

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi telah berkembang pesat sejak film animasi pendek dengan teknik stop motion pertama di dunia yang dibuat oleh Arthur Melbourne-Cooper yang berjudul *Matches: An Appeal* pada tahun 1899, yang dilanjutkan dengan animasi berbasis gambar (*hand drawn animation*) pertama, yang dibuat oleh seorang kartunis Amerika James Stuart Blackton yang berjudul *Humorous Phases of Funny Faces* pada tahun 1906 [1]. Seiring dengan kematangan dan perkembangan teknologi komputer yang terjadi, teknologi komputer telah dipelajari dan digunakan secara luas di berbagai bidang, terutama bidang film dan televisi yang sangat mendorong perkembangan kultur film dan televisi yang dibuktikan dengan adanya teknologi animasi digital [2]. Dalam pembuatan animasi digital, terdapat beberapa teknik yang sering digunakan, di antaranya adalah teknik *frame by frame* dan teknik *cutout*. *Frame by frame* adalah teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Pada animasi *frame by frame*, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakkan pada frame secara berurutan. Semakin banyak frame yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, animasi yang dihasilkan akan semakin halus [3]. Secara proses, teknik animasi *cut out* menggunakan kertas bergambar (desain karakter, aset dan properti) yang dipotong-potong lalu direkam secara manual pada awalnya hingga sekarang dipermudah dengan integrasi proses digital [4].

Pada animasi "PUNGGAWA" penulis mengerjakan bagian yang di dalamnya terdapat segmen awal seperti *Opening*, tujuan dalam *opening* untuk memperkenalkan cerita awal, memperkenalkan karakter, menarik suasana, dan menarik perhatian penonton. Melihat cerita di atas dibutuhkan adanya gerakan memperkenalkan karakter seperti pergerakan rambut dan pakaian karakter yang tertiuip angin dengan background yang menarik. Dari uraian latar belakang diatas penulis menggunakan konsep 2D dengan menggunakan teknik *frame by frame*, untuk memperkenalkan awal dari film, maka dari itu penulis menggunakan judul

"PEMBAHASAN PRODUKSI OPENING PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D "PUNGGAWA""

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah untuk penelitian ini adalah menjelaskan Pembahasan Produksi Opening Pada Project Film Animasi 2D Punggawa

1.3. Batasan Masalah

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

1. Animasi dalam bentuk 2D (dua dimensi)
2. Pengujian yang dilakukan berdasarkan teknis atau visual
3. Teknik yang digunakan dalam teknik *frame by frame*
4. Pengujian akan dilakukan oleh ahli industri dan praktisi
5. Pembuatan animasi menggunakan *frame rate* 24 fps dan menghasilkan *file .mp4* dengan resolusi 1920 x 1080

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. menerapkan konsep atau teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi 2D berjudul "PUNGGAWA"
2. membuat produk film animasi dengan konsep 2D berjudul "PUNGGAWA" dalam menceritakan pengenalan awal film atau Opening