

BAB I **PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang

Animasi adalah salah satu bentuk media visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik kepada audiens. Salah satu jenis animasi adalah animasi 2D. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi animasi 2D semakin berkembang dan meluas diberbagai sektor, khususnya dalam industri film dan televisi. Dengan berkembangnya industri animasi digital hal ini menjadi pemicu berkembangnya animasi 2D agar menjadi lebih maju. Dalam perkembangannya animasi 2D memiliki salah satu teknik yaitu *frame by frame*. Teknik animasi *frame by frame* merupakan penyusunan serangkaian gambar yang beda untuk menciptakan sebuah animasi. Dalam teknik *frame by frame* setiap perubahan atau bentuk objek ditampilkan secara berurutan pada setiap *frame*. Dalam perkembangannya teknik *Frame by Frame* semakin sering digunakan khususnya dalam industri animasi.

Exhibition TI merupakan sebuah acara tahunan yang dibuat oleh Program Studi Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Acara ini meliputi berbagai macam kategori antara lain seperti Animasi 2D, Animasi 3D, Game dan VFX. Pada Exhibition TI 2023 bertemakan "Face Down Our Demon" yang terinspirasi dari berbagai anime seperti, Demon Slayer, Jujutsu Kaisen dan Chainsawman. Dalam pembuatan Exhibition TI ada berbagai macam Program Studi seperti 2D, 3D dan VFX.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan 2D untuk membuat Opening Musik Video Exhibition TI 2023. Dalam hal ini penulis menggunakan teknik yang digunakan adalah *frame by frame* dan menerapkan 12 prinsip animasi. Dengan menggunakan animasi 2D pada adegan scene cut 16 "Zenitsu Moving Memotong Pohon" membutuhkan visualisasi dalam animasi 2D karena adegan yang terasa dlebih-lebihkan sehingga sulit untuk divisualisasikan menggunakan livenesshot.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis akan menjelaskan salah satu bagian dari pembuatan Opening Musik Video pada acara Exhibition TI 2023 yaitu tentang proses pembuatan 2D animasi. Penelitian ini bertujuan untuk membuat visualisasi 2D animasi berupa karakter dan aset-aset lain seperti, asap, ledakan, petir, dan pohon menggunakan teknik *frame by frame* yang dimana aset 2D tersebut akan digunakan pada Opening Musik Video acara Exhibition TI 2023.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat ditemukan sebuah permasalahan yaitu, bagaimana cara merancang dan penerapan teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi 2D cut 16 “Zenitsu Moving Memotong Pohon” sebagai pembuatan Opening Musik Video Exhibition TI 2023.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Penelitian berfokus pada scene “Zenitsu Moving Memotong Pohon”
2. Animasi yang digunakan adalah animasi 2D (dua dimensi)
3. Animasi menggunakan teknik *frame by frame*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis terkait penelitian ini adalah:

Menerapkan teknik *frame by frame* pada animasi 2D scene cut 16 “Zenitsu Moving Memotong Pohon” sebagai Opening Musik Video Acara Exhibition TI 2023.