

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri animasi telah mengalami perkembangan pesat dan menjadi bagian integral dari teknologi digital, yang dapat digunakan sebagai media komunikasi dalam berbagai kebutuhan informasi, baik untuk hiburan, bisnis, maupun pendidikan. Demikian pula, teknik animasi *frame by frame* juga telah berkembang signifikan di era digital. Meskipun sering dianggap tradisional, teknik *frame by frame* tetap memiliki keunggulan dibandingkan dengan animasi komputasional karena mampu menggambarkan gerakan karakter dengan lebih nyata, seperti gerakan manusia. Selain itu, kemajuan teknologi telah mempermudah penerapan teknik ini, sehingga masih banyak digunakan hingga saat ini[1].

Exhibition 2024 adalah acara penghargaan untuk menghargai karya-karya mahasiswa, khususnya dari Jurusan Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Acara ini mengangkat tema "*Respect The Wish*", terinspirasi dari anime *Dragon Ball GT*, yang menampilkan tiga karakter yang bertarung untuk merebutkan bola naga. Dalam animasinya, *Exhibition 2024* menampilkan beberapa elemen animasi, termasuk video pembukaan acara, video pembukaan nominasi kategori penghargaan, dan kebutuhan hiburan lainnya[2].

Berdasarkan konsep tersebut, penulis memilih menggunakan teknik *frame by frame*. Pilihan ini didorong oleh permintaan dari panitia acara serta kebutuhan visual yang mencakup adegan-adegan imajinatif, seperti penggunaan jurus kamehameha, aura ki, dan aksi pertarungan. Teknik *frame by frame* memungkinkan representasi gerakan yang lebih-lebihkan dan realistis, yang sulit diwujudkan dengan teknik visual konvensional seperti pengambilan gambar langsung (*liveshot*)[3].

Berdasarkan penjelasan diatas maka penulis mengambil judul penelitian berupa "Pembahasan Animasi 2D *Frame by Frame* pada *Exhibition* Inagurasi

2024" *Exhibition* 2024 menggunakan teknik *frame by frame*. Penelitian ini diharapkan mampu menyampaikan gambaran dari konsep yang diusung menggunakan teknik 2D animasi *frame by frame* kepada penonton.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : bagaimana implementasi teknik *frame by frame* dalam pergerakan karakter pada animasi 2D *Exhibition* Inagurasi 2024.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada beberapa hal, diantaranya sebagai berikut :

1. Dari keseluruhan visual yang disajikan pada acara *Exhibition* Inagurasi 2024, penulis membatasi hanya mengangkat pada bagian animasi *fight scene* antara Toranku dan Android No18
2. Teknik yang digunakan dalam penelitian adalah teknik *frame by frame*.
3. Hasil berupa video dengan menggunakan format Mp4. dengan resolusi 1920 x 1080 *pixel*.
4. Animasi dalam bentuk animasi 2D (dua dimensi).
5. Target durasi film animasi adalah kurang lebih 5 menit.
6. Evaluasi terkait teknik animasi dilakukan oleh ahli di bidang animasi dan multimedia

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh penulis dalam penelitiannya adalah:

1. Membuat animasi untuk kebutuhan *Exhibition* Inagurasi 2024.
2. Menerapkan teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi *Exhibition* Inagurasi 2024.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis: Penelitian ini berfungsi sebagai syarat kelulusan serta sebagai wadah untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama masa studi.
2. Bagi animator: Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya terkait penerapan teknik *frame by frame* dalam animasi 2D.

1.6 Sistematika Penulisan

Uraian dari masing-masing bab yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang kajian pustaka dari penelitian serupa yang sudah ada serta membahas dasar teori yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

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

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil serta analisis teknik yang digunakan dalam animasi "*Scene Pertarungan Tonranku vs Android no 18 di Exhibition Inagurasi 2024*".

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan serta saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini memuat sumber acuan atau referensi yang digunakan di dalam penelitian.

LAMPIRAN

