

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film animasi merupakan jenis film yang banyak diminati pada masa sekarang dari kalangan anak-anak hingga dewasa. Animasi sebenarnya adalah sebuah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah *frame*. Saat ini, animasi telah berkembang menjadi bentuk seni yang sangat beragam dan ada di berbagai media, termasuk film, televisi, video game, dan konten internet. Animasi sendiri dibagi menjadi animasi 2d dan 3d.

Animasi 2d memiliki beberapa teknik salah satunya *frame by frame animation*, adalah teknik animasi dengan menggambar pergerakan di setiap *frame* nya sehingga memungkinkan untuk menciptakan gerakan animasi yang detail, organik dan halus, teknik ini juga memungkinkan animator untuk dapat membuat karakter sesuai dengan desain karakter yang disediakan dengan sangat detail dalam berbagai kondisi, arah kamera, dan pose. Selain itu, metode *frame by frame* ini memiliki daya tarik dan peminatnya sendiri mengikuti dengan kemajuan teknologi yang ada saat ini.

Keyframe adalah tahapan awal dalam pembuatan animasi *frame by frame*. *Keyframe* yaitu gambaran kasar pada animasi *frame by frame* yaitu sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan sehingga muncul visual gambar bergerak. *Keyframe* sendiri merupakan tahapan awal dari produksi animasi, dalam *Keyframe* ini animator menentukan bagaimana pergerakan visual animasi akan bergerak dan ditampilkan, sehingga *Keyframe* menjadi kunci utama dalam tahap produksi animasi. karena *Keyframe artist* yang baik dapat memberikan kualitas animasi yang baik dan menarik. Kualitas animasi yang baik berdampak langsung pada minat penonton untuk menonton sehingga mempermudah pesan yang akan disampaikan kepada penonton.

MSV Studio, atau lebih dikenal sebagai PT Mataram Surya Visi Sinema, adalah sebuah perusahaan produksi film yang berbasis di Indonesia. Sebagai salah satu studio produksi terkemuka di Indonesia. MSV Studio memiliki visi misi untuk menjadi pusat produksi film yang inovatif dan kreatif, yang menghasilkan karya-karya yang memukau dan berdampak dalam industri perfilman Indonesia dan global, salah satu proyek dari MSV Studio adalah iklan animasi 2d untuk merek makanan yaitu Pop Mie.

Iklan Pop Mie ini merupakan kelanjutan dari kontes "*BeautifulYearWithPopMie X Coldiac*" yang dimenangkan oleh "*@fani_twins*" yang kemudian ia akan menjadi bintang utama dalam iklan ini. Iklan ini akan menceritakan tentang petualangan karakter bernama Fani yang dimana ia akan menemui tantangan seperti badai, tebing terjal, dan air deras, dan akan ditutup dengan fani memakan Pop Mie sehingga ia menyadari bahwa dengan Pop Mie petualangannya menjadi lebih berkesan.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengusung analisis *Keyframe* pada saat bekerja sebagai *Keyframe artist* di MSV Studio. Maka dari itu penulis mengusung judul "Analisis Dan Pembuatan *Keyframe* Animasi 2d Pada Project "*Pop Mie*" Msv Studio Menggunakan Teknik *Frame By Frame*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka didapati rumusan masalah yaitu:
"Bagaimana Pembuatan *Keyframe* Animasi 2d Pada Project "Pop Mie" di MSV Studio Menggunakan Teknik Frame By Frame"

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian ini akan berfokus pada animasi 2d
2. Penelitian ini berfokus pada teknik frame by frame
3. Animasi yang diteliti digambar menggunakan tangan secara tradisional menggunakan perangkat komputer
4. Penelitian terfokus pada project iklan Pop Mie MSV Studio
5. Penelitian ini akan terfokus pada 4 shot *Keyframe*
6. Penelitian ini akan berfokus pada proses *Keyframe* pada animasi 2d
7. Animasi ini akan memiliki format resolusi 2048 x 1152 pixel, dan frame rate 24 fps
8. Animasi ini akan dibuat menggunakan software Toon Boom Harmony 20

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui cara pembuatan animasi 2d menggunakan metode *Frame by frame*
2. Mengetahui proses pembuatan *Keyframe* pada produksi animasi 2d di MSV Studio
3. Mengetahui teknis detail produksi animasi 2d di MSV Studio

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Untuk Peneliti :

1. Sebagai syarat kelulusan pada mata kuliah Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta
2. Mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama melaksanakan perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta
3. Mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama bekerja di MSV Studio

1.5.2 Untuk Animator

1. Memberikan pengetahuan tentang pembuatan *Keyframe* animasi sekelas industri
2. Dapat menjadi referensi teknis untuk pembuatan animasi serupa

1.5.3 Untuk Masyarakat

1. Memberikan informasi dan pengetahuan bagaimana pembuatan film animasi 2d frame by frame
2. Memberitahu kepada masyarakat bahwa industri animasi di Indonesia juga memiliki kualitas yang baik

1.6 Sistematika Penelitian

Dalam penulisan laporan penelitian ini menggunakan sistematika yang terdiri dari 5 bab yang masing-masing saling terkait, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan berisikan dasar teori sebagai bahan referensi dalam pembuatan film animasi dan penelitian

BAB III IMPLEMENTASI

Dalam bab ini berisi pembahasan *jobdesk*, detail kegiatan, dan proses produksi *Keyframe* animasi.

BAB IV PENUTUP

Dalam bab ini merupakan penutup dari penelitian, berisi uraian tentang kesimpulan-kesimpulan serta saran yang didapat