

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Dalam animasi 2D teknik yang dibuat adalah dengan menggambar secara manual atau disebut dengan *Classic Animation*. Animasi 2D PUNGGAWA ini membahas tentang proses pembuatan warm up dengan menggunakan teknik *frame by frame* pada karakter. Teknik *frame by frame* dibuat pada *timeline* animasi dengan cara memanfaatkan *frame* gambar yang dibuat. Pada setiap *frame*nya memiliki gambar yang berbeda-beda sehingga menghasilkan gambar yang bergerak dan hidup. Semakin banyak gambar pada *frame* maka gerakan yang dihasilkan akan semakin halus. Animasi 2D PUNGGAWA ini menggunakan teknik *frame by frame* agar lebih efektif dalam menggambarkan setiap gerakan pada karakter.

Pada *project* animasi 2D PUNGGAWA penulis mengerjakan *scene warm up* pada Animasi 2D PUNGGAWA. Pada *scene warm up* ini menampilkan *shoot* karakter A dan C sedang melakukan pemanasan seperti meregangkan badan, melakukan *hands in the air stretching* sebelum memulai pertarungan.

Melihat cerita di atas dibutuhkan adanya gerakan pemanasan atau *staging* dengan animasi 2D *frame by frame* karena dalam pembuatan animasi 2D ini teknik yang cocok digunakan dalam menggambarkan adegan kedalam animasi tersebut adalah teknik *frame by frame*, hal ini dikarenakan terdapat beberapa *shoot* yang lebih efektif menggunakan teknik *frame by frame* pada animasi 2D PUNGGAWA ini.

Dari uraian latar belakang masalah tersebut penulis memanfaatkan Teknik *frame by frame* untuk menyelesaikan Animasi 2D Punggawa, maka dari itu penulis mengambil judul PEMBAHASAN PRODUKSI WARM UP PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D "PUNGGAWA". Dengan menerapkan teknik *frame by frame* pada film animasi tersebut diharapkan setiap adegan dapat tervisualisasikan dengan baik.

1.2. RUMUSAN MASALAH

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

Bagaimana membahas produksi *warm up* pada animasi 2D Punggawa?

1.3. BATASAN MASALAH

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

1. teknik yang digunakan pada penelitian kali ini adalah *Frame by frame*.
2. pengujian yang dilakukan nanti 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 Punggawa.
2. Membuat produk film animasi pendek dengan konsep 2D berjudul Punggawa dalam menceritakan karakter *warm up*.