

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi *frame by frame* merupakan ilusi gerakan yang dibuat pada sekumpulan gambar statis yang berurutan dan telah disusun sedemikian rupa serta bergerak mengikuti alur yang sudah ditetapkan setiap hitungan waktu sehingga membuat ilusi pergerakan pada gambar yang digerakan terlihat seakan-akan hidup[1]. Dalam disetiap satu detik nya terdapat 24 *frame* sampai 30 *frame* didalamnya. Gerakan yang dihasilkan melalui teknik *frame by frame* yaitu semakin banyak *frame* yang dihasilkan maka semakin halus dan detail pula gerakannya.

Balai Diklat Industri Denpasar merupakan suatu lembaga yang dimana yang bergerak dibidang pembinaan serta pelatihan kompetensi pada sumber daya manusia dalam bidang animasi, *digital content*, serta pengembangan permainan dan kriya yang berlokasi di Bali. Di tahun 2023 BDI Denpasar bekerja sama dengan MSV studio dalam menyelenggarakan diklat *3 in 1* gerak animasi 2 Dimensi. MSV studio merupakan Badan Usaha milik amikom yang bergerak di bidang animasi, baik animasi 2 Dimensi maupun animasi 3 Dimensi. Setelah mengikuti pelatihan yang adakan oleh Balai diklat industri Denpasar penulis juga melakukan kegiatan magang di MSV Studio selama 1 setengah bulan dan projek yang telah dihasilkan oleh para peserta selama kegiatan dilaksanakan yaitu film animasi pendek yang berjudul ; “Legenda Wedhung Dewa” dan “TASKS” . Dalam pengerjaannya penulis dan peserta diklat lainnya diarahkan untuk berkelompok dalam kegiatan magang bersama MSV Studio dan Penulis terlibat dalam proses pengerjaannya serta ingin mengangkat produk animasi 2D yang berjudul “TASKS” dalam skripsi yang ditulis oleh penulis.

“TASKS” adalah karya orisinal yang terinspirasi dari kejadian nyata yang menceritakan seorang mahasiswa yang berusaha menyelesaikan tugas akhir yang ia anggap sebagai “Bos Terakhir”. Untuk menyelesaikan “Bos Terakhir” tersebut ia harus mengalahkan sang monster yang ada didalam dirinya dimana sang monster tersebut divisualisasikan dari Tugas akhir yang ia harus lewati . Genre dari film animasi 2 Dimensi ini adalah genre *action-fantasy*.

Salah satu *scene* “Pertarungan awal Kai dengan Sang Monster” dalam animasi 2 dimensi yang berjudul “TASKS” menampilkan awal mulanya pertarungan Sang Monster dengan karakter bernama Kai . Sang Monster yang merupakan bentuk visualisasi dari semua ketakutan serta rasa malas dan tugas akhir yang harus ia taklukan. Awal mula adegan yaitu Kai yang berlari mulai menyerang sang monster dengan sebuah serangan ayunan pedang emas yang ia miliki namun sayangnya serangan Kai ditangkis oleh Sang Monster . Adegan dilanjutkan dengan serangan sang Monster yang berupa bola kekuatan berwarna hitam yang ditepis oleh tebasan pedang yang dimiliki Kai . lalu dilanjutkan dengan adegan beradu Sang Monster dengan Kai. Kemudian Sang Monster membalas dengan serangan rantai yang muncul dari bawah tanah yang menyebabkan Kai terbelenggu oleh serangan tersebut. Dalam *scene* ini latar belakang tempat terdapat di dalam alam bawah sadarnya Kai.

Dengan konsep dan ide cerita dari film animasi 2 dimensi “TASKS” , hal ini membutuhkan adanya penerapan teknik animasi *frame by frame* supaya memenuhi *scene* “Pertarungan awal Kai dengan Sang Monster” untuk produksi film tersebut. Dengan penggunaan teknik *frame by frame* pada *scene* “Pertarungan awal Kai dengan Sang Monster” yang memiliki tingkat kesulitan tertentu dengan gerakan *action* berupa gerakan menebas pedang, gerakan melompat , gerakan menepis, kemudian gerakan efek pada serangan sang monster. Dan berdasarkan gerakan tersebut dengan menggunakan teknik *frame by frame* ini lebih efektif dibandingkan menggunakan teknik lain seperti teknik *cut out puppet animation*.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan penulis memanfaatkan teknik *frame by frame* . Maka dari itu penulis mengambil judul “IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME PADA SCENE “ PERTARUNGAN AWAL KAI DENGAN SANG MONSTER” PADA ANIMASI 2D “TASKS”. Dengan penerapan teknik tersebut diharapkan adegan tersebut dapat tervisualisasikan dengan baik.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan masalah yang akan dipecahkan yaitu, “Bagaimana implementasi teknik *frame by frame* pada *scene* “pertarungan awal Kai dengan Sang Monster” pada pembuatan animasi 2 Dimensi “TASKS”?”.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini meliputi :

1. Animasi dalam bentuk 2 dimensi.
2. Penelitian ini berfokus pada *scene* 2 yaitu “Pertarungan awal Kai dengan Sang Monster” .
3. Animasi 2 Dimensi ini menggunakan teknik *frame by frame*.
4. *Frame rate* yang digunakan pada animasi 2 Dimensi ini adalah 24 *fps* dan *file* yang dihasilkan adalah .mp4 dengan resolusi 1920 x 1080.
5. Produk merupakan hasil magang dengan MSV Studio.
6. Animasi hanya berfokus pada tahapan produksi.
7. Evaluasi berfokus pada gerakan karakter dalam animasi sesuai dengan 12 prinsip animasi dan visual pada animasi.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan teknik *frame by frame* pada *scene* “ Pertarungan awal Kai dengan Sang Monster” Animasi 2 Dimensi “TASKS”.
2. Merealisasikan visual sesuai dengan kebutuhan produksi.
3. Menyampaikan pesan cerita dan pesan moral yang ada didalam animasi 2D “TASKS” kepada penonton.