

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi juga berasal dari “*Animation*” yang dalam bahasa Inggris “*to animate*” yang berarti menggerakkan. Jadi animasi dapat diartikan sebagai menggerakkan sesuatu (gambar atau obyek) yang diam. Animasi memiliki beberapa jenis yaitu animasi 2D, animasi 3D, animasi *Stop Motion*, dan lainnya. Dalam pembuatan animasi 2D memiliki beberapa macam teknik, salah satunya adalah teknik *frame by frame*. Teknik ini merupakan sebuah teknik animasi dengan cara menciptakan ilusi gerakan dengan membuat gambar di setiap *fram*nya dengan menyesuaikan di antara setiap *keyframe* secara berurutan, semakin banyak *frame* yang digunakan untuk menampung setiap *detail* gerakan sebuah benda, animasi yang dihasilkan akan semakin halus. Maka dari itu hal tersebut membutuhkan tingkat *skill* dan kreatifitas yang tinggi oleh para *animator*.

Program Puntadewa merupakan program kerjasama antara Prodi Teknologi Informasi dengan MSV Studio. Salah satu kegiatan dari Puntadewa tersebut adalah menciptakan sebuah film pendek animasi 2D yang berjudul “*Le Duel Mortel*”.

Film animasi 2D *Le Duel Mortel* adalah film animasi pendek 2D yang bercerita tentang pertarungan antara dua karakter yang bernama Nata dan Axel berlatar belakang di *Grand Canyon*. Film ini menampilkan sejumlah aksi pertarungan dari kedua karakter, diawali dengan adegan saling menendang hingga pada akhirnya Nata terlempar ke dalam gua. Unsur materi tentang prinsip – prinsip animasi digunakan pada proses pembuatan animasi ini.

Dalam proses pembuatan film animasi 2D yang berjudul “*Le Duel Mortel*” ini, penulis menggunakan teknik *frame by frame*. Pada adegan *fighting* saling beradu kaki teknik animasi *frame by frame* sangat dibutuhkan, maka berdasarkan latar belakang tersebut penulis mengambil judul “Implementasi teknik *frame by frame* pada adegan *fighting* saling beradu kaki film animasi 2D *Le Duel Mortel*”.

Software yang digunakan dalam pembuatan animasi *Le Duel Mortel* adalah *Procreate* dan *Adobe Photoshop*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas maka penulis membuat rumusan dari penelitian ini adalah :

Bagaimana mengimplementasikan teknik frame by frame pada adegan fighting saling beradu kaki 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 adegan *fighting* beradu kaki.
2. Teknik yang digunakan adalah teknik *frame by frame* 2D.
3. Pengujian dilakukan oleh ahli 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 adegan *fighting* saling beradu kaki film animasi 2D *Le Duel Mortel*.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan program S1 prodi Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.