

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan objek atau gambar yang disusun secara beraturan dan mengikuti alur pergerakan yang telah ditetapkan. Ada banyak teknik pembuatan animasi diluar sana, namun teknik yang paling umum di gunakan oleh beberapa studio animasi baik di dalam negeri maupun di luar negeri yaitu teknik *frame by frame*. Animasi *frame by frame* sendiri merupakan teknik yang menciptakan ilusi gerakan dengan membuat perubahan bertahap dalam setiap keyframnya. Semakin banyak frame gerakan objek yang digunakan dalam pembuatan animasi maka akan semakin halus pula pergerakan objek tersebut[1].

Diklat 3 in 1 Pembuatan Gerak Animasi 2D merupakan program yang diselenggarakan oleh pihak MSV Studio dan Balai Diklat Industri Denpasar Bali dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan sumber daya manusia khususnya pada bidang animasi 2D. Program ini diselenggarakan selama 47 hari, mulai dari tanggal 24 Februari hingga 11 April 2023. Setelah kegiatan diklat tersebut selesai, para peserta diintruksikan untuk membuat produk animasi sebagai kegiatan magang di MSV Studio. Dalam penelitian ini penulis terlibat dalam pembuatan karya animasi 2D yang berjudul "TASKS". "TASKS" merupakan karya animasi yang bertema action-fantasy yang bercerita tentang seorang Mahasiswa bernama Kai yang berusaha menyelesaikan tugas akhir yang digambarkan sebagai "Bos Terakhir". Animasi ini berlatar didunia nyata saat Kai sedang mengerjakan

tugasnya dan alam bawah sadar sebagai emosi negatif dalam pikiran Kai.

Konsep cerita dari animasi "TASKS" yaitu berbasis fantasi dengan banyak gerakan yang kompleks seperti menghunuskan pedang, melompat, menebas, berputar, perubahan ekspresi karakter, efek ledakan, efek jurus, hingga adanya adegan impact frame. Dengan banyaknya gerakan yang imajinatif itulah maka penggunaan teknik *frame by frame* terbilang lebih efektif dan mudah karena teknik *frame by frame* mampu memvisualkan animasi dengan lebih eksresif, dan pergerakannya tidak hanya sebatas pada pergerakan rotasi dari sumbu x dan sumbu y namun bisa memutar dengan sumbu z [1]. Selain itu penulis dapat dengan leluasa melebih-lebihkan dan menambahkan gerakan aksi yang ada pada konsep cerita yang telah ditetapkan. Berdasarkan uraian tersebut penulis menerapkan serta akan membahas tentang teknik *frame by frame* pada scene "Kekalahan Sang Monster" dalam animasi "TASKS".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : "Bagaimana penerapan teknik *frame by frame* pada animasi 2D "TASKS" dalam scene "Kekalahan Sang Monster"?"

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini menggunakan animasi 2D dengan teknik *frame by frame*.
2. Penelitian berfokus pada scene 10 yaitu scene "Kekalahan Sang

Monster”.

3. Pengujian berfokus pada pergerakan karakter sesuai 12 prinsip animasi.
4. Kualitas animasi akan diuji oleh pakar animasi.
5. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis yaitu:

1. Menerapkan teknik *frame by frame* pada animasi 2D "TASKS".
2. Menguji pengaruh teknik *frame by frame* dalam menceritakan animasi 2D "TASKS".
3. Menyampaikan pesan moral yang ada dalam animasi "TASKS" kepada penonton.