

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era modern sekarang ini, teknologi informasi dan komunikasi telah mempengaruhi kehidupan manusia dalam berbagai aspek salah satunya animasi. Film animasi sekarang berkembang cukup pesat dan menjadi salah satu media penyampaian informasi baik itu edukasi, hiburan, sejarah dan lain-lain. Di dalam bidang animasi terdapat beberapa teknik pembuatan yang berbeda-beda salah satunya yaitu pembuatan animasi 2D dengan teknik *frame by frame*.

*Frame by frame* adalah teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Pada animasi *frame by frame*, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakan pada frame secara berurutan. Semakin banyak frame yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, animasi yang dihasilkan akan semakin halus.[1] Teknik *frame by frame* sendiri pada dasarnya menggunakan gambar yang di buat oleh animator dan di pisah *cut per cut* adegannya, sehingga membentuk sebuah *frame* yang di susun menjadi satu agar menciptakan sebuah gambar yang bergerak.

Pada penelitian ini penulis membuat sebuah film animasi 2D yang bercerita tentang seorang pemuda yang kehabisan ide untuk membuat sebuah gambar sampai ia tertidur. Saat tertidur pemuda itu bermimpi sedang berada di dunia yang belum pernah ia lihat sebelumnya. Pada akhir mimpinya ia pun terbagun dan mulai membuat gambar dari ingatan yang ada di mimpinya tadi.

Berdasarkan konsep cerita di atas yang bersifat imajinatif serta beberapa adegan yang membutuhkan gerakan yang di lebih-lebihkan dan sulit dibuat secara *liveshoot*, maka penulis memilih menerapkan teknik *frame by frame* dalam pembuatan film animasi 2D. Dari uraian latar belakang tersebut, maka penulis memilih teknik ini untuk memvisualisasikan ide cerita yang sudah ada agar pesan

dari cerita tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Untuk itu penulis membuat animasi 2D "Dreaming" dengan teknik *frame by frame* sebagai dasar penelitian.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi teknik *frame by frame* pada animasi 2D "Dreaming" ?
2. Bagaimana tanggapan penonton setelah melihat film animasi 2D "Dreaming" ?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka batasan-batasan pada penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Film ini bercerita tentang seorang pemuda yang mendapat inspirasi dari mimpinya.
2. Target penayangan animasi melalui media Youtube.
3. Rencana durasi animasi maksimal 2 menit.
4. Frame rate yang digunakan 24 fps.
5. File render hasil akhir berupa video mp4.
6. Resolusi video 1280 x 720 (HD, 720p).

### 1.4 Tujuan Penelitian

Penulis membuat makalah ini dengan tujuan sebagai berikut :

1. Mengimplenentasikan teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi 2D “Deraming”.
2. Menyampaikan pesan cerita tentang inspirasi bisa datang dari mana saja.
3. Mengetahui bagaimana respon penonton setelah melihat animasi pendek “Dreaming”.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini penulis berharap dapat memberikan manfaat khususnya bagi :

Manfaat penelitian bagi penulis :

1. Dapat menerapkan ilmu yang di pelajari selama akademis.
2. Menambah wawasan dan pengetahuan yang lebih mengenai animasi *frame by frame*.

Manfaat penelitian bagi pembaca :

1. Dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya.
2. Dapat memberikan motivasi bagi mahasiswa untuk menciptakan karya yang lebih baik dari ini.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi oleh peneliti demi mendapatkan hasil yang diharapkan, berikut metode yang digunakan penulis antara lain :

#### 1.6.1 Metode Literatur

Metode yang digunakan untuk memperoleh dasar teori berkaitan dengan animasi 2D dan teknik *frame by frame* baik dari buku, jurnal maupun dari situs internet.

### 1.6.2 Metode Perancangan

Metode ini membahas tentang pembuatan animasi 2D "*Dreaming*" yang terdiri dari tiga tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

### 1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan ini berfungsi untuk mempermudah penulis dalam menyusun penelitian yang terdiri dari lima bab, yaitu :

#### BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah yang diuraikan menjadi rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode serta sistematika penulisan.

#### BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori dasar yang berkaitan dengan animasi 2D dan teknik *frame by frame*. Serta tinjauan pustaka yang bisa diperoleh dari buku-buku ilmiah maupun sumber lainnya sebagai referensi penelitian.

#### BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode yang akan digunakan dan rancangan pembuatan animasi 2D "*Dreaming*".

#### BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang implementasi dan pembahasan penelitian yang telah dibuat.

#### BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, serta saran yang diharapkan bisa digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya.