

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 2D menciptakan pengalaman visual dinamis yang kaya dan beragam dengan menggambar gambar yang terus berubah pada bidang dua dimensi, disertai suara dan efek khusus, adapun teknik animasi *frame by frame* adalah teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Pada animasi *frame by frame*, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakkan pada frame secara berurutan. Pada animasi effect merujuk pada teknik dan proses menciptakan perubahan visual yang memberikan kehidupan pada elemen-elemen grafis dalam media animasi, efek animasi 2D tidak hanya berfungsi sebagai elemen pendukung visual, tetapi juga berperan dalam membangun suasana, karakter, serta memperkuat suatu adegan tertentu. Selain itu elemen animasi berupa efek visual juga menjadi hal yang penting dalam proses produksi animasi [1]. Di dunia produksi animasi, penerapan adalah seperti *frame by frame animation* juga bagian dari eksplorasi kreatif untuk menciptakan visual yang menarik.

CV Parama merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang animasi, dari program Parama penulis mengikuti project tersebut yang dimana program ini memberikan kesempatan untuk ikut berkontribusi dalam sebuah film yang berjudul "Battle Park". Film Battle Park merupakan sebuah film visual effect dan animation yang bercerita tentang pertarungan dua orang dalam memperebutkan spot parkir. Pada bagian "Element Fight Phase 1", tim produksi menghadirkan adegan aksi-intens yang menonjolkan kekuatan visual masing-masing elemen. Tantangan utama dalam project ini adalah membuat serta memvisualisasikan scene pada "Element Fight Phase 1" dengan efek air dan juga asap yang dimainkan.

Untuk menjawab tantangan visual ini, secara teknis penerapan efek animasi 2D pada scene tersebut dilakukan dengan melibatkan beberapa teknik utama

seperti *frame-by-frame animation*. Di teknik ini memiliki peran berbeda dalam menggambarkan kekuatan element; misalnya efek glow untuk air serta animasi *frame by frame* untuk air dan juga asap pada scene “Element Fight Phase 1”. Penggunaan software seperti Toon Boom Harmony penting dalam proses produksi karena mereka membantu menggabungkan efek manual *frame by frame* dengan efek digital secara tepat.

Dengan demikian, yang dapat penulis simpulkan bahwa efek air dan juga asap berperan dalam mendukung kekuatan visual dan suasana pada film “Battle Park”. Melalui penerapan teknik yang tepat, efek tersebut tidak hanya memperindah visual, tetapi juga memperkuat karakterisasi elemen. Maka dari itu, penulis mengambil judul penelitian pembahasan efek animasi 2D scene “element fight phase 1” pada film “Battle Park”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini:

“Bagaimana Pembahasan Efek Animasi 2D Scene “Element Fight Phase 1” Pada Film “Battle Park”?”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

1. Penelitian fokus pada scene “Element Fight Phase 1” dalam film “Battle Park”.
2. Pembahasan hanya mencakup efek animasi 2D pada elemen asap dan juga air
3. Mencakup pada Teknik *frame by frame*.
4. Penguji adalah pihak mentor industry.
5. Yang diuji adalah efektivitas penerapan efek 2D terhadap tampilan visual dan suasana adegan pertarungan.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis proses penerapan efek animasi 2D sebagai upaya untuk memperkuat suasana pertarungan antar elemen dan meningkatkan kualitas visual adegan.
2. Membuat efek animasi 2D dengan Teknik *frame by frame animation* dalam pembuatan scene "Element Fight Phase 1" pada film "Battle Park."

