

BAB I PENDAHULAUN

1.1 Latar Belakang

Sejak kemunculan teknologi komputer di industri animasi, animasi 2D digital menjadi semakin populer. Salah satu teknik animasi 2D digital yang populer adalah teknik *frame by frame*, di mana setiap *frame* dibuat secara individual. Teknik ini memungkinkan animator untuk membuat animasi dengan gerakan yang lebih halus dan natural. Dalam teknik *frame by frame*, setiap *frame* gambar dibuat secara manual dan berbeda satu sama lain. Dalam satu detik animasi, terdapat 24-30 *frame* gambar yang digunakan. Dalam teknik animasi 2D, teknik *frame by frame* memungkinkan animator untuk menciptakan gerakan yang lebih alami dan halus dengan memperhatikan detail kecil pada setiap *frame*. Namun, teknik ini membutuhkan waktu dan usaha yang lebih banyak dibandingkan dengan teknik animasi 2D lainnya seperti *cut-out animation* atau *puppet animation*.

BOIM atau *Battle of Indie Multimedia* adalah sebuah ajang penghargaan multimedia yang diadakan oleh Prodi Teknologi Informasi dan Universitas Amikom Yogyakarta setiap tahunnya. Dalam penyelenggaraan BOIM tahun 2023, tema yang akan diusung adalah “*Expect The Unexpected*” yang menonjolkan kesan magis yang bercerita tentang masa transisi masa pembelajaran dari yang daring selama masa covid-19 ke luring kembali. Untuk menggambarkan tema tersebut, dibutuhkan sebuah video pembuka yang menunjukkan tantangan yang dihadapi oleh para mahasiswa. Pertarungan antara mahasiswa dan monster dipakai sebagai visualisasi perlawanan mahasiswa itu sendiri dengan segala perubahan selama masa transisi tersebut.

Salah satu *scene* yang akan ditampilkan dalam acara BOIM 2023 berjudul “Pertarungan Waterbending” sebagai pembuka nominasi *photography architecture*. Pada *scene* ini menampilkan pertarungan *hero* berkekuatan air bernama Harmoni yang berhadapan langsung dengan *villain* bernama Merarta “*The Amphibian Monster*” yang memiliki kekuatan untuk mengendalikan dan memanipulasi air.

Dalam adegan tersebut, Harmoni dan Merarta berada di atas air dan siap untuk bertarung. Harmoni terlihat mempersiapkan diri untuk menggunakan sihir airnya, sedangkan Merarta terlihat kebingungan. Harmoni kemudian menyerang Merarta dengan tiga semburan air, tetapi Merarta berhasil menghindari dan menangkis serangan dengan mengendalikan air di sekitarnya. Merarta kemudian menyerang Harmoni dengan sihir air miliknya, tetapi Harmoni berhasil menangkis dan membalas serangan dengan sihir bola airnya. Merarta dengan cepat menghindari serangan dan membalasnya sekali lagi. Harmoni menghentikan serangannya dan membuat Merarta kesal dan berpikir sejenak tentang cara untuk mengalahkannya. Dengan penjelasan adegan tersebut, animasi 2D dibutuhkan sebagai media visualisasi dalam bentuk konten video.

Dalam penelitian ini, permasalahan yang dihadapi terletak pada konsep BOIM 2023. Pada pembuatan animasi 2D, terdapat banyak adegan yang membutuhkan konsep imajinatif dan konsisten dengan cerita yang diusung, seperti adegan yang melibatkan efek visual atau transformasi karakter ke bentuk lain. Teknik animasi *frame by frame* yang akan digunakan nantinya akan menerapkan 12 prinsip animasi.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis akan mengimplementasikan beberapa teknik animasi *frame by frame* pada salah satu *scene* acara BOIM 2023. Maka dari itu penulis mengambil judul "Pembuatan Animasi 2D pada *scene* "Pertarungan *Waterbending*" untuk pembuka nominasi *Photography Architecture* pada Acara Boim 2023".

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diutarakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yang didapat yaitu: "Bagaimana cara mengimplementasikan teknik animasi 2D *frame by frame* pada *scene* "Pertarungan *Waterbending*" untuk pembuka nominasi *photography architecture* pada Acara Boim 2023?"

1.3 Batasan permasalahan

Dalam penelitian ini terdapat beberapa batasan penelitian yang menjadi acuan seberapa luas penelitian ini serta agar pembahasan penelitian ini tidak melebar. Batasan penelitian tersebut antara lain:

1. Penelitian ini hanya mengangkat dan berfokus pada animasi 2D *frame by frame* sebagai pembuka nominasi *photography architecture* di acara BOIM 2023.
2. Video konten ditayangkan pada acara *awarding* BOIM 2023.
3. Video konten yang dihasilkan berupa animasi 2D dan berdurasi kurang dari 30 detik.
4. Evaluasi dilakukan dengan metode *alpha testing* dan *beta testing*.
5. Evaluasi dilakukan untuk melihat kesesuaian animasi 2D yang dibuat oleh penulis.
6. Produk animasi yang dihasilkan akan dievaluasi oleh ahli pakar dan supervisor BOIM 2023 dan juga oleh masyarakat umum.

1.4 Tujuan Pembahasan

Tujuan dari penelitian merupakan implementasi beberapa teknik animasi 2D pada *scene* pertarungan *waterbending* untuk pembuka nominasi *photography architecture* pada acara BOIM 2023. Dan memiliki tujuan berupa:

1. Mewujudkan tampilan visual adegan “pertarungan *waterbending*” sebagai pembuka nominasi *photography architecture* pada acara BOIM 2023.
2. Membahas teknik yang akan diimplementasikan dalam animasi adegan “pertarungan *waterbending*” sebagai pembuka nominasi *photography architecture* pada acara BOIM 2023.
3. Sebagai bentuk evaluasi animasi *frame by frame* pada acara BOIM 2023.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan penelitian ini antara lain:

1. Untuk penulis; sebagai persyaratan untuk memenuhi syarat kelulusan dan juga sebagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi.
2. Untuk BOIM: sebagai kebutuhan animasi untuk pembuka nominasi *photography architecture*.
3. Untuk animator: sebagai sumber acuan bagi penelitian berikutnya mengenai penggunaan teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi 2D.

1.6 Metode Penelitian

Berikut adalah metode atau pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan berbagai metode seperti observasi, wawancara, dan studi dokumen. Metode-metode ini digunakan untuk memperoleh data yang mendalam mengenai persepsi, sikap, dan perilaku subjek penelitian. Penting untuk memilih metode yang sesuai dengan tujuan penelitian dan mempertimbangkan faktor-faktor seperti ketersediaan sumber data, keterbukaan subjek penelitian, dan karakteristik peneliti. (Sudarwati, 2019).

1. Metode Wawancara

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan kepada *supervisor* divisi animasi 2D BOIM 2023 untuk mendapatkan informasi tentang apa saja yang diperlukan dan harus ada dalam pembuatan adegan dalam *scene* "Pertarungan *Waterbending*".

2. Metode Observasi

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data dilakukan dengan dua cara. Pertama, melakukan pengamatan terhadap data yang ditampilkan pada acara BOIM 2023. Kedua, melakukan pengumpulan data melalui analisis adegan pada animasi *frame by frame* yang memiliki karakteristik yang serupa dengan topik penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis adalah proses pengolahan data yang dilakukan untuk menanggapi perumusan masalah dalam penelitian. Metode analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Aspek Produksi Kreatif

Aspek produksi kreatif merujuk pada tahapan-tahapan dalam pembuatan dan penyebaran produk atau layanan yang melibatkan konseptualisasi ide kreatif dan keahlian intelektual dalam membangunnya.

2. Aspek Produksi Teknis

Aspek produksi teknis merujuk pada proses produksi atau pengadaan barang dan jasa yang menjadi bagian dari kajian dalam studi kelayakan bisnis.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

1. Pra produksi

Metode perancangan pra produksi adalah tahapan awal dalam proses produksi yang bertujuan untuk merancang konsep dan ide

produk sebelum memasuki tahap produksi yang meliputi pembuatan konsep, skenario, karakter, desain background, dan storyboard [1].

2. Produksi

Tahapan-tahapan dalam perancangan produksi animasi adalah serangkaian proses yang disusun secara sistematis untuk menghasilkan karya animasi yang terstruktur dengan baik. Tahapan-tahapan tersebut meliputi pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi [1].

3. Pasca produksi

Pasca produksi adalah tahapan yang dilakukan setelah proses produksi selesai, yaitu proses *editing*, *mixing*, dan *mastering* untuk menciptakan produk akhir yang siap untuk dipublikasikan [1].

1.6.4 Metode Evaluasi

Metode analisis adalah teknik atau strategi yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah atau menjelaskan suatu topik secara detail. Tahap *alpha testing* akan diuji oleh *editor*, sedangkan tahap beta testing akan dievaluasi oleh *supervisor*.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini menjelaskan struktur dan susunan penulisan yang diikuti dalam penelitian ini, serta merangkum isi dari setiap bab.

BAB I PENDAHULUAN

Bab merupakan pengenalan terhadap masalah yang akan dibahas dalam penelitian, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta metode penelitian yang akan digunakan. Selain itu, bab ini juga mencakup urutan sistematika penulisan yang diikuti pada penelitian ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan konsep dasar dan teori yang akan digunakan dalam penelitian, dimulai dengan membahas tinjauan pustaka, dasar teori animasi, 12 prinsip animasi dasar, dan dasar teori teknik animasi lainnya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai BOIM 2023 secara detail, termasuk analisis terhadap animasi yang dihasilkan, kebutuhan yang diperlukan, serta perancangan video yang dilakukan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil dan penjelasan mengenai pengujian animasi pembukaan nominasi *photography architecture* pada acara BOIM 2023. Selain itu, bab ini juga membahas analisis terhadap hasil pengujian tersebut.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir ini berfungsi sebagai penutup yang mencakup rangkuman dari keseluruhan penelitian, saran, serta daftar pustaka yang digunakan dalam penelitian.