

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan Animasi saat ini sedang banyak digemari oleh semua kalangan di dunia. Terutama jenis Animasi 2D, yaitu salah satu jenis animasi yang berbentuk dua dimensi atau media yang terlihat tampak dari depan. Adapun teknik pada Animasi 2D adalah menggunakan teknik *Frame by Frame*. Animasi 2D *Frame by Frame* merupakan teknik pembuatan animasi dengan cara menggambar satu per-satu halaman atau *Frame* dengan adegan yang berbeda-beda secara berurutan sehingga menghasilkan gambar yang terlihat hidup. Alasan penggunaan Animasi 2D adalah karena dapat menampilkan visualisasi yang tidak dapat dilakukan secara media konvensional.

Pada proyek animasi 2D "Punggawa", penulis mengerjakan sebuah adegan "Closing" dimana para karakter mengeluarkan beberapa jurus. Pada adegan ini penulis mengimplementasikan teknik *Frame by Frame* dengan metode *Rotoscoping*. *Rotoscoping* merupakan metode pembuatan animasi dengan cara men-tracing atau mengikuti referensi adegan yang sebenarnya. Dan penulis juga menggunakan teknik animasi *motion* pada *closing scene*. Animasi *motion* merupakan gambar statis yang melibatkan teknologi untuk dapat bergerak.

Melihat cerita diatas, dibutuhkan sebuah teknik *Frame by Frame* dengan metode *Rotoscoping* karena terdapat adegan yang begitu kompleks. Serta juga penggunaan animasi *motion* pada *closing scene*. Penggunaan metode tersebut dapat mempermudah penulis untuk menghasilkan animasi yang lebih dinamis.

Dari uraian latar belakang diatas, penulis akan menggunakan konsep Animasi 2D *Frame by Frame* dengan metode *Rotoscoping* untuk dijadikan pembahasan pada skripsi kali ini. Maka dari itu penulis mengambil judul "**Pembahasan Produksi Scene Closing Pada Project Film Animasi 2D "Punggawa"**".

1.2. Rumusan Masalah

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

Bagaimana membahas produksi scene *Closing* pada project film animasi 2D "Punggawa" dengan baik dan benar?

1.3. Batasan Masalah

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

1. Konsep yang digunakan pada penelitian kali ini adalah Animasi 2D dengan teknik *Frame by Frame*.
2. Pengujian dilakukan menggunakan 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 dengan konsep 2D berjudul "Punggawa".
2. Membuat sebuah film Animasi dengan konsep 2D berjudul "Punggawa" dalam menceritakan adegan closing para karakter mengeluarkan beberapa jurus.