

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 2D adalah gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan gambar yang disusun secara beraturan sedemikian rupa. Animasi 2D dapat digunakan sebagai media hiburan. Animasi 2D memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat.

Untuk membuat karya animasi 2D penulis secara berkelompok membuat proyek yang berjudul *Implementasi teknik Frame by frame pada adegan Axel dan Nata saling Berlari film animasi 2D Le Duel Mortel*. Proyek yang dibuat dalam pembahasan skripsi ini adalah animasi pendek kartun Dua dimensi yang memperlihatkan pertarungan antara dua karakter yang bernama Axel dan Nata. Menampilkan sejumlah aksi pertarungan dari kedua karakter. Di awal video kedua karakter sudah siap untuk melakukan pertarungan sampai puncaknya. Kemudian di akhir akan menjelaskan bahwa itu hanyalah imajinasi dan tanda persahabatan mereka.

Penulis akan mengembangkan dan berfokus pada pembuatan animasi aksi Axel dan Nata berlari yang akan digunakan pada bagian dimana mereka saling berlari berhadapan. Bercerita dimana sang kedua karakter saling berlari berhadapan setelah Axel terlempar jauh. Nata berlari menuju Axel yang terlempar dan Axel segera bangkit setelah terlempar lalu mulai berlari ke arah Nata.

Dalam *Implementasi teknik Frame by Frame pada adegan Axel dan Nata saling Berlari film animasi 2D Le Duel Mortel* ini, penulis pertama membuat animasi sesuai referensi menggunakan objek-objek dasar referensi 2D yang telah direncanakan dan semirip mungkin. Terutama untuk bagian karakter agar dapat menampilkan pertarungan dari kedua karakter.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis membuat skripsi dengan judul *Implementasi teknik Frame by frame pada adegan Axel dan Nata saling Berlari film animasi 2D Le Duel Mortel*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas maka penulis membuat rumusan penelitian ini adalah: *Bagaimana Implementasi teknik Frame by frame pada adegan Axel dan Nata saling Berlari film animasi 2D Le Duel Mortel?*

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Materi yang diangkat pada penelitian ini adalah *Implementasi teknik Frame by frame pada adegan Axel dan Nata saling Berlari film animasi 2D Le Duel Mortel.*
2. Teknik yang digunakan adalah animasi *frame by frame* 2D.
3. Pengujian dilakukan oleh ahli *asset* 2D dari *MSV Studio.*
4. Yang diuji adalah 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 Berlari film animasi 2D *Le Duel Mortel.*
2. Sebagai salah satu syarat *kelulusan Program SI Prodi Teknologi Informasi.*