

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai salah satu bentuk media seni dan juga menjadi sarana hiburan, saat ini film animasi terus mengalami perkembangan seiring dengan semakin berkembangnya teknologi. Berkaitan dengan hal tersebut, maka teknik pembuatan animasi juga mengalami perkembangan. Dimulai dari animasi 2D dimana proses pembuatannya masih manual sampai dengan animasi 3D yang proses pembuatannya lebih rumit. Hal tersebut membuat animasi dapat dinikmati oleh berbagai kalangan baik anak-anak hingga usia dewasa dengan cerita yang menarik dan tampilan yang semakin menyerupai objek asli (realistik). [3]

Selain sebagai media hiburan, film animasi bisa menjadi salah satu media dalam bidang pendidikan. Animasi dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan tampilan yang lebih menarik dengan menampilkan gambar yang bergerak dan interaktif sehingga penonton yang menyaksikan lebih tertarik untuk menyimak, sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dan bisa mengedukasi penonton. [12]

Film animasi yang mengangkat tema seperti persahabatan, toleransi, dan kerja keras dapat diharapkan dapat mengedukasi masyarakat. Animasi dengan tema tersebut juga dapat memberikan dampak positif terhadap perilaku dan nilai-nilai kehidupan pada anak-anak seperti bekerja sama, rendah hati, bersosialisasi dan bersimpati. Dengan demikian, semakin banyak tayangan film animasi dengan tema seperti persahabatan, toleransi, dan kerja keras di berbagai media baik itu di televisi atau media lainnya diharapkan bisa memberikan tayangan yang menarik dan mengedukasi baik untuk anak-anak maupun kalangan dewasa. Seiring dengan hal tersebut maka diharapkan semakin banyak tayangan yang mengedukasi bagi semua kalangan. [10]

Dalam sebuah film, serangkaian *frame* bergerak melalui proyektor film dengan kecepatan sekitar 24 *frame* per detik. Gerakan akan tertangkap pada layar karena pada setiap *frame* memiliki satu gambar berbeda yang apabila disusun dengan *frame* yang lain akan menampilkan sebuah gerakan yang akan ditampilkan secara berurutan pada layar. Animasi *frame* adalah bentuk animasi yang paling

sederhana dapat dicontohkan seperti sebuah buku yang memiliki gambar berurutan di tepian halaman yang berurutan. Jika buku dibuka dengan cepat, maka gambar berurutan tersebut akan terlihat bergerak. Sedangkan pada komputer, buku yang memiliki gambar di tepian halaman tersebut ditampilkan pada suatu *frame* yang berurutan secara cepat. [4]

Dengan latar belakang tersebut teknik *frame by frame* dipilih karena teknik *frame by frame* adalah salah satu teknik paling sederhana dalam proses pembuatan/perancangan film animasi. Dengan judul “Perancangan Film Kartun 2D “Kapusan” dengan Teknik *Frame by frame*” diambil dari bahasa jawa, Kapusan yang memiliki arti tertipu dalam bahasa Indonesia akan menghadirkan cerita mengenai dua orang anak yang ingin bermain kemudian di jahili oleh seorang temannya. Diharapkan dengan judul dan cerita tersebut dapat memberikan hiburan kepada semua kalangan masyarakat dan juga diharapkan dapat menjadi sarana edukasi melalui cerita yang akan disuguhkan.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan teknik *frame by frame* pada perancangan film kartun 2d “Kapusan”

1.3 Batasan Masalah

1. Jumlah *frame* terbatas hanya 8 fps (*frame per second*)
2. Kualitas film animasi terbatas hanya mencapai HD 1280 x 720

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama belajar di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Mengetahui langkah - langkah dalam membuat sebuah film animasi 2D dengan teknik *frame by frame* sehingga dapat menghasilkan film animasi 2D yang menarik.
3. Mengetahui kualitas animasi yang dibuat dengan teknik *frame by frame* baik dari segi gerakan, ekspresi, dan visual yang lainnya.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Diharapkan dapat memberikan hiburan untuk semua kalangan masyarakat melalui film animasi 2d.
2. Dapat memberikan edukasi kepada masyarakat melalui cerita yang disajikan
3. Menumbuhkan minat dan apresiasi masyarakat terhadap seni animasi 2d.
4. Mampu meningkatkan kemampuan teknis dan kreativitas dalam bidang animasi.

