total durasi film pendek animasi 2D ini adalah kurang dari 3 menit.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pembuatan film pendek animasi 2D yang berjudul "FAMED" yang menggunakan teknik *frame by frame* ini adalah:

1. Memperlihatkan hasil karya film pendek animasi 2D yang berjudul "Famed" dengan penerapan teknik *frame by frame*.
2. Menerapkan ilmu yang di dapat semasa kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Mengimplementasikan teknik *frame by frame* pada produk animasi

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Diharapkan penyusunan laporan ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti sebagai salah satu syarat kelulusan dan sebagai sarana penerapan ilmu yang sudah di dapatkan selama menempuh perkuliahan untuk menambah portofolio.
2. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta untuk menambah koleksi perpustakaan agar bisa menjadi referensi bagi mahasiswa yang ingin membuat skripsi.
3. Bagi masyarakat dari semua kalangan terutama bagi anak muda untuk memperkenalkan sebuah karya anak bangsa.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini memuat uraian secara garis besar dari tiap-tiap bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, bagian Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan

sistematika penulisan.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**, bagian bab ini akan menjelaskan tentang kajian pustaka serta teori-teori yang di gunakan dalam penelitian ini, tentunya dasar dasar teori yang digunakan masih ada hubungannya dan sesuai dengan konteks penelitian yang dimaksud.

**BAB III METODE PENELITIAN**, dalam bab ini terdiri dari beberapa metode seperti metode pengumpulan data, analisis dan perancangan film animasi 2D.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**, dalam bab ini menjelaskan mengenai hasil serta pembahasan dari teknik *frame by frame* pada pembuatan film animasi 2D yang berjudul "FAMMED".

**BAB V PENUTUP**, dalam bab ini disajikan penulis tentang kesimpulan dan saran yang tentunya berkaitan dengan proses penelitian pada film pendek animasi 2D "FAMED".

