

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Animasi 2D adalah animasi yang dibuat dengan menggunakan rangkaian gambar dua dimensi (sumbu X dan sumbu Y).

Dalam proses pembuatan produk film animasi 2D ini, penulis menggunakan teknik *frame-by-frame*, yaitu merangkai dan mengurutkan gambar-gambar dua dimensi menjadi banyak *frame* yang berurutan.

Pada projek pembuatan film animasi 2D "Punggawa", penulis mengerjakan sebuah *scene* yang bernama "Vice Defect". *Scene* ini menunjukkan pertarungan antara karakter Pak Agus dan Pak Haryoko, di mana dalam *scene* tersebut, diawali dengan Pak Agus yang lebih banyak menyerang, dan Pak Haryoko lebih banyak bertahan. Seiring *scene* tersebut berjalan, Pak Haryoko mulai melancarkan serangan balik pada Pak Agus.

Melihat dari cerita di atas, dibutuhkan banyak gerakan seperti memukul, menghindar, dan menangkis. Maka dari itu, penulis menggunakan teknik *frame-by-frame* untuk mempermudah menganimasikan gerakan-gerakan tersebut.

Penulis akan menggunakan konsep animasi 2D dengan teknik *frame-by-frame* untuk mengerjakan projek ini. Maka dari itu, penulis mengambil judul "Implementasi Teknik Frame-by-Frame Scene Vice Defect pada Project Film Animasi 2D "Punggawa"".

1.2. RUMUSAN MASALAH

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

Bagaimana mengimplementasikan teknik *frame-by-frame* pada *scene* "Vice Defect" pada projek film animasi 2D "Punggawa"?

1.3. BATASAN MASALAH

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

1. Konsep dan teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah animasi 2D dengan teknik *frame-by-frame*.
2. Pengujian yang dilakukan akan berdasarkan aspek teknis dan aspek visual.
3. Pengujiannya 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* dengan *rotoscoping* dalam pembuatan film animasi 2D berjudul "Punggawa".
2. Membuat produk film animasi pendek dengan format 2D berjudul "Punggawa" yang menceritakan pertarungan antar karakter yang terlibat, dengan latar belakang di tengah hutan.

