

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan bentuk media visual yang digunakan sebagai sarana penyampaian informasi dengan metode hiburan yang dapat menarik perhatian audiens. Animasi adalah sebuah penyatuan gambar yang digerakan dengan cara disusun beraturan mengikuti pergerakan yang telah ditentukan sesuai dengan penambahan waktu yang akan dibuat. Animasi dua dimensi adalah salah satu contoh dari animasi. Animasi 2D merupakan animasi yang digambarkan secara datar dan hanya terlihat dari bagian depan, dalam artiannya seorang pembuat animasi membuat beberapa gambar berurutan yang disusun agar objek yang digambar terlihat nyata.

Exhibition Teknologi Informasi 2023 adalah sebuah kegiatan yang diadakan secara tahunan oleh Program Pendidikan Teknologi Informasi yang merupakan mata kuliah wajib diikuti oleh mahasiswa program pendidikan Teknologi Informasi Universitas Amikom. Pada acara Exhibition TI 2023 tahun ini, program pendidikan Teknologi Informasi mengusung tema "Face Down Our Demon" yang diiringi dengan budaya Jepang. Acara ini dibuat dengan menggunakan anime Jepang *Demon Slayer*, *Jujutsu Kaisen*, dan *Chainsaw Man* sebagai referensi inspirasi dari tema yang digunakan oleh program pendidikan Teknologi Informasi. Sebagai wujud penyampaian acara, Exhibition TI 2023 menerapkan berbagai macam variasi konten yaitu 2D, *visual effect*, dan *live action*.

Dalam penelitian ini penulis menerapkan animasi dua dimensi sebagai dasar dalam pembuatan video musik pembuka nominasi pada acara Exhibition TI 2023. Video animasi musik pembuka Exhibition TI 2023 menceritakan tentang tiga karakter yang berasal dari anime asal Jepang yaitu: *Zenitsu*, *Itadori Yuuji*, dan *Power* yang bertujuan untuk mengalahkan *Demon* yang ada didalam diri mereka sendiri.

Dengan uraian di atas, penulis menerapkan teknologi dua dimensi dalam

pembuatan adegan “Power” pada video pembuka acara Exhibition TI 2023. Penulis menggunakan *software* Adobe Animate yang membantu untuk menyelesaikan pembuatan animasi pembuka Exhibition TI 2023 dengan aset yang tersedia. Penulis juga menggunakan *software* Adobe Premiere untuk membantu dalam tahapan *compositing* sebagai tahapan akhir pembuatan animasi pembuka nominasi Exhibition TI 2023. Oleh karena itu penulis mengambil judul “PEMBUATAN ANIMASI PEMBUKA NOMINASI ADEGAN “POWER” PADA ACARA EXHIBITION TEKNOLOGI INFORMASI 2023”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah di atas, dapat ditemukan sebuah permasalahan yaitu bagaimana proses pembuatan dan penerapan teknik *frame by frame* dalam proses pembuatan animasi dua dimensi pada adegan “Power memukul tanah” dalam pembukaan nominasi dalam acara Exhibition TI 2023.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah didalam penelitian ini meliputi:

1. Pembuatan animasi dalam bentuk dua dimensi
2. Pembuatan animasi menggunakan teknik *frame by frame*
3. Penelitian difokuskan pada *scene* “Power Memukul Tanah”
4. Pengujian akan dilakukan kepada para ahli CV. Parama

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh penulis dalam penelitiannya adalah menghasilkan adegan animasi 2D dengan menggunakan teknik *frame by frame* yang akan digunakan sebagai video pembuka nominasi Exhibition TI 2023