

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Didalam pembuatan animasi 2d terdapat teknik *frame by frame* yang digunakan untuk merangkai gambar yang berbeda untuk menciptakan sebuah ilusi gerakan, juga dikenal sebagai animasi tradisional atau hand-draw animasi, adalah teknik pembuatan animasi yang melibatkan pembuatan setiap frame atau gambar secara manual. Setiap frame dihasilkan dengan menggambar ulang setiap karakter atau objek pada posisi yang sedikit berbeda dari sebelumnya, sehingga ketika gambar-gambar tersebut diputar secara cepat, tercipta ilusi gerakan. Semakin banyak gambar yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah karakter, animasi yang akan dihasilkan akan semakin halus.

EXHIBITION TI 2023(Gelar Karya Mahasiswa) adalah acara tahunan yang diadakan oleh prodi teknologi informasi AMIKOM, Acara penghargaan ini meliputi beberapa macam kategori seperti animasi 2D, animasi 3D, game, dan *liveShot*. Exhibition TI 2023 kali ini mengangkat tema "Face Down Our Demon" dan mengambil referensi dari animasi terkenal dari jepang yaitu jujutsu kaisen, chainsawman, dan kimetsu no yaiba, untuk opening exhibition 2023 menggunakan beberapa metode animasi yang berbeda yaitu 2d *frame by frame*, animasi 3d, dan juga live footage yang nanti akan digabungkan menjadi satu kesatuan, untuk ditampilkan sebagai opening dicara tersebut.

Teknik 2d *frame by frame* sendiri terdiri dari beberapa tahap pembuatan yaitu *key frame* animasi, *inbetween*, *coloring* dan *shading*. Teknik tersebut diaplikasikan secara digital di opening exhibition 2023. Didalam opening tersebut terdapat total 32 *cut* yang akan dikerjakan oleh peserta. Penulis mendapatkan pengerjaan *cut* 09 dimana karakter zenitsu sedang berdiri menghadap ke bulan yang sedang memegang pedangnya sambil terhembus angin.

Pada penjelasan diatas penulis mengimplemetasikan teknik 2d *frame by frame* menggunakan aplikasi adobe animate untuk membuat animasi opening *cut 09*. Maka dari itu penulis mengambil judul yaitu “PEMBUATAN ANIMASI 2D *CUT 09* PADA OPENING MUSIK VIDEO ACARA EXHIBITION 2023”.

1.2 Rumusan Masalah

Menurut latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya oleh penulis maka rumusan masalahnya adalah “Bagaimana membuat vidio musik animasi opening pada acara Exhibition TI 2023 menggunakan implementasi animasi dua dimensi?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Animasi dalam bentuk 2D.
2. Teknik yang digunakan dalam animasi adalah teknik *frame by frame*.
3. *Cut* yang dikerjakan adalah *cut 09*.
4. Pengujian dilakukan kepada para ahli dari CV. Parama.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mebuat animasi Opening Exhibition TI.
2. Untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi.