

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ada banyak cara yang diterapkan dalam pembuatan animasi salah satunya dengan menggunakan teknik *Frame by frame*. *Frame by frame* adalah teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Pada animasi *frame by frame*, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakkan pada *frame* secara berurutan. Semakin banyak *frame* yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, animasi yang dihasilkan akan semakin halus. [1]

Dalam penelitian ini, penulis terlibat dalam pembuatan animasi 2D "Asmara: Mythical of Borneo" sebagai *Inbetween Artist*, 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 kecepatan gerakan dan *angle* kamera yang berbeda. sehingga dapat digunakan berbagai teknik pembuatan gambar sela untuk menghasilkan visualisasi yang bervariasi.

Untuk itu, penulis mengambil judul Pembuatan Gambar Sela Pada Adegan Pertarungan Tangan Kosong Dalam Animasi 2 Dimensi "Asmara: Mythical Of Borneo", dikarenakan semua proses pembuatan dari gambar sela hingga pewarnaan, semua menggunakan *Toonboom Harmony*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah seperti di 1.1, maka rumusan masalahnya yaitu: "Bagaimana membuat Gambar Sela animasi 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 pergerakan dalam animasi. Hal yang diuji berupa ketepatan gambar sela dengan gambar kunci, kompleksitas gerakan animasi, dan kerapihan garis.
6. Pengujian dilakukan oleh tenaga ahli bidang 2D animasi.

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.