

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital seperti sekarang ini, terdapat banyak karya yang tercipta dari Kerjasama manusia dengan teknologi di berbagai aspek kehidupan, dalam bidang seni rupa contohnya. Salah satunya ialah animasi 2 dimensi. Animasi 2D adalah bentuk seni animasi yang menciptakan ilusi gerakan yang realistis dan berkesinambungan dalam dua dimensi (bidang datar) dengan menggunakan serangkaian gambar statis (*frame*).

Diklat *3 in 1* Pembuatan Gerak 2 Dimensi (2D) merupakan hasil kegiatan pelatihan kerjasama MSV dengan Balai Diklat Industri (BDI) Denpasar yang dilaksanakan di Denpasar, Bali selama kurang lebih 47 hari (beserta hari libur) dengan 1 hari untuk Uji Kompetensi pada tanggal 24 Februari 2023 sampai dengan 11 April 2023. Dalam kegiatan tersebut, penulis mengikuti magang bersama MSV dan terciptanya animasi 2D berjudul "TASKS". Animasi ini bertemakan *action-fantasy*, menceritakan seorang mahasiswa bernama Kai yang berusaha untuk menyelesaikan tugas kuliahnya yang divisualkan sebagai seorang monster dibawah alam bawah sadarnya. Dalam proses pengerjaan, penulisan menggunakan salah satu teknik animasi 2 dimensi, yaitu teknik *frame by frame*.

Teknik *frame by frame* ini dipilih karena beberapa alasan. Pada animasi "TASKS" ini terdapat beberapa *scene* pertarungan antar karakter utama dengan sang monster. Sehingga penulis menggunakan teknik ini karena dapat menciptakan pergerakan yang lebih variatif dan detail. Keunggulan dalam teknik ini adalah dapat memaksimalkan imajinatif dan efek bertarung yang lebih halus, serta kompleks. Khususnya pergerakan karakter dalam bertarung seperti menebas, melompat, menghindari serangan, dan menyerang balik, serta efek-efek pendukung seperti asap dan kilatan huncusan pedang. Oleh karena ini penulis membahas teknik *frame by frame* pada animasi 2 dimensi pada *scene* "Melawan Jurus Ekspetasi" pada animasi 2D "TASKS".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dituliskan sebelumnya, dapat ditemukan sebuah permasalahan yaitu : “Bagaimana penerapan Teknik *Frame by Frame* pada *Scene* “Melawan Jurus Ekspektasi” pada animasi “TASKS”?”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu :

1. Produk merupakan hasil magang bersama MSV Studio.
2. Animasi yang digunakan adalah animasi 2D.
3. Penelitian ini menggunakan animasi 2D dengan teknik *frame by frame*.
4. Penelitian berfokus pada *scene* 8 yaitu *scene* “Melawan Jurus Ekspektasi”.
5. Pengerjaan menggunakan *software* Toonboom Harmony 2020 dan Clip Studio Paint.
6. Pengujian berfokus ada pergerakan karakter sesuai 12 prinsip animasi.
7. Kualitas animasi akan diuji oleh pakar animasi.
8. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti adalah

1. Menerapkan teknik *frame by frame* pada animasi 2D “TASKS”
2. Menyampaikan pesan moral yang ada dalam animasi 2D “TASKS”