

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 2D berkembang pesat semenjak teknologi komputer semakin maju. Seiring dengan kemajuan dan perkembangan teknologi komputer, penggunaan teknologi tersebut telah semakin meluas di berbagai sektor, khususnya dalam industri film dan televisi. Dengan berkembangnya industri animasi digital, hal ini memicu berkembangnya animasi 2D menjadi lebih maju. Dalam perkembangannya animasi 2D memiliki teknik *frame by frame*. Teknik animasi *frame by frame* melibatkan penyusunan serangkaian gambar yang berbeda untuk menciptakan animasi. Dalam teknik ini, setiap perubahan gerakan atau bentuk objek ditampilkan secara berurutan pada setiap frame. Dalam perkembangannya teknik *frame by frame* semakin sering digunakan khususnya dalam industri animasi Asia. Hal itu menjadi gebrakan besar bagi perkembangan teknik *frame by frame*.

CV Parama Creative merupakan sebuah Production House yang memproduksi konten audio visual /Multimedia, salah satunya adalah sebuah karya animasi pendek project *missed*. Animasi ini menggunakan teknik animasi yang menggabungkan animasi 2d dan environment 3d.

Salah satu cut yang ditampilkan adalah efek ledakan tebing . Dalam hal ini teknik yang akan digunakan adalah *frame by frame* dan menerapkan 12 prinsip animasi. Dari uraian diatas maka penulis akan menerapkan beberapa teknik dalam *frame by frame* pada salah satu cut animasi *missed*. Dengan penerapan tersebut diharapkan dapat tervisualisasikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis membuat animasi pendek 2D cut “Ledakan Tebing” sebagai film animasi pendek *missed*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat ditemukan sebuah permasalahan yaitu bagaimana cara merancang dan menerapkan teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi 2D cut “Efek Tebing Hancur” sebagai film animasi pendek 2D dalam program animasi project *missed*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan tersebut, penelitian ini akan memiliki beberapa Batasan masalah, yaitu:

1. Animasi dalam bentuk animasi 2D (dua dimensi)
2. Penelitian berfokus pada cut “Efek Ledakan Tebing”
3. Animasi 2D menggunakan teknik *frame by frame*.
4. Frame rate yang akan digunakan pada animasi 2D adalah 24 fps dan file yang dihasilkan merupakan .mp4 dengan resolusi 1280 x 720.
5. Evaluasi berfokus pada pergerakan Efek Ledakan dalam animasi sesuai 12 prinsip animasi 2D.
6. Evaluasi terkait teknik animasi dilakukan oleh Artis ahli CV Parama Creative.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan tersebut, penelitian ini memiliki beberapa tujuan penelitian, yaitu :

1. Menyelesaikan tugas akhir perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta
2. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui proses pembuatan animasi 2d *Frame by frame* efek ledakan tebing pada animasi pendek *missed*.