

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Teknik pembuatan animasi 2D ada 2 macam, teknik tersebut adalah teknik *Frame-by-frame* dan teknik *Keyframe*. Kedua teknik tersebut bisa digunakan secara sekaligus. Dalam animasi 2D yang ini, penulis menggunakan kedua teknik animasi tersebut untuk mempermudah proses animasi.

Teknik *Frame-by-frame* adalah teknik yang sering digunakan untuk animasi 2D dimana seorang *animator* membuat sebuah gerakan dalam satu frame lalu melanjutkan gerakan tersebut di *frame* berikutnya. Proses ini dapat memakan waktu yang sangat banyak. Namun, proses ini memberikan penulis kebebasan dalam gerakan-gerakan yang dikerjakan tanpa adanya batasan dalam objek yang dianimasikan.

Teknik *Keyframe* adalah teknik yang sering digunakan untuk animasi 2D yang bersifat *digital*. Teknik ini tidak membutuhkan banyak waktu di bagian proses pembuatan animasinya karena teknik ini akan secara otomatis membuat *frame* berikutnya ketika ada gerakan dari satu *frame* ke *frame* berikutnya.

Dalam proyek animasi "Punggawa" yang diberikan, penulis mengerjakan sebuah adegan berkelahian antara 2 karakter, dimana kedua karakter tersebut berkelahi di lokasi yang berbeda di beberapa adegan. Dalam setiap adegan, penulis menggunakan teknik *Frame-by-Frame* dengan kecepatan 24 *frame* per detik untuk adegan berkelahi, serta menggunakan teknik *Keyframe* untuk pergerakan background.

Penulis menggunakan aplikasi *OpenToonz* sebagai aplikasi utama dalam pengembangan animasi 2D ini karena aplikasi *OpenToonz* mempunyai fitur-fitur

yang serupa dengan aplikasi *ToonBoom* namun tapi tidak membutuhkan biaya dalam menggunakan seluruh fitur-fitur aplikasi yang disediakan dan *OpenToonz* merupakan aplikasi yang bersifat *Open-source* sehingga lebih fleksibel dan mudah dikustomisasi seperti penambahan *plugin* tambahan dan sejenisnya.

Animasi yang dikembangkan oleh penulis akan menggunakan referensi animasi dari *Naruto*. Lebih spesifiknya di adegan *Naruto* dan *Sasuke* berkelahi di daerah bebatuan di episode 476. Penulis menggunakan referensi ini dengan cara *Rotoscoping* gerakan agar dapat menyesuaikan dengan karakter yang digunakan dalam animasi yang akan dikembangkan.

Berdasarkan dari informasi tersebut, penulis membutuhkan kedua teknik *frame-by-frame* untuk memberikan efek gerakan yang luasa tanpa banyak batasan dan lebih dinamis, serta teknik *keyframe* untuk mempermudah pergerakan *background* pada adegan perkelahian tersebut, serta penulis menggunakan teknik *frame-by-frame* dan teknik *keyframe* untuk mengerjakan salah satu adegan yang ada di proyek animasi 2D "*Punggawa*".

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini:

Bagaimanakah cara mengimplementasikan teknik *frame-by-frame* serta menggabungkan teknik *keyframe* dengan baik?

1.3. BATASAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

1. Teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *frame-by-frame* dan teknik *Keyframe*.
2. Pengujian yang akan dilakukan berdasarkan dengan aspek teknis dan aspek visual.

3. Pengujinya akan dilakukan oleh industri dan praktisi.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan campuran dari teknik *frame-by-frame* dan teknik *keyframe* dalam pembuatan film animasi 2D berjudul "Punggawa"
2. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat film animasi 2D berjudul "Punggawa" yang menceritakan kedua karakter dari animasi tersebut berkelahi di latar area berbatu dan perkotaan.

