

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ada banyak cara dapat diterapkan dalam pembuatan key animation salah satunya dengan menggunakan teknik Frame by Frame. Teknik Frame by Frame adalah sebuah teknik yang dibuat dari banyak gambar atau sketsa yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah gerakan yang terlihat hidup. Dalam pembuatan animasi kita dapat memvisualisasikan sebuah adegan berdasarkan cerita atau naskah yang bersifat imajinatif. Seperti karakter manusia yang terbang, benda mati yang dibuat seolah hidup dan lain sebagainya. Dengan penggunaan teknologi membuat animasi lebih mudah dalam proses pembuatannya dikarenakan dapat mengurangi kesalahan dalam penerapan gambar dan modifikasi secara digital. Perkembangan industry animasi saat ini membuat tuntutan kepada animator agar dapat bekerja dengan lebih cepat dalam memproduksi sebuah film animasi. [1]

Dalam penelitian ini, penulis terlibat dalam pembuatan animasi 2D "Asmara : Mythical of Borneo" sebagai Key Animator, yang menceritakan tentang pendekar wanita yang berusaha meloloskan dari hukuman pancung. Dan di pertengahan scene 2, adegan aksi dimulai ketika karakter utama berhasil lepas dari pasung dan harus bertarung satu lawan satu dengan sang Algojo. Lalu pertarungan dilanjutkan kembali dengan karakter utama yang dikeroyok 3 prajurit raja Unggal. Dari cerita fiksi tersebut terdapat beberapa adegan seperti menebas, berputar, dan aksi pertarungan yang mengharuskan menggunakan Teknik Frame by Frame.

Teknik frame by frame mampu memvisualkan adegan tersebut, karena adanya kebutuhan gerakan ilusi ke dalam, seperti berputar, mengayun, dan menghindar. Adegan ini akan kurang efektif jika diilustrasikan dengan Teknik lain, seperti Cut Out, yang pergerakannya hanya terbatas sumbu x dan y. di samping itu, adegan tersebut juga memerlukan angle kamera yang berbeda-beda, sehingga visualisasi pada key animation dapat digambar jelas dengan Teknik Frame by Frame.

Untuk itu, penulis mengambil judul Pembuatan Key Animation Untuk Adegan Pertarungan Tangan Kosong Pada Scene 2 Animasi 2 Dimensi “Asmara : Mythical Of Borneo” Menggunakan Software Toonboom Harmony. Dikarenakan semua proses pembuatan dari rough sketch sampai key animation semua menggunakan Toonboom Harmony.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya yaitu: “Bagaimana membuat Key animation 2D untuk adegan pertarungan tangan kosong menggunakan teknik frame by frame?”

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang tertulis diatas, untuk lebih meluruskan pembahasan dalam masalah ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu:

1. Menggunakan teknik frame by frame.
2. Software yang digunakan adalah Toonboom Harmony.
3. Format file .mp4 dengan frame rate 24 fps.
4. Adegan animasi yang dibahas hanya saat adegan aksi pertarungan tangan kosong pada scene 2.
5. Yang diuji adalah kualitas key frame yang menjadi kunci gerakan dalam animasi. Hal yang diuji berupa penerapan prinsip animasi pada key animation, kompleksitas gerakan animasi, style animasi yang dipakai, dan kerapihan garis.
6. Pengujian dilakukan oleh ahli dari MSV Studio

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin peneliti capai dalam penyusunan penelitian ini adalah :

1. Memenuhi persyaratan untuk menuntaskan pendidikan program sarjana studi Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

2. Menerapkan pembelajaran mengenai animasi yang telah diajarkan selama menempuh pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Memberikan penjelasan mengenai perancangan dan pembuatan animasi serta menjadi kajian informasi yang berguna.

