

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 2D atau yang kita kenal dengan film kartun ini memiliki bentuk dua dimensi yang hanya terlihat dari bagian depan berupa sketsa atau gambar yang digerakkan secara frame by frame atau satu persatu untuk menciptakan gerakan suatu yang nyata.

Pada program *puntadewa* yang diselenggarakan MSV studio penulis ditugaskan membuat project animasi berupa film animasi 2D berjudul film *le duel mortel* pada adegan hand to hand combat detik 23 – 30 dengan beberapa angle kamera yang menjadikan adegan beradu pukul menjadi lebih terlihat menarik.

Dalam pembuatan animasi 2D diatas penulis menggunakan teknik frame by frame dengan menggambar di setiap keyframe menggunakan pen tablet. Prinsip animasi yang digunakan pada project ini adalah prinsip *straight ahead*. Penulis menggunakan software Adobe animate dan Adobe After effect.

Teknik frame by frame dalam pembuatan animasi 2D melibatkan pembuatan setiap frame secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan. Dalam metode ini, setiap perubahan gerakan atau bentuk objek diletakkan pada frame secara berurutan, sehingga semakin banyak frame yang digunakan, semakin halus gerakan yang dihasilkan. Teknik ini dapat diterapkan dengan menggunakan alat pen tablet dan software animasi seperti Adobe Animate. Hal ini memungkinkan para animator untuk menciptakan animasi dengan detail yang tinggi dan gerakan yang halus, serta cocok untuk menciptakan karakteristik dan daya tarik animasi tradisional yang digambar tangan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas maka penulis membuat rumusan penelitian ini adalah :

Bagaimana mengimplementasi teknik Frame by frame pada adegan Axel dan Nata Saling Terpentak film animasi 2D Le Duel Mortel.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Materi yang diangkat dalam adegan hand to hand combat pada film *ledul mortel* ini penulis.
2. Teknik yang digunakan adalah frame by frame.
3. Pengujian dilakukan oleh ahli 2D animasi dalam pembuatan film animasi.
4. Penerapan prinsip animasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengimplementasi teknik Frame by frame pada adegan Axel dan Nata Saling Terpentak film animasi 2D Le Duel Mortel.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan program S1 prodi Teknologi Informasi Universitas Amikom.