

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. LATAR BELAKANG

Dunia perfilman menawarkan berbagai jenis tontonan menarik, salah satunya adalah animasi. Animasi hadir dalam berbagai bentuk dan teknik pembuatan, salah satu yang populer adalah teknik *Frame by Frame*. Teknik ini memungkinkan para animator untuk menciptakan gerakan yang halus dan realistis, detail demi detail, layaknya sebuah film live-action.

Pada era modern ini, film animasi bukan hanya sekedar hiburan semata. Film animasi memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan moral, edukasi, dan nilai-nilai budaya kepada masyarakat. Hal ini mendorong banyak pihak untuk membuat film animasi dengan berbagai tema dan cerita yang menarik.

Film Punggawa, sebuah proyek ambisius yang digarap oleh para mahasiswa Amikom dalam program Pandawa, merupakan salah satu contoh film animasi yang memiliki tujuan untuk menghibur sekaligus menyampaikan pesan moral. Film ini menceritakan kisah seru tentang empat karakter tangguh: Pak Agus, Pak Haryoko, Pak Dhimas, dan Pak Ibnu, yang saling adu keterampilan.

Teknik *Frame by Frame* merupakan salah satu teknik animasi yang paling populer dan banyak digunakan dalam pembuatan film animasi. Teknik ini polega na rysowaniu kazdego obrazu klatki film secara terpisah. Hal ini memungkinkan para animator untuk menciptakan gerakan yang halus dan realistis, detail demi detail.

Dalam teknik *Frame by Frame*, animator harus membuat storyboard terlebih dahulu untuk menentukan urutan gambar dan gerakan dalam film. Kemudian, animator menggambar setiap gambar klatka film secara manual dengan menggunakan kertas, pensil, dan alat gambar lainnya. Setelah semua gambar selesai digambar, gambar-gambar tersebut kemudian diwarnai dan diedit menggunakan software animasi.

Pemilihan teknik *Frame by Frame* dalam pembuatan scene The Team film Punggawa didasari oleh beberapa alasan. Pertama, teknik ini memungkinkan para animator untuk mengontrol setiap frame dengan presisi, sehingga menghasilkan adegan yang tidak hanya indah secara visual, tetapi juga penuh makna dan kekuatan. Kedua, teknik ini cocok untuk digunakan dalam pembuatan adegan yang membutuhkan detail-detail yang rumit, seperti gerakan rambut dan efek spesial petir.

Jurnal ini, berjudul "Pembahasan Produksi Scene "The Team" pada Project Film Animasi 2D Punggawa", akan mengupas lebih dalam proses kreatif di balik pembuatan scene ini. Dari pemilihan teknik *Frame by Frame*, hingga penambahan detail-detail yang memperkuat atmosfer dan karakter, jurnal ini akan memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana sebuah scene animasi yang memukau dapat tercipta.

## 1.2. RUMUSAN MASALAH

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

Bagaimana produksi scene "The Team" pada Project Film animasi 2D punggawa dibuat

## 1.3. BATASAN MASALAH

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

1. Teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *Frame by frame*.
2. Pengujian dilakukan berdasarkan aspek teknis dan aspek visual.
3. Pengujian 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 animasi 2D *frame by frame* dalam pembuatan *scene "The Team"* produk film animasi 2D "Punggawa".
2. Membuat *scene "The Team"* produk film animasi 2D "Punggawa" yang menampilkan pribadi tiap karakter.

