

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Film animasi, terutama animasi 2D dewasa ini diminati oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, bahkan hingga orang dewasa. Informasi dan teknologi yang semakin berkembang memengaruhi minat masyarakat terhadap film animasi, didukung pula karena adanya pandemi beberapa tahun lalu yang membuat masyarakat mencari hiburan dan informasi melalui media internet khususnya melalui film terutama film animasi. Salah satu contoh diantara banyaknya film animasi 2D adalah animasi terkenal yang berjudul *Spongebob Squarepants*.

Selain menjadi hiburan, cerita dalam film animasi banyak menyuguhkan informasi bagi pemirsanya, termasuk nilai-nilai yang dapat dipetik dan bahkan diterapkan dalam kehidupan. Hal tersebut semakin dikuatkan dikarenakan ilustrasi dan cerita pada film animasi memiliki unsur visual serta audio yang menarik sehingga pemirsanya enggan melewatkan adegan-adegan dalam film animasi tersebut.

Seiring berkembangnya waktu, animasi semakin diminati dan juga mengalami perkembangan terutama dalam bidang produksinya yang semakin mudah diakses. Bahkan banyak animator pemula dapat mendapatkan ilmu dalam pembuatan animasi melalui fitur yang disediakan oleh aplikasi yang bersangkutan. Meskipun begitu, masih banyak animasi 2D yang dibuat dengan cara tradisional seperti *Frame by Frame*. Film animasi yang dibuat dengan teknik ini tidak kalah menariknya dengan film animasi yang dibuat dengan teknik lain misalnya *Motion Capture*.

Animasi yang dibuat dengan cara tradisional memiliki keunikan tersendiri dari segi visual. Untuk *Frame to Frame* sendiri, adalah teknik yang pada dasarnya paling mudah dipraktikkan oleh animator pemula. Kelebihan teknik ini adalah waktu yang diperlukan untuk pembuatan animasi bisa dipangkas sesingkat mungkin.

Kekurangannya sendiri adalah gambar yang dihasilkan cenderung lebih kaku daripada teknik lainnya. Untuk kelebihan dan kekurangan yang lain, tergantung pada kreativitas animaturnya. *Frame by frame* sendiri adalah metode untuk menciptakan ilusi gerakan dengan membuat gambar yang diberi sedikit penyesuaian di antara setiap *keyframe*. Metode ini adalah proses yang terperinci, karena animator perlu membuat setiap *frame* (bingkai/layar) secara individual. Meskipun begitu, cara ini dapat menghasilkan animasi video dengan ratusan bahkan ribuan *frame* dengan lebih cepat.

Film animasi juga dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran, salah satunya sebagai media penyampai materi dan informasi kepada pemirsanya. Penggunaan animasi yang sederhana juga dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan lebih mudah kepada penonton terutama anak-anak.

Sebagai mahasiswa yang tertarik dalam bidang hiburan dan sekaligus ingin menghasilkan sesuatu yang dapat bermanfaat, penulis paham betul pentingnya memberikan nilai-nilai yang dapat dipetik dalam animasi yang akan dihasilkan, tidak hanya sebagai hiburan semata. Meskipun tujuan utama film animasi memang hanyalah murni sekadar hiburan, alangkah lebih baiknya memberikan Pelajaran dalam cerita yang dapat diambil dari film tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merasa tertarik untuk membuat skripsi dengan judul : Perancangan Film Pendek Animasi 2 Dimensi "The Weary Turtle" dengan Teknik *Frame by Frame*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penulisan skripsi dan pembuatan animasi ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh penggunaan teknik *frame by frame* dalam animasi 2D terhadap penyampaian pesan?
2. Apakah ada hubungan antara minat masyarakat terhadap animasi dengan keinginan mereka untuk menjadi animator atau mempelajari teknik animasi?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penulisan skripsi dan pembuatan animasi ini adalah:

1. Penelitian ini hanya membahas proses pembuatan animasi 2D dengan teknik frame by frame, tidak membahas teknik animasi lainnya.
2. Penelitian ini difokuskan pada pembuatan animasi 2D dengan teknik frame by frame menggunakan perangkat lunak.
3. Penelitian ini difokuskan kepada anak muda yang mulai tertarik dalam bidang animasi, baik dalam pembuatan maupun hanya sebagai penonton.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang diharapkan oleh penulis dalam skripsi dan pembuatan animasi ini adalah :

1. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan menggunakan teknik frame by frame dalam pembuatan animasi 2D.
2. Untuk mengetahui peran animasi 2D sebagai media penyampai pesan atau informasi bagi masyarakat.
3. Untuk mengetahui preferensi masyarakat dalam menonton animasi dan keinginan mereka untuk menjadi animator atau mempelajari teknik animasi.

### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis, penelitian ini dapat menjadi referensi untuk memahami teknik frame by frame dan memberikan wawasan tentang kelebihan dan kekurangan menggunakan teknik frame by frame dalam pembuatan animasi 2D.

2. Bagi industri animasi pemula, penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang preferensi masyarakat dan peran animasi 2D sebagai media penyampai pesan atau informasi.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Garis besar dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi Latar belakang masalah, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Berisi tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang digunakan

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, alur penelitian, alat yang digunakan dan tahapan yang penulis lakukan dalam pembuatan animasi.

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

Berisi tentang hasil dan pembahasan tentang penelitian.

### **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian.