

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi menjadi salah satu media visual yang juga terikat arus pada perkembangan teknologi. Animasi adalah media yang luar biasa istimewa, menggabungkan bidang-bidang kreatif utama seperti ilustrasi, penceritaan naratif, dan sinematografi [1]. Media animasi sendiri telah banyak mengalami perkembangan dari masa ke masa, dari sebuah gambar yang pada cermin yang dipantulkan oleh sumber cahaya melewati tabung gelas hingga kini yang keseluruhan animasi dibuat secara digital dalam komputer. Kata animasi sendiri diambil dari bahasa Latin yaitu *animare*, yang berarti “meghidupkan” atau “mengisi dengan napas” [2]. Dengan demikian animasi sendiri adalah upaya untuk “menghidupkan” benda mati lewat ilusi yang diciptakan dari serangkaian gambar atau model. Walt Disney, seorang animator asal Amerika Serikat dengan karya animasi populernya seperti: “*Mickey Mouse in Steamboat Willie*” (1928) dan “*Snow White and The Seven Dwarfs*” (1930) menjadi sebuah bentuk inovasi terhadap dunia industri animasi [3]. Adapun teknik yang dibawakan dalam animasi-animasi tersebut adalah 2D *frame by frame*, sebuah teknik peranimasian dengan menyusun gambar-gambar yang berurutan untuk menciptakan sebuah ilusi gerakan.

Dalam pembahasan ini, penulis telah memproduksi sebuah film animasi dengan judul “*Creature of The Desert Valley*” (2025), sebuah film animasi pendek indie dengan visual 2D serta teknik *frame by frame* yang berdurasi 6 menit 39 detik. Film animasi yang mengisahkan tentang seorang pengembara gurun bersama untanya untuk menuju kota lokal. Namun satu-satunya jalan untuk menuju destinasinya, ialah dengan melewati lembah batu merah. Di sana, mereka bertemu dengan sesosok monster raksasa penunggu lembah. Kini mereka harus berusaha lari dari kejaran monster tersebut. Film *Creature of The Desert Valley* ini merupakan film animasi yang ditayangkan untuk seluruh umur, dengan estetik

ala kartun barat. Film ini juga membawakan sebuah tema khusus, yaitu "pertemanan". Dalam alur cerita ini, digambarkan pertemanan antara sang pengembara dan unta yang tidak begitu akrab selama masa perjalanan, dengan penggambaran karakter sang pengembara yang serius akan petualangannya dan si unta yang hanya peduli terhadap dirinya sendiri, menjadikannya sebagai akar permasalahan yang harus diselesaikan pada alur cerita film *Creature of The Desert Valley*. Konsep daripada cerita yang disajikan pada animasi ini juga sangat berpengaruh dalam menyampaikan cerita yang mudah dicerna untuk kebanyakan penonton, dimulai dari kalangan anak-anak. Sebuah alur cerita yang tidak memiliki plot yang kompleks untuk diikuti, serta penambahan pada lelucon dan pesan moral sebagai pemberian topping pada alur cerita. Penggunaan teknik *frame by frame* membentuk dominan visual pada film animasi ini. Tujuan serta alasan mengapa teknik ini dijadikan sebagai metode utama untuk menciptakan animasi ini ialah dikarenakan *animator* bisa lebih leluasa untuk mengontrol penciptaan dari gerakan animasi yang lebih ekspresif dan dapat mengisi kebutuhan dari konsep *storyboard*, tidak seperti 2D *cut out* yang gerakannya terbatas pada kalkulasi komputer. Teknik *frame by frame* juga menjadi sebuah metode pembuatan animasi 2D yang masih sampai saat ini digunakan dalam industri animasi, khususnya pada ranah film animasi besar, serta juga minat dari banyaknya penonton. Teknik ini, dibantu juga dengan 12 prinsip animasi, berperan penting dalam produksi film ini. Ke-12 prinsip dari animasi yang membantu untuk memberikan "kehidupan" untuk visual film animasi ini.

GEMASTIK, atau Pergelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi, merupakan sebuah ajang kompetisi bagi mahasiswa untuk mengembangkan potensi di bidang TIK. Acara ini diadakan setiap tahun oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) dengan berbagai cabang lomba untuk mendorong inovasi teknologi mahasiswa demi daya saing bangsa. Adapun tujuan dari acara ini ialah mengembangkan potensi, inovasi, serta meningkatkan kepedulian mahasiswa terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Setidaknya ada 6 kompetisi utama yang menjadi bidang perlombaan, salah satunya pada Kompetisi

V: Animasi. Pada tahun 2025 ini, GEMASTIK Kembali menyelenggarakan kompetisi dengan judul GEMASTIK XVIII, yang pada Kompetisi V: Animasi membawakan tema khusus, yaitu *17 Sustainable Development Goals*. Dalam 17 poin ini, mahasiswa bisa memilih salah satu untuk poin ini diterapkan pada produk animasi. *Creature of The Desert Valley* ikut serta dalam ajang GEMASTIK XVII sebagai perwakilan dari Universitas AMIKOM Yogyakarta, dengan pemilihan poin ke-17 *Partnership for The Goals*, yang dimana gambaran dari poin ini mendekati pada konsep alur cerita yang dibawakan oleh film ini, hubungan sosial.

Dengan demikian pembahasan ini dipaparkan, penulis akan membahas lebih dalam dan spesifik terkait bagaimana teknik *2D frame by frame* diimplementasikan pada produk film animasi pendek *Creature of The Desert Valley*, untuk animasi ini diikutsertakan dalam ajang kompetisi nasional GEMASTIK XVIII.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Terkait dengan rumusan masalah yang dibawakan pada tulisan ini ialah bagaimana cara untuk mengimplementasikan teknik animasi *2D frame by frame* pada produk film animasi pendek *Creature of The Desert Valley*.

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun beberapa poin untuk batasan masalah yang tertera dalam bentuk list sebagai berikut:

1. Pembahasan hanya berfokus pada penerapan teknik *frame by frame* pada animasi *Creature of The Desert Valley*.
2. Penerapan 12 prinsip animasi pada teknik *frame by frame*.
3. Software yang digunakan dalam pembahasan yaitu: Toon Boom Harmony 22, Adobe Photoshop CC21, Adobe After Effects CC22, Adobe Premiere Pro CC22, dan FL Studio 21.
4. Penelitian ini akan dilakukan pembahasan hasil evaluasi yang ada

pada ajang GEMASTIK XVIII.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Penulis mencantumkan juga beberapa poin dari tujuan penelitian dari tulisan ini, diantaranya adalah:

1. Mengimplementasikan teknik animasi 2D *frame by frame* membuat gerakan yang dibutuhkan dalam perancangan alur cerita.
2. Memberikan referensi kepada *animator* dalam penerapan 12 prinsip animasi dalam animasi *frame by frame*.

