

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 2D berkembang pesat semenjak teknologi komputer semakin maju. Seiring dengan kemajuan dan perkembangan teknologi komputer, penggunaan teknologi tersebut telah semakin meluas di berbagai sektor, khususnya dalam industri film dan televisi. Dengan berkembangnya industri animasi digital, hal ini memicu berkembangnya animasi 2D menjadi lebih maju. Dalam perkembangannya animasi 2D memiliki teknik *frame by frame*. Teknik animasi *frame by frame* melibatkan penyusunan serangkaian gambar yang berbeda untuk menciptakan animasi. Dalam teknik ini, setiap perubahan gerakan atau bentuk objek ditampilkan secara berurutan pada setiap *frame*. Dalam perkembangannya teknik *frame by frame* semakin sering digunakan khususnya dalam industri animasi Asia. Hal itu menjadi gebrakan besar bagi perkembangan teknik *frame by frame*.

BOIM, yang merupakan kepanjangan dari Battle of Indie Multimedia, adalah acara penghargaan multimedia tahunan yang diselenggarakan oleh program studi Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Acara penghargaan ini meliputi berbagai macam kategori seperti desain karakter, animasi 2D, animasi 3D, dan *liveshot*. Pada tahun 2023, tema penyelenggaraan BOIM 2023 adalah "*Expect The Unexpected*", yang menggambarkan kesulitan mahasiswa dalam beradaptasi dari sistem perkuliahan daring ke sistem tatap muka melalui cerita bertema pertarungan *magic* antara mahasiswa dan monster jahat. Salah satu *scene* yang berjudul "Terpojoknya Harmoni" sebagai pembukaan nominasi *photography landscape* dalam acara BOIM 2023 membutuhkan visualisasi dalam animasi 2D karena adegan yang lebih - lebihkan sehingga sulit untuk divisualisasikan menggunakan *liveshot*.

Salah satu *scene* yang ditampilkan adalah seorang mahasiswi yang bernama Harmoni harus bertarung dengan sihir airnya melawan monster berelemen air bernama Merarta. Dalam adegannya Harmoni harus beradu sihir air dengan Merarta

monster berelemen air itu. Adegan dilanjutkan dengan pukulan telak oleh Merarta kepada Hamoni yang menyebabkan Hamoni harus terlempar jauh dan terjatuh dari ketinggian. Dalam *scene* ini latar belakang tempat terdapat ditengah lautan luas.

Dengan konsep dan juga ide cerita dari BOIM 2023, hal ini membutuhkan adanya penerapan teknik animasi 2D supaya memenuhi *scene* "terpojoknya Harmoni" untuk produksi film tersebut. Dengan penggunaan animasi 2D pada *scene* "terpojoknya Harmoni" yang memiliki tingkat kesulitan tertentu dan dirasa dilebih - lebihkan akan memudahkan tervisualisasinya adegan tersebut. Dalam hal ini teknik yang akan digunakan adalah *frame by frame* dan menerapkan 12 prinsip animasi.

Dari uraian diatas maka penulis akan menerapkan teknik *frame by frame* pada salah satu *scene* BOIM 2023. Dengan penerapan tersebut diharapkan dapat tervisualisasikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis membuat animasi 2D *scene* "Terpojoknya Harmoni" sebagai pembukaan nominasi *photography landscape* dalam acara BOIM 2023.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat ditemukan sebuah permasalahan yaitu bagaimana cara merancang dan penerapan teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi 2D *scene* "Terpojoknya Harmoni" sebagai pembukaan nominasi *photography landscape* dalam acara BOIM 2023.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah didalam penelitian ini meliputi:

1. Animasi dalam bentuk animasi 2D (dua dimensi)
2. Penelitian berfokus pada *scene* "Terpojoknya Harmoni"
3. Animasi 2D menggunakan teknik *frame by frame*.
4. *Frame rate* yang akan digunakan pada animasi 2D adalah 24 fps dan file yang dihasilkan merupakan .mp4 dengan resolusi 1920 x 1080.
5. Evaluasi berfokus pada pergerakan karakter dalam animasi sesuai 12 prinsip animasi dan visual pada animasi.

6. Evaluasi dilakukan dengan alpha testing dan beta testing.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis terkait penelitian ini adalah: Menerapkan teknik *frame by frame* pada animasi 2D *scene* "Terpojoknya Harmoni" sebagai pembukaan nominasi *photography landscape* dalam acara BOIM 2023.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana cara merancang dan membuat sebuah animasi, sehingga dapat digunakan sebagai acuan atau referensi bagi mereka yang tertarik untuk membuat animasi.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Dalam metode ini, data akan dikumpulkan melalui observasi. Secara umum, observasi berarti cara untuk memeriksa suatu objek atau masalah tertentu. Oleh karena itu, metode observasi dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk siswa belajar dengan cara memeriksa objek atau masalah yang dijelaskan oleh guru melalui media atau lingkungan sekitar.

2. Metode Wawancara

Merupakan kegiatan berdialog atau kegiatan tanya jawab yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang terdiri dari pewawancara dan narasumber. Wawancara dilakukan bersama supervisor dan tim produksi BOIM 2023.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan adalah analisis kebutuhan dengan tujuan untuk menguraikan berbagai kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi 2D *scene* “terpojoknya Harmoni” sebagai pembukaan nominasi *photography landscape* dalam acara BOIM 2023.

1.6.3 Metode Perancangan

Pembuatan animasi 2D *scene* terpojoknya Hamoni sebagai pembukaan nominasi *photography landscape* dalam acara BOIM 2023 yaitu:

1. Pra produksi

Pra produksi memiliki beberapa tahapan yaitu pengembangan alur dan naskah cerita, perancangan karakter sesuai cerita, dan pembuatan *storyboard*.

2. Produksi

Tahap ini meliputi tahapan *animating*, *clean up*, *coloring*, *compositing animation/background*, dan *rendering*.

3. Pasca Produksi

Tahapan terakhir meliputi pasca produksi yang memiliki tahapan *compositing*, *editing*, dan *rendering*.

1.6.4 Metode Evaluasi

Metode evaluasi adalah sebuah proses terstruktur yang melibatkan pengumpulan, analisis, dan interpretasi data atau informasi untuk menentukan sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini dapat membantu guru dan lembaga pendidikan dalam mengevaluasi efektivitas program pembelajaran dan menentukan perbaikan yang perlu dilakukan untuk memperbaiki kualitas pendidikan.

1. Alpha Testing

Salah satu jenis pengujian penerimaan pengguna adalah *alpha testing*, di mana pengujian dilakukan secara terbatas dalam kerangka *internal*. Dalam *alpha testing*, produk atau aplikasi hanya diuji oleh *staf internal* pengembang dan dilakukan pengujian analisa kebutuhan informasi pihak acara BOIM 2023 terhadap kesesuaian informasi hasil animasi 2D.

2. Beta Testing

Beta testing adalah metode pengujian eksternal di mana produk atau aplikasi telah siap untuk didistribusikan kepada pengguna atau *audiens* potensial. Dalam hal ini, beta testing akan dilakukan oleh pakar animasi 2D untuk memastikan bahwa hasil produk mencapai standar kualitas yang diharapkan dan cocok untuk dipublikasikan.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Peneliti menjelaskan tentang fokus utama yang menjadi perhatian dalam skripsi ini, yaitu konsentrasi. Penjelasan mencakup masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian. Hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran terkait langkah-langkah yang harus dilakukan dalam proses penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan mengenai kajian pustaka dan teori terkait pembuatan animasi serta teknik *frame by frame* yang terkait dan digunakan sebagai pendukung dalam penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bagian ini menjelaskan mengenai alur perencanaan dan alat yang digunakan dalam proses pembuatan animasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti akan menjelaskan secara detail mengenai proses produksi

animasi 2D dengan teknik *frame by frame* dan hasil penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Menyajikan kesimpulan, evaluasi, dan catatan terkait penelitian yang telah dilakukan. Bertujuan meningkatkan hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

