

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Dengan pesatnya kemajuan teknologi komputer, teknologi ini telah menjadi fokus penelitian di berbagai bidang, terutama di industri film dan televisi. Hal ini telah memajukan budaya film dan televisi dengan penggunaan teknologi animasi digital. Di samping itu, pertumbuhan ekonomi juga turut mempengaruhi perkembangan budaya dan seni film dan televisi dengan penggunaan animasi. Teknologi animasi digital yang semakin canggih juga telah mendorong pengembangan teknik pembuatan film dan televisi animasi, serta meningkatkan tingkat produksi di bidang animasi. Berbagai cara diterapkan dalam pembuatan animasi, salah satunya adalah dengan menggunakan teknik *Frame by Frame*. Dalam teknik ini, setiap perubahan gerakan atau bentuk objek ditampilkan secara berurutan pada setiap frame dan pergerakannya berfokus pada pergerakan rotasi dari sumbu x dan sumbu y.

BOIM atau *Battle of Indie Multimedia* adalah ajang penghargaan multimedia yang diadakan setiap tahun oleh jurusan Teknologi Informasi dan Universitas Amikom Yogyakarta. 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. Dalam penyampaian ceritanya, BOIM 2023 menggunakan berbagai varian konten animasi 2D, animasi 3D, dan *live action*. Salah satu *scene* yang berjudul "Kedatangan Romi" sebagai pembukaan nominasi *indie movie best sound* dalam acara BOIM 2023, *scene* tersebut membutuhkan visualisasi dalam animasi 2D karena adegan terasa dlebih-lebihkan sehingga sulit untuk divisualisasikan menggunakan teknik *live shot*.

Salah satu adegan yang ditampilkan adalah serangan tsunami *villain* Merarta kepada *hero* Harmoni. Namun, serangan tersebut gagal karena Roni karena munculnya Roni secara tiba-tiba dari sebuah retakan di langit. Roni langsung mendatangi Merarta dengan kecepatan tinggi, tetapi Merarta berhasil bersiap-siap dengan menghantam Roni. Roni terpental jauh ke daratan. Jatuhnya Roni menyebabkan guncangan disekitarnya. Selanjutnya, Merarta meluncur menuju daratan yang menyebabkan ledakan besar di laut.

Dengan konsep dan juga ide cerita dari BOIM 2023, hal ini membutuhkan adanya penerapan teknik animasi 2D. Konsep animasi 2D dipilih karena adegan “Kedatangan Roni” tersebut memiliki kesulitan tertentu sehingga tidak mampu divisualisasikan menggunakan konsep visual *live shot*. Sedangkan untuk teknik yang akan digunakan adalah *Frame by Frame*, mengingat banyaknya adegan yang mengilustrasikan gerakan yang lebih-lebihkan.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis menggunakan animasi 2D dengan teknik *frame by frame* untuk dapat mengilustrasikan salah satu adegan BOIM 2023. Maka penulis mengambil judul pembuatan animasi 2D untuk *scene* “Kedatangan Roni” sebagai pembukaan nominasi *Indie Movie Best Sound* dalam Acara BOIM 2023.

### 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: “*Bagaimana penerapan teknik Frame by Frame pada scene “Kedatangan Roni” untuk pembukaan nominasi indie movie best sound dalam acara BOIM 2023?*”

### 1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan animasi 2D dengan teknik *frame by frame*.
2. Penelitian berfokus pada *scene* “Kedatangan Roni”.
3. *Frame rate* yang digunakan adalah 24 *fps* dengan *file* berdurasi kurang dari 1 menit.

4. Evaluasi *alpha testing* berfokus pada pergerakan karakter sesuai 12 prinsip animasi.
5. Evaluasi *beta testing* terkait teknik animasi dilakukan oleh ahli animasi 2D.
6. Evaluasi *beta testing* terkait pergerakan karakter dan visual dilakukan oleh masyarakat umum.

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah: “Menerapkan teknik animasi *frame by frame* untuk mengimplementasikan adegan “Kedatangan Roni” pada pembukaan nominasi *indie movie best sound* dalam acara BOIM 2023”.

#### 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai syarat kelulusan dan sebagai sarana menerapkan hasil dari mata kuliah konsentrasi selama menempuh perkuliahan.
2. Sebagai bahan standarisasi mahasiswa untuk penelitian selanjutnya terkait penerapan teknik *frame by frame* untuk BOIM berikutnya.
3. Sebagai pembukaan nominasi BOIM 2023 dalam bentuk animasi 2D.

#### 1.6. Metode Penelitian

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode, antara lain:

##### 1.6.1. Metode Pengumpulan Data

###### 1. Metode Wawancara

Melakukan wawancara berupa *dialog* tanya jawab antara tim produksi BOIM 2023 dengan harapan mendapatkan data yang dibutuhkan untuk paduan pembuatan animasi 2D.

###### 2. Metode Observasi

Pengumpulan data melalui metode observasi dari hasil film animasi 2D yang memiliki karakteristik yang sama dengan penelitian yang akan dibuat,

serta pengamatan yang dilakukan ini bersumber dari situs *website* film animasi yang memiliki karakteristik yang serupa.

### 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* "Kedatangan Roni" untuk pembukaan nominasi *indie movie best sound* dalam acara BOIM 2023.

### 1.6.3. Metode Perancangan

Pembuatan animasi 2D untuk *scene* kedatangan Roni untuk pembukaan nominasi *indie movie best sound* pada acara BOIM 2023 terdapat beberapa tahapan yaitu:

#### 1. Pra produksi

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

#### 2. Produksi

Tahap ini meliputi pembuatan *rough/key animation*, *in between*, *clean up*, *coloring*, *compositing* dan *rendering*.

#### 3. Pasca Produksi

Tahapan terakhir pada pasca produksi meliputi *compositing*, *editing* dan *rendering*.

### 1.6.4. Metode Evaluasi

Metode evaluasi dalam penelitian ini terdiri dari evaluasi *alpha testing* yang dilakukan oleh peneliti, serta *beta testing* dilakukan oleh pihak luar yaitu ahli animasi dan masyarakat umum.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, tulisan disajikan dalam lima bab dengan sistematika pembahasan sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menguraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini memaparkan kajian pustaka dari penelitian serupa yang sudah ada serta dasar teori pengertian tentang pembuatan animasi dan teknik *frame by frame* yang berhubungan dan digunakan untuk mendukung penulisan.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini menjabarkan tentang pengumpulan data, analisis kebutuhan, serta proses perancangan dan produksi animasi.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas detail proses produksi animasi 2D dengan teknik *frame by frame* serta hasil penelitian.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini peneliti memberikan kesimpulan, penilaian, dan catatan, pada penelitian yang dilakukan. Sehingga hasil penelitian dapat diperbaharui dan dikembangkan di kemudian hari.