

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 2D adalah animasi yang berasal dari penciptaan gambar yang menggunakan lingkungan dua dimensi. Pada proyek ini sendiri penulis menggunakan teknik *frame by frame*. Metode *frame by frame* sendiri merupakan teknik menggambar animasi yang menciptakan ilusi gerakan dengan membuat perubahan pada setiap *frame* dengan *keyframe* sebagai acuannya.

Pada program Puntadewa yang diselenggarakan MSV Studio penulis ditugaskan membuat animasi dua dimensi yang berjudul *Le Duel Mortel*. *Le Duel Mortel* sendiri adalah animasi dua dimensi yang menggambarkan pertarungan dua orang yaitu Axel dan Nata. Penulis sendiri mendapatkan tugas untuk membuat adegan Axel dan Nata beradu pukul.

Pada tahap pembuatan adegan beradu pukul pada animasi *Le Duel Mortel* terdapat adegan di mana *angle* kamera Axel dan Nata berlawanan arah dan *slow motion*. Melihat adanya kebutuhan adegan karakter tersebut, maka penulis menggunakan teknik *frame by frame* dengan prinsip animasi *straight ahead*. *Software* yang digunakan dalam pembuatan animasi *Le Duel Mortel* adalah Toon Boom Harmony 21.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas maka penulis membuat rumusan dari penelitian ini adalah: *Bagaimana mengimplementasikan teknik frame by frame pada adegan Axel dan Nata beradu pukul pada film Animasi 2D Le Duel Mortel.*

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Materi yang diangkat dalam penelitian ini adalah pada adegan Axel dan Nata beradu pukul pada film animasi 2D *Le Duel Mortel*.
2. Teknik yang digunakan adalah teknik *frame by frame* dua dimensi.

3. Pengujian dilakukan oleh ahli dari industri 2D dari MSV Studio.
4. Yang diuji adalah penerapan prinsip animasi 2D.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengimplementasikan teknik *frame by frame* pada animasi dua dimensi berjudul *Le Duel Mortel*.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan program S1 prodi Teknologi Informasi.

