

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. LATAR BELAKANG

Saat ini, animasi digunakan di banyak film dan iklan dan sangat terkenal. Animasi terbagi menjadi dua jenis, yaitu animasi dua dimensi (2D) dan animasi tiga dimensi (3D). Animasi adalah suatu proses penciptaan sebuah objek yang tampil bergerak melintasi stage dalam jangka waktu tertentu dengan berubah bentuk, ukuran, warna, putaran atau properti lainnya [1]. Teknik animasi yang umum digunakan adalah animasi *frame by frame*.

CV Parama Creative adalah sebuah instansi yang berkolaborasi dengan Prodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta untuk membuat sebuah karya film animasi 2D berjudul "Missed". Film Animasi yang berjudul "Missed" menceritakan tentang konflik yang dialami oleh 3 karakter yang bertahan hidup setelah perang, terdapat 2 karakter pria bernama Suronggeni dan Wojoalus serta 1 karakter wanita bernama Luati. 2 karakter pria tersebut bertarung karena sebuah kesalahpahaman yang dialami oleh salah satu karakter wanita yang sedang terluka parah.

Pada produksi film animasi 2D "Missed" teknik yang digunakan untuk keseluruhan scene yaitu *frame by frame*. Teknik *frame by frame* sendiri dipilih karena sangat sesuai untuk membuat scene yang dramatis. Adapun beberapa bagian pengerjaannya seperti, *Key Animasi* dan *Inbetween Animasi* yang merupakan bagian penting untuk membuat sebuah gerakan visual yang lebih ekspresif dan variatif terutama pada *scene* pertarungan tangan kosong yang membutuhkan permainan waktu.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis mengambil pembahasan key animasi di teknik frame by frame pada tahap produksi dalam film "Missed" disaat melakukan magang di CV Parama Creative. Oleh karena itu penulis mengambil judul "Pembahasan Key Animasi pada Scene Fighting di Animasi 2D "Missed".

## **1.2. RUMUSAN MASALAH**

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

Bagaimana membahas proses Key Animasi pada Scene Fighting di Animasi 2D "Missed" ?

## **1.3. BATASAN MASALAH**

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

1. konsep yang digunakan pada penelitian ini adalah proses pengerjaan key animasi dari teknik frame by frame.
2. Pengujian yang dilakukan berdasarkan aspek teknis dan aspek visual.
3. Pengujinya akan dilakukan oleh ahli industri dan praktisi.

## **1.4. TUJUAN PENELITIAN**

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

1. Menerapkan teknik frame by frame dalam pembuatan film animasi 2D berjudul "Missed".
2. Membuat film animasi dengan konsep 2D berjudul "Missed" dalam menceritakan pertarungan antara 2 karakter.