

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

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. Teknik ini dapat memvisualisasikan adegan rotasi camera angle atau memutar secara tiga dimensi seperti pergerakan manusia pada umumnya .

Puntadewa merupakan project kerjasama Prodi Teknologi Informasi dengan MSV Studio. dalam kegiatan ini penulis diberikan project pembuatan animasi 2D Le duel mortel. Le Duel Mortel adalah film animasi pendek yang bercerita tentang pertarungan Axel dan Nata yang berlatar belakang di sebuah gurun. Dalam film tersebut penulis terlibat dalam pembuatan scene Axel terlempar dan membalas.

Pada adegan Axel terlempar dan membalas terdapat adegan dimana Axel terlempar yang diikuti dengan angle kamera yang bergerak. melihat kebutuhan film animasi tersebut teknik animasi frame by frame sangat dibutuhkan. maka dengan ini penulis mengambil judul “ **Implementasi teknik frame by frame pada adegan Axel terlempar dan membalas film animasi le duel mortel** ”.

### 1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas maka penulis membuat rumusan dari penelitian ini adalah *Bagaimana mengimplementasikan teknik frame by frame le duel mortel.*

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Materi yang diangkat pada penelitian ini adalah adegan Axel terlempar dan membalas
2. Teknik yang digunakan adalah animasi frame by frame 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 adegan Axel terlempar dan membalas
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan program sarjana prodi teknologi informasi

