

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan animasi sebagai sebuah industri sangat melesat pesat dan telah menjadi bagian dari teknologi digital yang dapat dikembangkan menjadi sebuah sarana komunikasi di berbagai kebutuhan informasi, baik hiburan, bisnis, hingga pendidikan. Begitu juga pada penggunaan teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi yang juga telah mengalami perkembangan yang luar biasa pada era digital. Meskipun teknik *frame by frame* masih terkesan tradisional, namun teknik ini masih memiliki keunggulan dibandingkan dengan teknik animasi *komputasiona*, dikarenakan teknik *frame by frame* mampu memvisualisasikan gerakan karakter seperti gerakan nyata manusia, bahkan dikarenakan perkembangan teknologi teknik *frame by frame* dapat lebih mudah diterapkan hingga menjadikan teknik ini masih banyak digunakan sampai saat ini.

Exhibition 2021 merupakan acara penghargaan gelar karya untuk mengapresiasi karya – karya mahasiswa yang di khususkan pada jurusan Teknologi Informasi yang diselenggarakan oleh Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta. *Exhibition 2021* mengusung tema “*Find Your Own Way Of Ninja*”. Tema tersebut terinspirasi dari konsep cerita anime Naruto, yang digambarkan dengan aksi 3 tokoh ninja yang bertarung menentukan siapa yang paling kuat. Untuk animasinya sendiri, acara *Exhibition 2021* menempatkan animasi di beberapa kebutuhan, diantaranya pada video *opening* acara, video *opening* nominasi kategori penghargaan dan kebutuhan *entertainment*.

Dari konsep tersebut diatas penulis menggunakan konsep dengan teknik *frame by frame*. Konsep dipilih dikarenakan adanya permintaan dari panitia acara serta dalam visual yang diinginkan terdapat adegan gerakan yang bersifat imajinatif, seperti penggunaan jurus ninja, semburan api, dan gerakan aksi dalam pertarungan, sehingga sedikit sulit untuk diwujudkan dengan konsep visual konvensional seperti *liveshot*, mengingat adanya adegan yang membutuhkan gerakan ilustrasi yang lebih - lebihkan dan nyata.

Berdasarkan penjelasan diatas maka penulis mengambil judul penelitian berupa "Pembuatan Animasi Video *Opening* Penghargaan "Nominasi *Gameplay* terbaik" *Exhibition* 2021 menggunakan teknik *frame by frame*. Penelitian ini diharapkan mampu menyampaikan gambaran dari konsep yang di usung menggunakan teknik 2D animasi *frame by frame* kepada penonton.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di sampaikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : "bagaimana membuat Animasi Video *Opening* Penghargaan "Nominasi *Gameplay* Terbaik" *Exhibition* 2021 dengan teknik *frame by frame*?".

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada beberapa hal, diantaranya sebagai berikut :

1. Dari keseluruhan visual yang disajikan pada acara *Exhibition* 2021, penulis membatasi hanya mengangkat pada bagian animasi video *opening* penghargaan nominasi *Gameplay* terbaik.

2. Video Animasi yang disajikan berdurasi tiga belas detik.
3. Teknik yang digunakan dalam penelitian adalah teknik *frame by frame*.
4. Hasil berupa video dengan menggunakan format Mp4. dengan resolusi 1920 x 1080 pixel.
5. Yang diuji dari penelitian ini adalah bagaimana hasil animasinya, dan teknik yang digunakan.
6. Pengujinya adalah Dosen dan Para Ahli bidang Animasi.

1.4 Maksud dan Tujuan

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

1. Membuat animasi untuk kebutuhan video *opening* penghargaan “Nominasi Gameplay Terbaik” pada acara *Exhibition 2021*.
2. Implementasikan teknik *Frame by frame* dalam pembuatan animasi video *opening* penghargaan “Nominasi *Gameplay* Terbaik” dalam acara *Exhibition 2021*.

1.5 Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang bisa diambil dari penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan ilmu yang didapat selama masa kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta pada bidang Teknologi Informasi.

2. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta, dapat dijadikan sebagai referensi penelitian lanjutan yang lebih mendalam di masa yang akan datang, yang berkaitan dengan animasi 2D *frame by frame*.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian, maka dapat diambil beberapa metode yaitu :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang lengkap dan akurat sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Wawancara

Metode wawancara yang dilakukan berupa dialog tanya jawab antara penulis dengan panitia *Exhibition 2021*. Wawancara yang dilakukan berupa penggalian informasi guna mendukung terpenuhinya kebutuhan penelitian.

2. Metode Observasi

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan terhadap data yang diusung pada *Exhibition 2021* serta pengumpulan data melalui adegan pada film animasi *frame by frame* yang mempunyai karakteristik yang serupa.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis bertujuan untuk menguraikan kebutuhan - kebutuhan informasi serta pemanfaatan dari teknik *frame by frame* dalam sebuah pembuatan video animasi 2D.

1.6.3 Metode Produksi

Tahapan produksi pada pembuatan animasi meliputi beberapa proses yang diantaranya seperti proses Pra Produksi , proses Produksi dan proses Pasca Produksi.

1.6.4 Metode Evaluasi

Meliputi pengujian mengenai kesesuaian penerapan teknik *frame by frame* dalam menyampaikan tema yang diusung di acara *Exhibition 2021*. Bentuk pengujian penelitian berupa kuesioner dan hasil *review* dari projek penelitian mengenai teknik animasi 2D *frame by frame* dalam pembuatan animasi *opening* kategori *Exhibition 2021*, yang akan melibatkan Dosen dan Para Ahli sebagai penguji.

1.7 Sistematika Penulisan

Dibuatnya sistematika penulisan bertujuan guna untuk memudahkan dalam memahami penulisan dan penyusunan skripsi ini. Berikut ringkasan mengenai isi masing – masing bab.

BAB I PENDAHULUAN

Pada 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

Pada bab ini menguraikan mengenai tinjauan pustaka, dan teori - teori yang digunakan didalam penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini memuat mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan animasi 2D dengan teknik *frame by frame*. Dari proses produksi, paska produksi dan tahap pembahasan serta evaluasi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN