

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi 2D merupakan sebuah teknik penyampaian pesan visual dengan menggunakan gambar yang digerakan dan dihubungkan sehingga menghasilkan ilusi gerakan. Animasi menjadi salah satu bentuk karya yang populer saat ini. Melalui animasi, kita dapat menyampaikan informasi, pengetahuan, serta pesan-pesan tertentu kepada banyak kalangan masyarakat. Di era modern yang pesat akan perkembangan teknologi, animasi 2D pun dapat diciptakan secara digital menggunakan alat-alat yang semakin canggih seperti *Pen Tablet* serta perangkat lunak pada komputer yang di-desain khusus untuk keperluan pembuatan animasi 2D.

Amikom Video Competition atau yang biasa disingkat AVC merupakan sebuah ajang kompetensi film pendek dan animasi tahunan tingkat SMA/Sederajat yang diselenggarakan oleh Universitas Amikom Yogyakarta. Pada AVC 2024, tema yang diusungkan adalah “Antara Fana dan Realita Remaja” yang menggambarkan perjuangan dan kompleksitas masa remaja menuju dewasa dalam mengejar mimpi. Pada sesi awarding AVC 2024 mempertunjukan konten video sebagai pembuka pembacaan nominasi. Video pembuka tersebut memperlihatkan sekelompok remaja yang sedang membuat video akting mereka sambil berkhayal seakan-akan mereka mengeluarkan kekuatan super. Pada video pembuka penghargaan kategori animasi AVC 2024, pemeran utama akan ber-transisi menjadi karakter 2 Dimensi. Oleh karena itu animasi 2D diperlukan untuk memvisualisasikan aksi-aksi mereka dan memperkuat suasana adegan tersebut.

Dalam konten video pembuka penghargaan kategori animasi AVC 2024 menampilkan adegan pemeran utama yang sedang melakukan gerakan aksi nyata lalu ber-transisi ke dunia dua dimensi menjadi berbagai macam karakter *anime* seperti Sasuke dari *anime* “Naruto: Shippūden”, Levi dari *anime* “Attack on Titan”, Itadori dari *anime* “Jujutsu Kaisen”, Zoro dari *anime* “One Piece”, dan Zenitsu dari *anime* “Demon Slayer” sambil memperlihatkan gerakan-gerakan aksi setiap

karakter.

Dalam pembuatan animasi 2D video pembuka penghargaan kategori animasi AVC 2024, penulis menggunakan teknik animasi 2D *frame by frame*. Teknik *frame by frame* merupakan teknik animasi 2D dimana setiap *frame* animasi digambar secara individual dan akan disusun secara beraturan sehingga menciptakan ilusi gerakan. Dengan teknik *frame by frame*, animasi 2D dapat dibuat lebih efektif untuk memvisualisasikan gerakan animasi yang kompleks dan membuatnya lebih ekspresif. Merujuk pada uraian diatas, maka penulis akan mengimplementasikan teknik animasi 2D *frame by frame* dan mengambil judul “Implementasi Animasi 2D pada Video Pembuka Penghargaan Kategori Animasi AVC 2024 dengan Teknik Frame by Frame”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: “Bagaimana mengimplementasikan animasi 2D pada video pembuka penghargaan kategori animasi AVC 2024 dengan teknik *frame by frame*?”

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan animasi 2D dengan teknik *frame by frame*.
2. Penelitian berfokus pada animasi 2D video pembuka penghargaan kategori animasi AVC 2024.
3. Penelitian berfokus pada animasi 2D dalam proses produksi
4. Pengujian dilakukan untuk melihat kelayakan dari animasi 2D yang telah dibuat.
5. Pengujian dilakukan oleh pihak CV. Parama Creative dan ahli pakar animasi 2D.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Menerapkan teknik animasi 2D *frame by frame* untuk kebutuhan video pembuka penghargaan kategori animasi AVC 2024.
2. Sebagai persyaratan untuk menyelesaikan jenjang program studi S1 Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

