

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi *effect* (atau efek animasi) merujuk pada teknik dan proses menciptakan perubahan visual yang dinamis untuk 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. Di dunia produksi animasi, penerapan teknik seperti *frame by frame animation* juga bagian dari eksplorasi kreatif untuk menciptakan visual yang menarik.

Parama creative adalah perusahaan berbentuk CV yang bergerak di bidang industri kreatif multimedia. Salah satu produk Parama Creative adalah film "Battle Park" yang di produksi oleh tim Pandawa. Film "Battle Park" merupakan film visual *effect* dan *animation* yang mengangkat cerita tentang dua orang dalam memperebutkan spot parkir. Pada bagian "Summon Monster Batu", tim produksi menghadirkan adegan dramatis dengan munculnya *monster batu* yang merupakan kekuatan salah satu karakter pada film tersebut. Tantangan utama dalam *project* ini adalah membuat serta memvisualisasikan adegan pada "Summon Monster Batu" dengan efek-efek 2D animasi yang dimainkan.

Untuk menjawab tantangan visual ini, secara teknis penerapan *effect* animasi 2D pada adegan tersebut penulis menerapkan teknik *frame by frame*. Penerapan teknik tersebut diperlukan untuk menunjang visualisasi adegan, dengan membuat *effect* air dan petir asap khususnya untuk menciptakan kesan dramatis ketika summon monster batu. Proses animasi ini dimulai dengan membuat sketsa kasar dari *effect* yang akan digunakan dan dilanjut dengan menambahkan *keyframe* serta *inbetween*, setelah gerakan *effect* dirasa sudah halus maka dilanjutkan ke proses *clean up* dan *coloring*. Dalam menerapkan teknik *frame by frame* penulis menggunakan *software* Toon Boom Harmony dalam memproduksi *effect* animasi 2D secara efisien.

Dari uraian latar belakang diatas penulis membuat *effect* animasi 2D pada adegan *summon monster* batu untuk mendukung visual dan suasana pada film “*Battle Park*”. Maka dari itu, penulis mengambil judul penelitian pembahasan animasi 2D *effect scene* “*summon monster* batu” pada film “*Battle Park*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini: Bagaimana pembahasan efek animasi 2D *effect* pada adegan “*Summon Monster Batu*” dalam 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 “*Summon Monster Batu*” dalam film “*Battle Park*”.
2. Pembahasan hanya mencakup efek animasi 2D pada efek air dan juga petir asap.
3. Mencakup pada teknik *frame by frame*.
4. Penguji adalah pihak mentor industri.
5. Yang diuji adalah efektivitas penerapan efek 2D terhadap *scene* yang dikerjakan.

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 *monster* dan meningkatkan kualitas visual adegan."
2. Membuat efek animasi 2D dengan teknik *frame-by-frame animation* dalam pembuatan *scene* “*Summon Monster Batu*” pada film “*Battle Park*”.