

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknik *frame by frame* merupakan salah satu dari beberapa teknik dalam pengerjaan sebuah animasi 2D, teknik ini mengharuskan animator untuk menggambar ulang setiap framenya. Tapi dengan teknik ini animasi yang dihasilkan akan tampak lebih ekspresif karena objek yang digambar akan terlihat seperti mempunyai volume karena penggambarannya tidak terbatas dari sumbu x dan y melainkan bisa memvisualisasikan sumbu z juga. Teknik ini cocok untuk adegan yang *straight forward* seperti adegan berkelahi, menendang dan *action* yang lainnya.

Dalam proyek ini penulis terlibat dalam pembuatan sebagian *scene* dari animasi 2D yang berjudul *Le Duel Mortel*, *Le Duel Mortel* menceritakan tentang 2 anak muda yang bernama Axel dan Nata, dalam animasi tersebut Axel dan Nata bertarung satu sama lain di sebuah lembah, Axel yang terus menerus diserang Nata sampai menghancurkan tebing-tebing disekitarnya namun saat pertarungan sudah sampai babak final ternyata itu semua hanya imajinasi 2 anak kecil yang sedang bermain di kotak pasir dan ditemani oleh kedua ibu mereka. Disini penulis terlibat dalam pembuatan *scene* Axel yang sedang bertarung dengan Nata di dalam goa, kemudian karakter Axel terlempar keluar dari dalam goa.

Pada salah satu adegan pertarungan tersebut terdapat beberapa detail yang diperlukan seperti Axel yang terlempar menabrak tebing dan masuk kedalam goa membutuhkan detail berupa bebatuan yang ikut terlempar. Dalam pembuatan adegan Axel yang terlempar memerlukan salah satu prinsip animasi yaitu *straight forward* dimana karakter digambar berurutan dari frame sebelumnya secara berkelanjutan, dan untuk detail tambahan batu atau puing digambar menggunakan prinsip *solid drawing* agar mendapatkan efek 3D yang diinginkan. Kedua proses diatas menggunakan teknik *frame by frame* karena apabila menggunakan teknik yang lainnya akan sulit mendapatkan visual yang diinginkan, maka dari itu penulis

mengambil judul “Implementasi teknik *Frame by Frame* pada adegan Axel terlempar keluar goa film animasi 2D *Le Duel Mortel*”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas maka penulis membuat rumusan dari penelitian ini adalah: “*Bagaimana mengimplementasikan teknik Frame by frame pada adegan Axel Terlempar dan membalas film animasi 2D Le Duel Mortel*”.

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Materi yang diangkat dari penelitian ini adalah pembuatan adegan Axel terlempar ke luar goa.
2. Teknik yang digunakan adalah *frame by frame*.
3. Pengujian dilakukan oleh ahli 2D animasi dan ahli industri dari MSV Studio.
4. Yang diuji adalah penerapan prinsip animasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengimplementasikan teknik *Frame by Frame* pada adegan Axel terlempar dan membalas film animasi 2D *Le Duel Mortel*.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan program S1 prodi teknologi informasi.