

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan pesat dalam teknologi animasi seringkali menonjolkan kecanggihan teknis, namun, dalam konteks ini, fokus ditempatkan pada keindahan dan kekayaan ekspresi yang mungkin terabaikan. Penelitian ini bermula dari keinginan untuk menyelidiki potensi teknik tradisional dalam animasi, khususnya Teknik *Frame by frame*, sebagai medium untuk menyampaikan emosi dan nuansa dengan detail yang mendalam.

Animasi "Kangen" dipilih sebagai judul untuk merangkum esensi dari pengalaman emosional manusia yang seringkali sulit diungkapkan secara verbal. Dengan menggali teknik *Frame by frame*, diharapkan mampu menangkap kehalusan dan keunikan perasaan "kangen" dalam setiap adegan animasi.

Latar belakang ini melibatkan eksplorasi sejarah dan perkembangan teknik animasi tradisional, serta menggambarkan kebutuhan akan pendekatan artistik yang mendalam untuk mencapai tujuan ekspresif. Dengan memahami konteks ini, animasi "Kangen" diharapkan bukan hanya sebagai produk visual, tetapi juga sebagai eksplorasi seni yang mendalam dalam dunia animasi 2D.

"Kangen" adalah kisah yang menggambarkan perjalanan emosional seorang remaja bernama Aldo, yang harus menghadapi kesedihan yang mendalam setelah kehilangan kedua orangtuanya dalam sebuah kecelakaan tragis. Cerita ini berlangsung di sebuah kota kecil yang tenang, di mana rumah keluarga Aldo terletak di pinggiran kota dengan pemandangan perbukitan yang indah di kejauhan.

Rumah Aldo adalah pusat dari sebagian besar cerita, namun suasana di dalamnya berubah sejak kematian kedua orangtuanya. Dinding rumah yang dulu penuh warna dan ceria sekarang terasa suram dan sepi. Latar belakang di dalam rumah mencerminkan kesedihan dan kekosongan yang dirasakan Aldo setelah kepergian orangtuanya.

Saat Aldo tidur, mimpinya menjadi salah satu momen penting dalam animasi ini. Latar belakang dalam mimpi Aldo mungkin memperlihatkan momen-momen bahagia bersama kedua orangtuanya, penuh warna dan cahaya yang hangat, menyoroti hubungan yang erat antara Aldo dan orangtuanya yang kini telah tiada.

Ketika Aldo bangun dari tidurnya, dia merasa tergerak untuk mengunjungi makam kedua orangtuanya. Latar belakang di pemakaman mencerminkan suasana hening dan penghormatan, dengan pepohonan yang teduh dan bunga-bunga yang diletakkan di atas makam. Ini adalah momen yang penuh emosi bagi Aldo, di mana dia menghadapi kenyataan kehilangan orangtuanya dan mencoba untuk memperkuat diri sendiri.

Dengan merancang latar belakang yang sesuai dengan cerita dan perjalanan emosional karakter-karakternya, animasi "Kangen" dapat menyampaikan pesan yang kuat tentang cinta, kehilangan, dan ketahanan. Latar belakang yang mempengaruhi mood dan emosi dapat memperkuat narasi dan menghidupkan pengalaman penonton, membuat mereka terhubung secara emosional dengan cerita dan tokoh-tokohnya.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini berfokus pada penerapan teknik animasi *Frame by frame* dalam pembuatan animasi 2D dengan judul "Kangen." Untuk mencapai tujuan tersebut, beberapa pertanyaan penting perlu dirumuskan sebagai fokus utama dari penelitian ini.

Rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menerapkan teknik animasi *Frame by frame* secara efektif dalam pembuatan animasi 2D yang berjudul "Kangen"?

Pertanyaan ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menjelaskan metode serta prosedur teknis yang diperlukan untuk menerapkan teknik *Frame by frame* dalam proses produksi animasi. Ini mencakup identifikasi langkah-langkah penting yang harus diambil mulai dari perencanaan awal hingga eksekusi akhir, termasuk pembuatan

karakter, desain latar belakang, dan animasi gerakan. Penelitian ini akan memeriksa bagaimana teknik ini dapat diintegrasikan ke dalam alur kerja animasi untuk mencapai hasil yang optimal dan sesuai dengan visi kreatif dari proyek "Kangen."

2. Apa tantangan dan kendala yang dihadapi dalam penggunaan teknik *Frame by frame* dalam konteks animasi 2D dan bagaimana cara mengatasinya?

Pertanyaan ini mengacu pada identifikasi dan analisis berbagai tantangan teknis dan artistik yang mungkin timbul selama proses pembuatan animasi menggunakan teknik *Frame by frame*. Ini meliputi masalah seperti kesulitan dalam menjaga konsistensi visual antar *frame*, kompleksitas dalam pengaturan waktu animasi, dan kebutuhan untuk memperhatikan detail-detail kecil agar gerakan terlihat halus dan alami. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi solusi dan strategi yang dapat diterapkan untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut sehingga proses animasi berjalan dengan lancar dan hasil akhirnya memuaskan.

3. Bagaimana teknik *Frame by frame* mempengaruhi kualitas naratif dan emosional dari animasi "Kangen" dan pengalaman penonton secara keseluruhan?

