

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 2D *frame by frame* adalah metode atau teknik yang menciptakan suatu ilusi gerakan dengan membuat gambar yang diberikan sedikit penyesuaian di antara setiap *keyframe*. Metode ini adalah suatu proses yang menggambar setiap gambarnya menggunakan tangan, dan mengubahnya sedikit demi sedikit disetiap *framennya*. Dengan menggunakan cara ini dapat menghasilkan animasi video atau film dengan ratusan bahkan ribuan *frame*.

Animasi *staging* adalah animasi pembukaan atau awalan sebuah film animasi 2D yang berjudul *Le Duel Mortel*. Terdiri dari satu *scene* film dan lima *shot* film, *scene* ini menjelaskan tentang kedua karakter Axel dan Nata yang saling menatap untuk memulai sebuah adegan pertarungan pada film.

Menggunakan teknik *frame by frame* yang menggambar setiap *frame* dengan menggunakan tangan setiap di setiap *keyframe*, dan prinsip yang digunakan adalah perinsip animasi *straight ahead*. *Software* yang digunakan dalam pembuatan animasi ini adalah Adobe Animate, merupakan bagian dari Adobe grafis yang bisa digunakan untuk membuat animasi 2D *frame by frame*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas maka penulis penelitian ini adalah

Bagaimana mengimplementasikan teknik *frame by frame* pada adegan *staging* karakter persiapan bertarung film animasi 2D *Le Duel Mortel*.

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dari penelitian ini adalah

1. Materi yang diangkat pada penelitian ini adalah adegan *staging* persiapan pertarungan antara kedua karakter.
2. Teknik yang digunakan adalah metode *frame by frame*.
3. Terbatas penilaian yang di dapat dari ahli animasi 2D dan 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 adegan *staging* karakter persiapan bertarung film animasi 2D *Le Duel Mortel*.
2. Sebagai salah satu syarat keputusan program S1 prodi Teknologi Informasi.

