

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi *frame by frame* adalah teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Pada animasi *frame by frame*, setiap perubahan gerak atau bentuk sebuah objek diletakan pada *frame* secara berurutan. Semakin banyak *frame* yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, animasi yang dihasilkan akan semakin halus [1]. Tak hanya itu, Teknik *frame by frame* mampu memvisualisasikan animasi dengan ekspresif dan pergerakan yang tidak hanya sebatas pada pergerakan linear sumbu  $x$ ,  $y$  namun bisa berotasi dengan sumbu  $z$  [2].

Dalam penelitian ini, penulis terlibat dalam pembuatan animasi 2D berjudul "TASKS". Karya ini tercipta dari kegiatan magang yang diadakan oleh MSV Studio dalam program Diklat 3 in 1 Pembuatan Gerak Animasi 2 Dimensi yang bekerja sama dengan BDI (Balai Diklat Industri) Denpasar. Program ini diadakan selama 47 hari, dari tanggal 24 Febuari hingga 11 April 2023. Karya yang bertemakan *action-fantasy* ini menceritakan tentang seorang mahasiswa bernama Kai yang sedang menghadapi tantangan melawan monster di alam bawah sadarnya, yang merupakan representasi dari tekanan dan kecemasan yang dirasakannya saat mengerjakan tugas di dunia nyata. Dari cerita tersebut terdapat banyak adegan bertarung. Oleh karena itu, Teknik *frame by frame* dipilih sebagai metode dalam pembuatan animasi "TASKS".

Teknik *frame by frame* dipilih dikarenakan teknik ini memudahkan dalam menciptakan gerakan yang cukup kompleks secara detail. Gerakan gerakan yang dimaksud antara lain gerakan *action* seperti menebas, melompat, berputar, berlari; perubahan ekspresi; efek ledakan, dan kepulan asap. Berdasarkan gerakan-gerakan tersebut penggunaan teknik *frame by frame* tergolong lebih efektif dibandingkan dengan teknik lain seperti *cutout*. Berdasarkan hal tersebut, penulis akan membahas

tentang teknik *frame by frame* dalam animasi 2D "TASKS" pada *scene* "Melawan Insecure".

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya sebagai berikut: "Bagaimana penerapan Teknik *frame by frame* pada film animasi 2D "TASKS" untuk *scene* "Melawan Insecure"?".

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

1. Animasi yang digunakan adalah animasi 2D.
2. *Scene* yang dikerjakan adalah *scene* "Melawan Insecure" yaitu pada *scene* 6.
3. Teknik yang digunakan adalah teknik *frame by frame*.
4. Pengerjaan menggunakan *software* Toon Boom Harmony 20.
5. Pengujian berfokus pada pergerakan karakter sesuai 12 prinsip animasi.
6. Kualitas animasi akan diuji oleh pakar animasi.
7. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan teknik *frame by frame* pada animasi 2D "TASKS".
2. Menyampaikan cerita serta moral dalam animasi "TASKS" kepada penonton.