

## 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. Animasi merupakan gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan mengikuti pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Salah satu jenis animasi adalah animasi dua dimensi. Animasi 2D merupakan jenis animasi dalam bentuk dua dimensi dan hanya terlihat dari bagian depan, yang artinya animator membuat beberapa gambar berurutan yang digerakkan agar objek terlihat seperti nyata [1]

Inagurasi Exhibition TI merupakan acara tahunan yang diadakan oleh Fakultas Ilmu Komputer prodi Teknologi Informasi. Acara Exhibition TI meliputi gelar karya para mahasiswa kepada publik sebagai salah satu syarat mata kuliah. Inagurasi Exhibition TI adalah acara penghargaan kepada para mahasiswa yang sudah berusaha dalam membuat karya dalam mata kuliah gelar karya tersebut.

Dalam penelitian ini, penulis membuat animasi Cut20 menggunakan teknologi dua dimensi untuk membuat music video animasi opening Exhibition TI 2023 dengan teknik *frame by frame*. Teknik ini dipilih karena ada gerakan-gerakan yang kompleks yang terdapat pada cut ini. Gerakan-gerakan yang dimaksud adalah gerakan baju yang tertiuip angin, perubahan pupil mata pada mata *villain*, dan perubahan wujud karakter yang menghilang ketika mata *villain* melotot.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengimplementasikan teknologi dua dimensi untuk membuat adegan pada acara Exhibition TI 2023. Penulis menggunakan *software* 2D bernama Adobe Animation untuk kebutuhan pembuatan asset animasi yang ada. Penulis juga menggunakan *software* editing bernama Adobe Photoshop untuk kebutuhan pembuatan konsep asset seperti background, karakter, dll. Maka dari itu penulis mengambil judul "PEMBUATAN ANIMASI 2D CUT 20 PADA OPENING MUSIK VIDEO ACARA EXHIBITION TI 2023".

### 1.2 Rumusan Masalah

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

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan tersebut, dapat dirumuskan agar hasil pembahasan tidak melebad dan lebih terperinci yaitu sebagai berikut:

1. Aset animasi dalam bentuk 2D
2. Teknik Yang digunakan dalam animasi adalah. Teknik *frame by frame*.
3. Pengujian akan dilakukan kepada para ahli dari CV. Parama Creative

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan animasi 2D cut 20 pada opening music video Exhibition TI 2023