

INTISARI

Animasi 2D merupakan bentuk animasi yang digunakan secara luas dalam berbagai sektor, namun masih terdapat tantangan dalam menghasilkan animasi yang lancar dan realistis dengan software Blender. Penelitian ini bertujuan untuk merancang animasi 2D dengan FPS (Frame Per Second) yang optimal sehingga menghasilkan kualitas gambar yang maksimal. Metode yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle yang terdiri dari tahapan Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data observasi dan studi literasi untuk memperoleh data yang diperlukan dalam tahap Material Collecting. Alat dan bahan yang digunakan meliputi software animasi 2D dan perangkat keras komputer. Hasil penelitian menunjukkan bahwa FPS 60, meskipun memiliki performa yang paling baik, tidak direkomendasikan untuk berbagai aplikatif. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan 30 FPS, terutama dalam lingkup pendidikan. Melalui penggunaan kuisisioner, penelitian ini juga berhasil membuktikan efektivitasnya dalam mengedukasi responden dengan baik. Penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan aplikatif. Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu animasi 2D dengan memberikan rekomendasi FPS yang optimal untuk menghasilkan kualitas gambar yang maksimal. Secara aplikatif, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai panduan bagi pembuat animasi 2D untuk memperoleh hasil yang optimal dalam pembuatan animasi 2D.

Kata kunci: 2D, Animation, Frame Per Second , Multimedia Development Life Cycle

ABSTRACT

2D animation is a form of animation that is widely used in various sectors, but there are still challenges in producing smooth and realistic animations with Blender software. This research aims to Design 2D animation with optimal FPS (frames per second) so as to produce maximum image quality. The method used is Multimedia Development Life Cycle which consists of Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution stages. This research uses data collection methods of observation and literacy studies to obtain the data needed in the Material Collecting stage. The tools and materials used include 2D animation software and computer hardware. The results show that FPS 60, although it has the best performance, is not recommended for various applications. This research recommends the use of 30 FPS, especially in educational settings. Through the use of questionnaires, this research also managed to prove its effectiveness in educating respondents well. This research has theoretical and applicative benefits. Theoretically, this research contributes to the development of 2D animation science by providing optimal FPS recommendations to produce maximum image quality. Applicatively, the results of this study can be used as a guide for 2D animation makers to obtain optimal results in making 2D animations.

Keywords: 2D, Animation, Frame Per Second , Multimedia Development Life Cycle