

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Terdapat beberapa teknik dalam pembuatan animasi 2D, salah satunya adalah teknik *Frame by Frame*. Teknik *Frame by Frame* adalah teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda [1]. Teknik *Frame by Frame* dapat mendukung visualisasi yang bebas dan imajinatif sehingga karakter yang dibuat dan pergerakan yang disusun tidak memiliki batasan yang dapat membatasi animator. Dari teknik *Frame by Frame* tersebut, terdapat sebuah *key frame* yang menjadi patokan dasar dari sebuah gerakan pada suatu rangkaian animasi. *Key frame* tersebutlah yang menjadi kunci gerakan yang nantinya tersusun menjadi suatu gerakan yang terlihat nyata. Dalam pembuatan animasi, terdapat penggunaan teknologi yang membantu mempermudah proses pembuatannya, seperti membantu penyusunan gambar serta modifikasi secara digital. Perkembangan teknologi saat ini sangat membantu proses pembuatan animasi, sehingga dapat mempercepat produksi sebuah film animasi.

Dalam penelitian ini, penulis terlibat dalam pembuatan animasi 2D yang berjudul "Asmara: Mythical of Borneo" sebagai *Key Animator*. Animasi ini menceritakan tentang seorang pendekar wanita yang bertarung melawan suatu Kerajaan karena ia dan teman-temannya hendak dihukum pancung. Dalam pertarungannya, terdapat gerakan-gerakan yang dikemas secara imajinatif seperti terbang, berputar, menebas, dan mengeluarkan jurus, sehingga harus menggunakan teknik *Frame by Frame*.

Gerakan-gerakan tersebut sangat cocok untuk diaplikasikan dengan teknik *Frame by Frame*. Teknik lain seperti teknik *Cut Out* tidak akan efektif untuk digunakan karena memiliki pergerakan yang terbatas oleh sumbu x dan y. Selain itu, visualisasi gambar tidak terbatas pada satu angle kamera saja, sehingga detail karakter dan pergerakannya dapat dibuat secara bebas.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, penulis ingin

mengimplementasikan pembuatan *key frame* pada film animasi 2D tersebut. Maka dari itu, penulis mengambil judul “Pembuatan Key Frame pada Scene 2 dalam Film Animasi 2D ‘Asmara: Mythical of Borneo’ Menggunakan Toon Boom Harmony”.

## 1.2 Rumusan Masalah

“Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah yang dapat diambil yaitu, “Bagaimana pembuatan *Key Frame* pada Scene 2 dalam film animasi 2D “Asmara: Mythical of Borneo” dengan menggunakan Toon Boom Harmony?”

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film animasi 2D ini, terdapat sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka demikian juga batasan masalah yang dapat dikemukakan yaitu:

1. Scene yang digunakan adalah scene 2.
2. Software yang digunakan adalah Toon Boom Harmony versi 20.0.5.
3. Penulis hanya memfokuskan pada pembuatan *key frame*.
4. Yang diuji adalah kualitas *key frame* yang menjadi kunci gerakan dalam animasi.
5. Pengujian dilakukan oleh para ahli animasi 2D.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berikut adalah beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Membuat *key frame* pada film animasi 2D “Asmara: Mythical of Borneo” dengan Toon Boom Harmony.
2. Mengetahui pengaruh *key frame* pada film animasi 2D “Asmara: Mythical of Borneo”.