Pertanyaan ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penerapan teknik *Frame by frame* dapat mempengaruhi cara cerita disampaikan dan diterima oleh audiens. Ini mencakup analisis tentang bagaimana teknik ini dapat meningkatkan kemampuan animasi untuk menyampaikan pesan emosional dan naratif yang mendalam, serta bagaimana hal ini berdampak pada pengalaman penonton secara keseluruhan. Penelitian ini akan menilai efektivitas teknik dalam menciptakan koneksi emosional dengan audiens dan menilai sejauh mana animasi dapat menyampaikan pesan yang diinginkan dengan cara yang mengesankan.

### 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa maksud dan tujuan utama yang dirancang untuk mencapai hasil yang signifikan dalam bidang animasi 2D. Secara khusus, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan Membuat Animasi 2D Berjudul "Kangen" Menggunakan Teknik *Frame by frame*.

Tujuan pertama dari penelitian ini adalah untuk merancang dan menghasilkan sebuah video animasi 2D dengan judul "Kangen" yang memanfaatkan teknik animasi *Frame by frame*. Fokus utama dari animasi ini adalah pada karakter-karakter sentral, yaitu Aldo dan kedua orangtuanya. Teknik *Frame by frame* dipilih karena kemampuannya untuk memberikan nuansa detail dan kehalusan dalam setiap gerakan karakter. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana teknik ini dapat digunakan secara efektif dalam membangun karakter yang kuat dan mengekspresikan emosi secara mendalam.

2. Menggali Potensi Artistik dan Teknik *Frame by frame* dalam Konteks Narasi Emosional.

Tujuan kedua adalah untuk menggali potensi artistik dalam pembuatan animasi dengan mengeksplorasi teknik *Frame by frame* dalam konteks narasi yang menggugah emosi. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana teknik ini dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang mendalam dan kompleks melalui visual dan cerita yang disajikan. Selain itu, penelitian ini juga berfokus pada identifikasi tantangan teknis yang dihadapi selama proses pembuatan animasi menggunakan teknik *Frame by frame*. Evaluasi ini akan mencakup analisis tentang bagaimana teknik tersebut mempengaruhi pengalaman penonton, baik dari segi estetika maupun pemahaman naratif.

### 3. Memberikan Kontribusi pada Pengembangan Teknik Animasi 2D dan Pengalaman Penonton.

Tujuan terakhir dari penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi yang berarti terhadap pengembangan teknik animasi 2D secara umum. Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat memperkaya pengetahuan tentang penggunaan teknik *Frame by frame* dan bagaimana teknik ini dapat diterapkan untuk menciptakan pengalaman visual dan naratif yang lebih kaya bagi penonton. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang bermanfaat bagi praktisi animasi dan akademisi, serta memperluas pemahaman tentang bagaimana animasi dapat digunakan untuk mempengaruhi dan menyentuh audiens secara lebih mendalam.

#### 1.4 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan-batasan dalam proses pembuatan penelitian ini yaitu:

1. Media yang akan digunakan dalam penelitian ini berbentuk animasi 2D.
2. Teknik yang digunakan untuk membuat animasi 2D tersebut adalah teknik *Frame by frame*.
3. *Software* yang digunakan dalam membuat animasi 2D adalah Adobe Premiere Pro 2020, Adobe After Effect, Adobe Photoshop 2020, Ibis paint.
4. *Framerate* dalam pembuatan video animasi 2D ini adalah 30 *FPS*.
5. Total keseluruhan durasi dalam video animasi 2D ini adalah 2 menit 24 detik
6. Media yang digunakan untuk menyampaikan informasi ini yaitu dengan mengupload hasil animasi 2D di platform Youtube.
7. Animasi ini dibuat dengan konsep yang mudah dimengerti masyarakat.
8. Vidio animasi ini dibuat secara singkat dan serta jelas untuk dilihat karena menyertakan *back sound* untuk memperjelas informasi.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu :

a. Manfaat bagi Mahasiswa

- a. Pengembangan Keterampilan: Mahasiswa dapat memperoleh pengalaman praktis dalam merancang dan membuat animasi 2D, memperdalam pemahaman tentang teknik *Frame by frame*.
- b. Proyek Portofolio: Proyek ini dapat menjadi tambahan yang berharga untuk portofolio mahasiswa, meningkatkan daya tarik saat melamar pekerjaan di industri animasi atau kreatif.

b. Manfaat Bagi Akademik

- a. Penelitian Praktis: Proses pembuatan animasi ini dapat menjadi studi kasus bagi penelitian akademik, terutama dalam bidang seni dan desain.
- b. Pengembangan Kreativitas: Animasi ini dapat dijadikan materi untuk mempelajari tentang pengaruh visual dalam komunikasi dan ekspresi emosi.

c. Manfaat Bagi Umum

- a. Penghibur: Animasi ini dapat menjadi sumber hiburan bagi penonton dari berbagai kalangan, membawa mereka pada perjalanan emosional yang mendalam.
- b. Pesan Moral: Cerita tentang kehilangan dan kekuatan keluarga dapat menjadi inspirasi bagi penonton, mengajarkan nilai-nilai tentang pentingnya menghargai waktu bersama dan mengatasi kesedihan.
- c. Pemberdayaan Emosional: Melalui narasi yang kuat dan visual yang menarik, animasi ini dapat membantu penonton dalam proses penyembuhan dan penerimaan terhadap kehilangan.