

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan animasi 2D telah mengalami evolusi yang signifikan seiring berjalannya waktu dari teknik tradisional *frame by frame* hingga penerapan teknologi modern. Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak. Salah satu teknik dalam pembuatan animasi yaitu adalah menggunakan teknik *frame by frame*. Dalam era *Digital*, perangkat lunak animasi menjadi kunci penting bagi industri animasi 2D. Penggunaan perangkat lunak mempermudah proses produksi dan mengurangi kompleksitas. Salah satu software animasi yang menjadi penentu fasilitas kebutuhan animator 2D adalah Adobe Animate. Melalui Adobe Animate, animator dapat dengan mudah menerapkan teknik animasi *frame by frame* dan menggabungkan elemen tradisional dengan kenyamanan teknologi modern.

Kerjasama Program studi Teknologi Informasi dengan MSV yang bernama Program PUNTADEWA penulis mengerjakan karya animasi 2 dimensi yang dikerjakan secara berkelompok. Pada penelitian ini, penulis mengerjakan karya animasi 2 Dimensi berjudul *Le Duel Mortel*, Animasi berjudul *Le Duel Mortel* sendiri merupakan *original Animation* yang menceritakan tentang dua anak kecil yang sedang bermain di kotak pasir dan sedang berimajinasi bertarung di sebuah lokasi *Grand Canyon* gurun pasir.

Pada tahap produksi animasi 2 dimensi berjudul *Le Duel Mortel* didapatkan adegan *Ending* dimana karakter Nata terlempar dan masuk ke dalam pemandangan kota, pada adegan ini karakter berada di 2 setting lokasi yaitu tebing bebatuan tinggi dan taman kota. Penulis menerapkan teknik *frame by frame* yang diperlukan dalam adegan Nata terlempar dan masuk ke dalam pemandangan kota maka dari itu penulis mengambil judul **"Implementasi Teknik *Frame by Frame* Adegan Nata**

Terlempar dan Masuk Pemandangan Kota pada Film Animasi 2D “*Le Duel Mortel*”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas maka penulis membuat perumusan dari penelitian ini adalah : *Bagaimana mengimplementasikan teknik frame by frame pada adegan Nata terlempar dan masuk pemandangan kota pada film animasi 2D “Le Duel Mortel”?*

1.3 Batasan Masalah

Adapun latar belakang masalah dari penelitian ini adalah

1. Materi yang diangkat adalah adegan Nata terlempar dan masuk pemandangan kota pada film animasi 2D “*Le Duel Mortel*”.
2. Teknik yang digunakan adalah animasi *frame by frame* animasi 2D.
3. Pengujian dilakukan oleh ahli 2D dan ahli industri dari MSV Studio.
4. Yang diuji adalah penerapan prinsip animasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah

1. Mengimplementasikan teknik *frame by frame* pada film animasi 2D “*Le Duel Mortel*”.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan program SI prodi Teknologi Informasi.