

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi juga berasal dari "*Animation*" yang dalam bahasa Inggris "*to animate*" yang berarti menggerakkan. Jadi animasi dapat diartikan sebagai menggerakkan sesuatu (gambar atau obyek) yang diam. Pembuatan animasi 2D memiliki beberapa macam teknik, salah satunya adalah teknik *frame by frame*. Teknik ini merupakan sebuah teknik animasi yang menggabungkan beberapa gambar diam secara berurutan menjadi sebuah ilusi gerak. Puntadewa merupakan project kerjasama Prodi Teknologi Informasi dengan MSV Studio, pengerjaan *project* pada kuartal akhir tahun 2023. Penulis diberikan project pembuatan animasi 2d berjudul "Le duel mortel". Dalam film tersebut penulis terlibat dalam pembuatan Adegan Teleportasi di Langit Karakter. Unsur materi tentang prinsip – prinsip animasi aktif digunakan pada animasi.

Pada adegan teleportasi di Langit, masing – masing karakter memiliki pergerakan dan ekspresi yang cepat dimana teknik ini dapat memvisualisasikan adegan rotasi camera angle atau memutar secara tiga dimensi seperti pergerakan manusia pada umumnya. "Le Duel Mortel" adalah film animasi pendek yang bercerita tentang pertarungan karakter bernama axel dan nata yang berlatar belakang *Grand Canyon*.

Pada adegan Teleportasi Di Langit Karakter Nata Pada Film animasi tersebut teknik animasi *frame by frame* sangat dibutuhkan, maka dengan ini penulis mengambil judul "**Implementasi Teknik Frame by Frame Pada Adegan Teleportasi Di Langit Karakter Nata Pada Film Animasl 2D "LE DUEL MORTEL"**

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas maka penulis membuat rumusan dari penelitian ini yaitu "**Bagaimana mengimplementasikan teknlk *frame by frame* "Le Duel Mortel"?**

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini antara lain:

1. Materi yang diangkat pada penelitian ini adalah adegan Teleportasi Di Langit.
2. Teknik yang digunakan *Frame by Frame*.
3. Pengujian dilakukan oleh ahli 2d dan ahli industri dari MSV Studio.
4. Yang diuji adalah aspek Kreatif, Teknis, dan Kerapihan Animasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengimplementasikan teknik *frame by frame* pada adegan Teleportasi Di Langit.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan program sarjana prodi teknologi informasi.