

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam pembuatan animasi 2D terdapat dua Teknik animasi yang dapat digunakan, *Frame By Frame* dan *Cut Out*. Salah satu cara yang digunakan dalam pembuatan animasi 2D *Paranoia* sendiri menggunakan Teknik *Frame By Frame*. Teknik *Frame By Frame* adalah Pembuatan animasi yang mengharuskan animator untuk menggambar setiap gerakan secara manual dalam satu *Frame*, setiap *Frame* yang diisi dengan gambar pose yang berbeda dapat membentuk sebuah gerakan. Seiring perkembangan zaman, kini animasi dapat dibuat dengan menggunakan teknologi yang telah tersedia, seperti beberapa *Software* yang dirancang untuk membuat sebuah animasi 2D dan melakukan segala macam editing mulai dari *sound* dan *compositing*, teknologi yang memadai di era sekarang dapat lebih mempermudah animator dalam produksi animasi.

Animasi 2D *Paranoia* menceritakan seorang gadis keturunan Jepang bernama Junko adalah seorang musisi dari *Group Band* yang terkenal. Hingga suatu hari, Junko mendengar kabar tentang salah satu idolanya telah terbunuh akibat ulah dari fans yang obsesif, sehingga berita tersebut membuat Junko ketakutan dan terkena sebuah halusinasi berlebihan, kekhawatiran Junko itulah yang disebut dengan *Paranoid* sehingga dari kata tersebut ide penamaan diganti dalam bahasa yang lebih imajinatif dinamakan, "*Paranoia*".

Dalam pembuatan animasi 2D ini, Teknik yang cocok digunakan dalam mengvisualisasikan cerita kedalam animasi adalah *Frame By Frame*, hal ini dikarenakan terdapat beberapan *Shot* dan *Scene* dengan *Angle* yang tidak memungkinkan apabila menerapkannya dengan teknik *Cut Out*. Adegan yang sulit adalah ketika karakter utama berlari dari kejaran sang antagonis, namun *Camera Angle* diambil ketika posisi kamera menggunakan *Low Angle* dengan tampak dari depan keatas. Adegan kedua ketika sang karakter utama terjebak di

sebuah jalan buntu. Dalam adegan ini memerlukan gerakan perputaran badan karakter dari arah depan berputar kearah belakang, sehingga terjadinya rotasi tubuh yang bergerak dari sumbu A menuju kesumbu B. Pembuatan animasi diawali dengan menggambar *Keyframe* satu persatu hingga menghasilkan sebuah gerakan awal yang masih terlihat kasar dan belum dinamis, pose yang digambar sendiri berdasarkan dari ekspresi wajah dan pergerakan karakter. Setelah membuat *Keyframe*, penulis akan meletakkan *In Between* diantara dua *Keyframe*.

Tujuan utama menggunakan Teknik *Frame By Frame* dibandingkan Teknik *Cut Out* dilihat dari keunggulan kedua teknik tersebut, keunggulannya adalah tidak semua gerakan dalam animasi yang memerlukan teknik *Frame By Frame* dapat divisualisasikan kedalam *Cut Out*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu : **“Bagaimana cara merancang dan membuat animasi 2D “Paranola” dengan menggunakan Teknik Frame By Frame pada adegan tokoh utama yang terkecup di sebuah Gang”**

1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Menerapkan Teknik *Frame By Frame* pada animasi 2D
2. Camera Angle yang digunakan dalam sebuah adegan karakter terkecup di sebuah Gang
3. Animasi berdurasi 4 menit 2 detik serta hasil animasi 2D dengan format video .mp4
4. Pembuatan animasi dibimbing oleh pihak MSV

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan jenjang Sarjana (S1) Prodi Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta
2. Menerapkan teknik animasi yang sudah diajarkan dan menerapkannya kedalam produksi animasi
3. Memberikan wawasan seputar penerapan Teknik yang digunakan selama proses pembuatan animasi 2D berlangsung
4. Memenuhi tugas akhir sebagai hasil dari magang di MSV Studio

