

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan film animasi saat ini sudah begitu pesat. Film animasi yang sangat umum dijumpai salah satunya adalah film animasi 2D. Animasi 2D merupakan animasi berbentuk dua sisi yang mensimulasikan gerak dengan mengurutkan gambar. [1] Animasi umumnya menggunakan teknik *frame by frame* dalam pembuatannya. Teknik *frame by frame* berarti membuat sebuah gerakan dengan menggambar banyak gambar dalam satu urutan yang menghasilkan ilusi gerakan. Pemilihan teknik ini didasarkan dengan tujuan jenis animasi yang ingin dihasilkan serta familiaritas akan proses pengerjaan animasi *frame by frame*. Selain itu juga terinspirasi oleh berbagai animasi yang juga menggunakan teknik *frame by frame*, banyak dari animasi ini memiliki ciri khas dan style yang cocok dengan hasil jadi animasi. Dengan ini, pembahasan animasi *frame by frame* dari Movie Inagurasi GKM TI 2024 ini dirancang dan dibuat.

GKM TI adalah singkatan dari Gelar Karya Mahasiswa Teknologi Informasi. Dalam rangkaian acara ini, mahasiswa Teknologi Informasi dapat menyalurkan beberapa macam kreatifitasnya dan mengirimkan karya terbaiknya sesuai dengan kategori yang sudah disediakan. CV Parama Creative adalah sebuah instansi yang berkolaborasi dengan Prodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta untuk membuat karya animasi Movie Inagurasi GKM TI 2024.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis mengambil pembahasan teknik *frame by frame* pada tahap produksi dalam scene “fight” dalam Movie Inagurasi GKM TI 2024. Oleh karena itu penulis mengambil judul “Pembahasan Animasi *Frame by Frame* Adegan “Fight” Bagian 01 Pada Movie Inagurasi GKM TI 2024”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana analisis proses pembuatan dan implementasi teknik animasi *frame by frame* dalam scene “fight” bagian 01 pada Movie Inagurasi GKM TI 2024?

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka ruang batasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Penelitian ini membahas konsep pengerjaan animasi dengan teknik *frame by frame*.
2. Pengujian yang dilakukan berdasarkan aspek teknis dan aspek visual.
3. Pengujiannya akan dinilai oleh ahli industri dan praktisi.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam tugas akhir ini yaitu pembahasan dari penerapan teknik *frame by frame* dalam scene “fight” bagian 01 pada Movie Inagurasi GKM TI 2024.