

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sangat berpengaruh dalam perkembangan industri perfilman, terutama dalam pembuatan film animasi [1]. Animasi 2D merupakan salah satu bentuk seni animasi yang menciptakan ilusi gerakan yang realistis dan berkesinambungan dalam dua dimensi (bidang datar) dengan menggunakan serangkaian gambar statis (*frame*). Terdapat banyak teknik yang digunakan dalam pembuatan film animasi. Namun, teknik yang paling umum digunakan oleh beberapa studio di luar maupun dalam negeri yaitu teknik *frame by frame*. Teknik *frame by frame* merupakan teknik yang menciptakan ilusi gerakan dengan membuat perubahan bertahap dalam setiap detiknya. Semakin banyak *frame* yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, animasi yang dihasilkan akan semakin halus [2]

Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (GEMASTIK) merupakan kompetisi nasional antar perguruan tinggi yang mewadahi kreativitas mahasiswa dalam merespon tantangan perkembangan TIK. Program ini ditujukan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa Indonesia, sehingga mampu mengambil peran sebagai agen perubahan dalam memajukan TIK dan pemanfaatannya, baik ketika masih dalam masa studi maupun kelak sesudah lulus studi. Pada tahun 2025, GEMASTIK digelar untuk ke-18 kalinya dengan tema "Pengembangan TIK untuk Mendukung Kemandirian Bangsa". Kemandirian bangsa yang dimaksud bisa meliputi dan tidak terbatas pada bidang: swasembada pangan, energi, air, ekonomi kreatif, ekonomi hijau dan ekonomi biru. GEMASTIK XVIII diselenggarakan dengan 11 cabang kompetisi, dan salah satunya kompetisi bidang animasi. Dalam kompetisi tersebut penulis terlibat dalam pembuatan karya animasi 2D yang berjudul "EXAM".

Film pendek animasi 2D "EXAM" menceritakan tentang seorang siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) bernama Mahardika Pratama, Dika yang merasa malas dan tertekan terjebak dalam ujian tertulis dan nekat menghalalkan

berbagai cara curang demi bisa lulus tanpa kesulitan. Konsep cerita animasi 2D “EXAM” merepresentasikan siswa SMP ketika menghadapi ujian sekolah. Terdapat adegan visual surreal seperti kepala karakter yang berubah-ubah menjadi beberapa objek benda hingga adanya adegan *impact frame*. Digunakannya teknik *frame by frame* pada animasi 2D “EXAM” dikarenakan teknik ini mampu memaksimalkan gerakan imajinatif sehingga menjadi lebih ekspresif. Pergerakan teknik *frame by frame* tidak hanya sebatas pergerakan rotasi dari sumbu x dan sumbu y, tetapi juga bisa memutar pada sumbu z [3]. Sehingga teknik ini memungkinkan para animator untuk mengontrol tingkat kerumitan gerakan animasi dalam setiap *scene*-nya dapat menjadi lebih realistis. Berdasarkan uraian tersebut, penulis mengimplementasikan serta membahas mengenai teknik *frame by frame* pada film pendek animasi 2D “EXAM”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: “Bagaimana mengimplementasikan teknik *frame by frame* pada film pendek animasi 2D “EXAM”?”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan animasi 2D dengan teknik *frame by frame*
2. Penelitian ini akan menerapkan 12 prinsip dasar animasi pada gerakan teknik *frame by frame*
3. Penerapan teknik *frame by frame* menggunakan *software Toon Boom Harmony 24*
4. Aspek penilaian pada penelitian ini dilakukan pada kompetisi GEMASTIK XVIII 2025 dan teknis gerakan *frame by frame* akan dievaluasi oleh animator.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan antara lain:

1. Mengimplementasikan teknik *frame by frame* pada film pendek animasi 2D "EXAM".
2. Mengimplementasikan 12 prinsip dasar animasi dalam penerapan teknik *frame by frame*.
3. Mengikuti kompetisi GEMASTIK XVIII 2025 pada bidang animasi dengan menyesuaikan kriteria penilaian yang ditetapkan.
4. Sebagai bentuk penerapan dan pengembangan ilmu yang telah dipelajari selama masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta.

