

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Animasi 2D merupakan sebuah karya yang mengintegrasikan seni dengan teknologi informasi. Perkembangan pesat di dunia multimedia telah memberikan banyak inspirasi kepada para desainer untuk berkembang dan bersaing dalam industri kreatif. Salah satu bidang yang menjadi arena persaingan antar desainer adalah produksi animasi. [1]

Ada banyak metode yang bisa digunakan dalam pembuatan animasi, salah satunya adalah teknik *frame by frame*. Teknik ini melibatkan pembuatan banyak gambar atau sketsa yang diatur sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan yang terlihat hidup. Dalam animasi, kita bisa menggambarkan sebuah adegan berdasarkan cerita atau naskah yang bersifat imajinatif, seperti karakter manusia yang terbang atau benda mati yang tampak hidup. Dengan bantuan teknologi, pembuatan animasi menjadi lebih mudah karena mengurangi kesalahan dalam penerapan gambar dan memungkinkan modifikasi digital. Perkembangan industri animasi saat ini menuntut para animator untuk bekerja lebih cepat dalam menghasilkan sebuah film animasi. [2]

Animasi "Asmara: Mythical of Borneo" adalah karya animasi 2 dimensi yang berfokus pada seorang wanita yang bernama Asmara dan teman-temannya yang terdampar di pulau Borneo atau pulau Kalimantan. Mereka di tangkap oleh penduduk lokal yang ada di salah satu daerah di tempat mereka terdampar dan akan di hukum mati oleh penguasa daerah tersebut. Dalam animasi ini terdapat sebuah adegan tari tradisional. tari ini adalah syarat tertentu bagi Asmara untuk melepaskan kekuatan untuk melawan para penjaga.

Untuk mencapai hasil yang maksimal, teknik *frame by frame* dipilih sebagai metode utama dalam pembuatan adegan tari ini. Dengan menggunakan perangkat lunak animasi Toon Boom Harmony, animator dapat menggambar setiap gerakan dengan detail dan presisi. Toon Boom Harmony dikenal sebagai salah satu

perangkat lunak terbaik dalam industri animasi, dengan berbagai fitur yang mendukung pembuatan animasi berkualitas tinggi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana penerapan teknik *frame by frame* dalam pembuatan adegan tari pada animasi "Asmara: Mythical of Borneo" menggunakan toonboom harmony?"

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Menerapkan teknik *frame by frame* pada adegan tari dalam animasi 2D
2. Pembuatan animasi 2D menggunakan Toonboom Harmony dan tidak membandingkan dengan perangkat lunak animasi lain.
3. Hasil animasi dipublikasikan di platform youtube, untuk keperluan MSV Studio dan kontes
4. Animasi yang dibuat di uji oleh ahli dalam bidang animasi

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dari penyusunan penelitian ini adalah

1. Menambah wawasan tentang teknik *frame by frame* dalam konteks animasi 2D
2. Menerapkan pembelajaran mengenai animasi yang telah di ajarkan selama menempuh Pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta
3. Memberikan penjelasan mengenai perancangan dan pembuatan animasi serta menjadi kajian informasi yang berguna.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan ilmu dan pemahaman lebih lanjut mengenai pembuatan animasi 2D dengan menggunakan teknik *frame by frame*

2. Memberikan panduan praktis bagi animator dalam menggunakan ToonBoom Harmony untuk animasi 2D.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam penelitian ini, tulisan disajikan dalam lima bab dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, Bab ini berisi tentang teori – teori pemecahan masalah yang berhubungan dan digunakan untuk mendukung penulisan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN, Bab ini berisi tentang alur perencanaan sistem dan spesifikasi alat yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, Pada bab ini berisi tentang implementasi, tahapan produksi, dan hasil dari penelitian ini.

BAB V PENUTUP, Bab ini berisi kesimpulan dan saran penulis untuk mengembangkan teknik dalam pembuatan animasi.