

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi adalah metode di mana sebuah gambar atau objek dimanipulasi untuk menciptakan bentuk yang bergerak. animasi itu sendiri merupakan sekumpulan gambar (tulisan, objek benda, warna, dan efek khusus) yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (Hidayatullah dkk, 2011:63) .[1]

Animasi 2D adalah penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi yang memiliki keunggulan berupa efisiensi, kesederhanaan, efektivitas biaya dan kebebasan artistik untuk mengembangkan karakter dan dunia yang memenuhi kebutuhan proyek. Hal ini dilakukan dengan urutan gambar berturut-turut, atau "frame", yang mensimulasikan gerak oleh setiap gambar .[2]

Exhibition TI 2022 merupakan sebuah gelar karya yang diadakan oleh program studi teknologi informasi Universitas Amikom Yogyakarta. Yang dimana mahasiswa Universitas Amikom menunjukkan karya yang telah mereka buat sesuai dengan konsentrasi yang telah mereka pilih masing-masing dan dipertunjukkan secara online di media YouTube dengan judul *INAGURASI EXHIBITION TI 2022*. Terdapat acara penghargaan pada inagurasi melalui online meeting.

Animasi yang penulis kerjakan yaitu animasi untuk adegan Scene 07 dimana adegan ini menggambarkan satu karakter Zoro yang pada bagian awal sedang mengumpulkan tenaga sehingga mengeluarkan efek-efek aura yang muncul disekitarnya dan setelah itu Zoro mulai menyerang tokoh anayagonis yaitu seekor gurita raksasa yang menguasai Gedung Amikom dan untuk di akhir Zoro berhasil memotong tentakel gurita dengan tebasan nya. Teknik yang digunakan untuk adegan ini yaitu adalah frame by frame, frame by frame sendiri adalah sebuah Teknik animasi yang menggerakkan suatu gambar yang diam agar bergerak dari

frame ke frame secara halus. Untuk bagian adegan yang dikerjakan penulis yaitu *Clean up*, dan *Inbetween* untuk karakter Zoro pada scene ini.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka penulis menggunakan Teknik *Clean Up*, *Inbetween*, *Coloring* untuk mengerjakan animasi Exhibition TI 2022 sesuai dengan napa yang dikerjakan oleh penulis saat melakukan Kerjasama dengan Jala Amikom. Maka dari itu penulis mengambil judul “Pembahasan Animasi Dalam Pembuatan Exhibition TI 2022 untuk Scene 07”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yakni, “Bagaimana menerapkan Teknik *clean up*, *inbe-tween*, *coloring* pada animasi “Exhibition TI 2022” untuk scene 07”.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan seperti diatas agar hasil lebih terperinci. Adapun penulis membatasi ruang lingkup pembahasan seperti berikut :

1. Shot dikerjakan adalah film animasi Exhibition TI Scene 07.
2. Divisi yang dikerjakan adalah *clean up*, dan *inbetween*.
3. Penelitian ini akan diimplementasikan di media youtube, dengan resolusi 720p dan berdurasi 20 detik, juga berektensi MOV.
4. Penelitian ini dibuat untuk Gelar Karya Mahasiswa TI 2022 dan dikerjakan dengan Teknik *frame by frame*,
5. Karakter yang dianimasikan oleh penulis adalah Zoro.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Membuat animasi *Exhibition TI 2022*.
2. Membantu Jala Amikom untuk menyelesaikan animasi *Exhibition TI 2022*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memberi ilmu dan pengetahuan lebih lanjut mengenai bagaimana sebuah animasi dirancang serta dapat menjadi acuan maupun rujukan bagi orang-orang yang tertarik dengan animasi.

1.6 Metodologi Penelitian

Untuk membantu kelancaran penyusunan skripsi ini, maka diperlukan data-data dan informasi yang cukup mengenai permasalahan yang akan dibahas agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Metodologi penelitian diantara lain sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengambilan Data

Metode ini dilakukan dengan menggunakan fasilitas yang sudah disiapkan seperti internet untuk mendapatkan informasi berkaitan dengan animasi 2D teknik *Frame by Frame*.

1.6.2 Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dari beberapa film animasi 2D yang dapat dijadikan referensi, dan melakukan pengamatan lingkungan agar animasi terlihat lebih natural.

1.6.3 Metode Analisis

Dalam Metode ini diperlukan untuk mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan untuk proses pembuatan film animasi yang dapat diterapkan.

1.6.4 Metode Perancangan

Setelah semua proses didapat dari proses analisis, dilakukan perancangan yang dapat mengadaptasi dari proses pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi animasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam laporan penelitian ini mudah dimengerti dan terstruktur maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang teori-teori pemecahan masalah yang berhubungan dan digunakan untuk mendukung penulisan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang alur perencanaan sistem dan alat yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi, tahapan produksi, dan hasil dari penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang penutupan yang berisi kesimpulan, saran, dan daftar pustaka.