

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 2D merupakan sebuah gambar yang digabungkan menjadi satu dan menciptakan menjadi gambar yang bergerak. Dalam pembuatan animasi 2D ini dibedakan menjadi dua metode, yaitu dengan manual dan digital. Pembuatan Animasi 2D manual yaitu pembuatan yang dilakukan secara tradisional menggunakan pensil dan kertas. Cara membuat gerakan secara manual tersebut menggunakan *lightning desk* atau disebut dengan meja lampu. Sedangkan pembuatan Animasi 2D secara digital yaitu pembuatan yang dilakukan menggunakan *pen tablet* atau *pen display* dalam computer atau laptop.

Agar animasi 2D dapat bergerak, pembuatan ini dapat menggunakan prinsip dasar animasi. Prinsip dasar animasi paling utama yang harus dipakai yaitu *Frame by frame* dan *Inbetween*. *Frame by frame* ini merupakan pergerakan kunci utama yang masih menjadi dasar dalam sebuah pergerakan. Sedangkan *Inbetween* merupakan sebuah metode yang memperhalus dari gerakan utama pada metode *Frame by frame* agar animasi terlihat tidak kaku dan lebih hidup. Setelah melakukan kedua metode prinsip dasar animasi yang telah dijelaskan oleh penulis, tahap kali ini dilanjutkan dengan *Clean Up* dan *Coloring*. *Clean Up* merupakan tahap menebalkan garis kasar dalam sketsa dari kedua teknik tersebut. Sedangkan *Coloring* merupakan tahap pewarnaan *basic*, *shading*, dan *lightning* setelah tahap *Clean Up*.

Exhibition TI merupakan acara gelar karya yang selalu dilaksanakan setiap tahun dalam Fakultas Ilmu Komputer. Acara *Exhibition TI 2023* ini diadakan di Universitas Amikom Yogyakarta dan karya yang diselenggarakan atau dipamerkan berupa animasi 3D, *visual effect*, *game*, *concept art*, dan animasi 2D. Pada tahun 2023 ini, *Exhibition TI 2023* memparodikan atau mengambil tema dalam serial anime yang diantaranya adalah *Jujutsu Kaisen*, *Chainsaw man*, dan *Demon Slayer*.

Dalam uraian di atas, penulis akan menjelaskan mengenai pembahasan *Clean Up* dan *Coloring* dalam *Opening Musik Video* pada acara *Exhibition TI 2023* yang dilakukan secara digital. Penelitian pada skripsi kali ini bertujuan untuk mengenal lebih lanjut dan menambah wawasan tentang proses pada *Clean Up* dan *Coloring* setelah pembuatan *Frame by Frame*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan oleh penulis, maka rumusan masalah tersebut yaitu, “Apa saja pembahasan terkait dengan *Clean Up* dan *Coloring* pada acara *Exhibition TI 2023*?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dari keseluruhan konten visual *Exhibition TI 2023*, penulis membatasi hanya mengangkat pada pembahasan *Clean Up* dan *Coloring* pada *Opening Musik Video*.
2. Hasil berupa video menggunakan format Mp4 dan memiliki resolusi 1080p.
3. Pengujian meliputi kualitas hasil animasi.
4. Pengujian dilakukan kepada supervisor dan ahli pakar dari *Exhibition TI 2023* kepada CV. Parama Creativity.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan mengenai pembahasan *Clean Up* dan *Coloring* pada *Opening Musik Video Exhibition TI 2023*.
2. Membuat animasi 2 dimensi *Opening Musik Video* untuk acara *Exhibition TI 2023*.