

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan bentuk media visual yang dapat menyampaikan informasi kepada penonton dalam bentuk gambar yang bergerak. Animasi berupa gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan mengikuti pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Terdapat dua bentuk animasi berdasarkan aset yang digunakan, yakni animasi 2D dan animasi 3D. Animasi 2D adalah animasi yang menggunakan aset 2D dalam proses produksi dan memiliki hasil objek animasi yang terlihat dari satu perspektif saja. Dalam pembuatannya, animasi 2D dapat menggunakan teknik-teknik seperti *frame by frame* yang merupakan teknik animasi di mana animator menggambar susunan gambar yang diurutkan sedemikian rupa pada hitungan waktu tertentu untuk menciptakan sebuah animasi. Setiap satu bagian gambar dari suatu animasi disebut *frame*. Jarak antara satu frame dengan frame lainnya serta banyaknya *frame* dalam satuan detik akan menentukan kehalusan hasil akhir animasi.

Setiap tahunnya, Universitas Amikom Yogyakarta mengadakan acara tahunan yakni Inagurasi Exhibition atau biasa dikenal dengan Gelar Karya Mahasiswa. Acara Gelar Karya ini merupakan mata kuliah wajib bagi mahasiswa Teknologi Informasi pada Semester 5 di mana mereka diharuskan untuk menciptakan dan menampilkan suatu karya *project* dalam exhibition tersebut. Bentuk-bentuk karya yang dapat diikutsertakan dalam Inaguration Exhibition diantaranya *concept art*, animasi 2D, animasi 3D, *visual effect* (VFX), dan *game*. Pada acara Inagurasi Exhibition tahun 2023 ini mempunyai tema "*Face Down Our Demon*", dengan inspirasi tema diambil dari serial anime Demon Slayer, Jujutsu Kaisen, dan Chainsawman. CV Parama Creative selaku *Production House* dalam media *content audio visual* dan multimedia serta *event organizer* ditugaskan oleh Yayasan AMIKOM Yogyakarta dalam memproduksi aset-aset yang akan digunakan untuk *music video* dalam opening acara Inagurasi Exhibition 2023. Aset-

aset tersebut berupa sejumlah animasi efek petir dengan berbagai bentuk dan rupa.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan media animasi 2D untuk membuat aset-aset efek petir yang akan digunakan untuk acara Inagurasi Exhibition 2023. Aset-aset ini kemudian akan digunakan dalam untuk segmen animasi 2D dalam proses produksi *Music Video* dalam opening acara Inagurasi Exhibition 2023 yang secara keseluruhan mengutilisi animasi 2D, animasi 3D, dan *live action*.

Seperti yang telah dikatakan dalam uraian di atas, penulis bermaksud untuk menerapkan teknik *frame by frame* dalam proses produksi aset-aset efek petir animasi 2D. Penulisan penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan secara detail akan proses produksi aset-aset efek petir animasi 2D pada *music video* acara Inagurasi Exhibition 2023.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah di 1.1, maka rumusan masalah yang terdapat di atas adalah bagaimana cara pembuatan aset efek petir animasi 2D pada *opening music video* acara Exhibition 2023?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat di dalam penelitian ini yakni:

1. Pembahasan pada penelitian ini hanya akan terbatas pada animasi-animasi petir yang menjadi aset-aset animasi untuk acara Exhibition 2023
2. Animasi berupa animasi 2D dengan *frame rate* sebesar 24 fps (*frame per second*), hasil animasi berupa file *.mp4* dengan resolusi 1920 x 1080 pixel
3. Terdapat total 5 animasi petir yang digunakan, dengan kualitas dan penampilan yang bervariasi
4. Animasi dikerjakan menggunakan teknik *frame by frame*
5. Pengujian akan kelayakan animasi-animasi tersebut akan dilakukan oleh pihak CV Parama Creative selaku event organizer dalam acara

Exhibition 2023

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis terkait penelitian ini adalah: menerapkan teknik *frame by frame* untuk membuat aset efek petir animasi 2D untuk opening acara Exhibition 2023.

