

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. LATAR BELAKANG

Teknik animasi frame by frame adalah salah satu metode animasi tradisional yang memiliki sejarah panjang dalam industri animasi. Dalam teknik ini, setiap frame atau bingkai dari animasi digambar secara individual satu per satu. Setiap bingkai sedikit berbeda dari bingkai sebelumnya, menciptakan ilusi gerakan ketika bingkai-bingkai tersebut diputar secara berurutan dengan kecepatan tinggi. Semakin banyak jumlah frame yang digunakan, semakin halus dan realistis gerakan yang dihasilkan dalam animasi. Hal ini disebabkan oleh perbedaan gerakan antar bingkai yang semakin kecil, sehingga transisi gerakan terlihat lebih alami dan detail.

Dalam proyek film animasi 2D yang berjudul "Punggawa", terdapat sebuah adegan bertarung yang menampilkan dua dosen teknologi informasi yang sedang saling menyerang dan bertahan. Adegan ini membutuhkan representasi gerakan yang kompleks dan dinamis serta detail dari pertarungan untuk menggambarkan intensitas dan kecepatan serangan dan pertahanan antara kedua karakter. Gerakan yang kompleks dan presisi sangat penting untuk menampilkan dinamika pertarungan yang terlihat realistis.

Melihat kebutuhan untuk menciptakan adegan bertarung yang kompleks, penggunaan teknik animasi frame by frame menjadi pilihan yang sangat tepat. Teknik ini mampu menampilkan detail dari adegan pertarungan seperti ekspresi wajah dan gerakan pakaian, setiap perubahan kecil dapat ditampilkan dengan presisi. Teknik ini juga cocok untuk menampilkan perubahan arah dan kecepatan yang mendadak yang ada dalam sebuah pertarungan.

Dengan mempertimbangkan latar belakang tersebut, penulis memutuskan untuk menggunakan konsep animasi 2D dengan teknik frame by frame dalam

pembuatan adegan bertarung pada film animasi "Punggawa". Teknik ini diharapkan mampu memberikan kualitas animasi yang kompleks, dinamis, dan sesuai dengan kebutuhan adegan. Oleh karena itu, penulis memilih judul "Implementasi Teknik Frame by Frame Scene Attack and Defend Pada Project Film Animasi 2D 'Punggawa'" untuk karya ini.

Melalui penggunaan teknik frame by frame, penulis berupaya menghadirkan sebuah karya animasi yang tidak hanya memikat secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan dinamika dan intensitas adegan pertarungan dengan lebih baik. Proses pembuatan animasi ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan lebih mendalam mengenai penerapan teknik tradisional dalam konteks produksi animasi modern, serta menginspirasi para animator lainnya dalam eksplorasi teknik animasi yang beragam.

## **1.2. RUMUSAN MASALAH**

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

Bagaimana mengimplementasi teknik frame by frame scene attack and defend 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. Film ini berbentuk animasi 2 Dimensi (2D).
2. Pembuatan menggunakan teknik frame by frame.
3. Pengujian yang dilakukan berdasarkan aspek teknis dan aspek visual.
4. 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 frame by frame dalam pembuatan film animasi 2 Dimensi "Punggawa"
2. Membuat produk film animasi pendek dengan konsep 2D berjudul "Punggawa" dalam menceritakan pertarungan diantara dua dosen teknologi informasi.

