

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Dalam pembuatan animasi 2 dimensi terdapat beberapa teknik dimana salah satunya adalah teknik animasi *frame by frame*. Teknik *frame by frame* merupakan teknik animasi yang dibuat dari banyak gambar atau sketsa yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah gerakan yang terlihat hidup. Dalam pembuatan animasi kita dapat memvisualisasikan adegan berdasar pada naskah yang bersifat imajinatif [1].

Dalam teknik digital pembuatan animasi kartun, teknik *frame by frame* memiliki keunggulan dibandingkan teknik komputasional. Pada teknik *frame by frame* mampu memvisualisasikan animasi dengan ekspresif, dan pergerakannya tidak terpaku hanya pada pergerakan rotasi di sumbu x dan y namun bisa memutar dengan sumbu z [2].

Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik animasi *frame by frame* di video animasi *opening* nominasi BOIM 2022. Cerita dalam video animasi *opening* nominasi BOIM 2022 berisikan seorang karakter bernama Rion yang bertarung dengan Xenom. Rion dan Xenom merupakan representasi dari emosi positif dan negatif dari Alex yang kemudian keluar dan mewujudkan dari badan Alex bersama dengan beberapa karakter lain. Rion dan Xenom kemudian berpindah dunia ke dalam dunia 2 dimensi dimana mereka saling bertarung disana. Namun sayangnya kekuatan Rion tidak bisa mengalahkan Xenom dan harus menerima kekalahan.

Merujuk pada konsep cerita yang diangkat, maka penerapan teknik *liveshoot* akan mengalami banyak kendala. Sehingga dengan menerapkan teknik animasi 2 dimensi *frame by frame* akan lebih dapat memvisualkan adegan – adegan yang ada menjadi imajinatif dan sesuai dengan konsep cerita. Teknik *frame by frame* dapat menerapkan 12 prinsip animasi dengan lebih luasa dibandingkan dengan animasi 2 dimensi menggunakan teknik *motion graphic*. Hal ini dikarenakan teknik animasi *frame by frame* tidak hanya terpaku pada sumbu x dan y saja, namun juga dapat mengeksplorasi sumbu z.

Berdasarkan latar belakang yang sudah disampaikan di atas, maka penulis akan menerapkan teknik animasi *frame by frame* ini supaya animasi yang dihasilkan memiliki visual yang baik, baik dari segi pergerakan, *effect* animasi, maupun kesesuaian konsep. Penulis juga melakukan analisis berupa evaluasi pada hasil produk video animasi *opening* penghargaan nominasi BOIM 2022 pada teknik *frame by frame*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan oleh penulis, maka rumusan masalahnya adalah “Bagaimana membuat video *opening* penghargaan nominasi BOIM 2022 menggunakan teknik *frame by frame*?”

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian memiliki beberapa batasan masalah sebagai bahan acuan agar pembahasan penelitian tidak melebar. Adapun batasan masalah tersebut adalah:

1. Pembuatan animasi dominan menggunakan teknik *frame by frame*.
2. Video animasi opening penghargaan nominasi secara keseluruhan berdurasi kurang dari 2 menit.
3. Hasil video animasi menggunakan format Mp4 dan beresolusi 1920 x 1080 pixel.
4. Pengujian yang dilakukan pada video animasi berupa segi kesesuaian dengan konsep cerita dan penyampaian informasi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang hendak disampaikan oleh penulis terkait penelitian dan penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menempuh gelar sarjana di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat animasi 2 dimensi untuk kebutuhan video *opening* penghargaan kategori *concept art* dan *photography* serta *game* pada inagurasi BOIM 2022.

1.5 Manfaat Penelitian

Video animasi 2 dimensi ini digunakan sebagai media implementasi dari ilmu yang telah didapat selama melakukan studi di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dimana penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi bagi siapapun yang melakukan penelitian ataupun pembuatan animasi 2 dimensi menggunakan teknik *frame by frame*.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan peneliti untuk meneliti dan membuat video animasi ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Studi Literatur

Mencari beberapa literatur pendukung dari berbagai sumber untuk dijadikan panduan dan acuan dalam proses penelitian dan penulisan naskah.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Melakukan wawancara dan mengajukan beberapa pertanyaan kepada *supervisor* animasi 2 dimensi BOIM 2022 untuk memenuhi informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan 2 animasi dan penelitian.

1.6.1.3 Metode Observasi

Pengumpulan data berupa melakukan observasi pada berbagai animasi dan game yang memiliki karakteristik serupa.

1.6.1.4 Metode Eksperimental

Mencoba beberapa gerakan animasi dari animasi yang sudah ada untuk dijadikan referensi dalam pembuatan video animasi opening nominasi ini.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan adalah analisis kebutuhan. Kegiatan analisis bertujuan untuk menguraikan semua kebutuhan – kebutuhan informasi, baik kebutuhan fungsional maupun kebutuhan non fungsional.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam prosesnya, proses produksi meliputi tiga tahapan utama. Tahapan – tahapan dalam proses produksi meliputi pra produksi, produksi, dan proses paska produksi.

1. Pra Produksi.

Tahap pra produksi meliputi penetapan ide dan cerita, pembuatan naskah dan *storyboard*, dan perancangan karakter.

2. Produksi.

Tahap produksi digunakan untuk membuat animasi berupa menggambar sekian gambar di dalam *software* adobe animate, atau biasa disebut proses penganimasian.

3. Pasca Produksi.

Tahapan paska produksi berupa menggabungkan semua bagian – bagian animasi, penambahan *effect*, penambahan *sound effect*, dan memasukkan musik latar.

1.6.4 Metode Evaluasi

Evaluasi meliputi pengujian mengenai penyampaian tema dan cerita yang ada dalam inagurasi BOIM 2022. Bentuk pengujian akan dilakukan menggunakan kuesioner dan hasil *review* dari projek penelitian mengenai penyampaian cerita dan ide pada animasi 2 dimensi yang akan digunakan dalam *opening* kategori pada BOIM 2022.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini memuat ringkasan mengenai isi dari masing – masing bab yang ada pada naskah ini.

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi penjelasan mengenai tinjauan pustaka dan teori – teori yang mendasari penelitian serta perancangan video animasi opening nominasi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini memuat penjelasan mengenai gambaran umum penelitian, analisa kebutuhan, dan proses pra produksi dalam pembuatan animasi 2 dimensi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan penjelasan mengenai hasil implementasi dari teknik *frame by frame* pada video animasi yang dibuat, mulai dari proses produksi hingga paska produksi disertai evaluasinya.

BAB V PENUTUP

Isi pada bab ini memuat kesimpulan dari penelitian tentang pembuatan animasi ini beserta saran yang sudah diberikan sebagai penutup.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan lampiran – lampiran yang dimuat oleh penulis sebagai tambahan informasi, kelengkapan informasi, ataupun penguat informasi.

