

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan sekumpulan objek gambar bergerak yang disusun secara beruntun agar mengikuti pergerakan yang telah ditentukan dalam setiap pertambahan waktu yang terjadi. Animasi memiliki fungsi tersendiri bagi kehidupan sehari-hari. Misalnya sebagai media periklanan, hiburan, presentasi, hingga sebagai sarana media edukasi dan tutorial.

Animasi 2D merupakan animasi yang menggunakan beberapa gambar bergerak yang dibuat agar terlihat hidup. Tipe animasi ini juga merupakan animasi yang hanya terlihat dari bagian depan karena tidak memiliki kedalaman. dalam projek animasi 2D ini, penulis menggunakan teknik *frame by frame*. Teknik *frame by frame* sendiri merupakan teknik animasi dengan metode untuk menciptakan ilusi gambar secara individual. Teknik *frame by frame* sendiri dibuat pada timeline animasi dengan cara memanfaatkan frame pada gambar yang dibuat.

Pada penelitian ini, penulis mengerjakan proses pembuatan animasi 2D berjudul "PUNGGAWA". penulis sendiri mengerjakan bagian adegan *fighting* karakter pak Dhimas menghindari pak Ibnu.

Dilihat dari cerita di atas, dibutuhkan adanya banyak pergerakan memukul dan menghindar yang menyebabkan penulis menggunakan teknik *rotoscoping*. Teknik *rotoscoping* merupakan teknik yang menggunakan hasil jiplakan rekaman dunia nyata secara *frame by frame* yang digunakan animator untuk membuat animasi.

Dari kesimpulan latar belakang di atas, penulis menyelesaikan animasi "PUNGGAWA" pada adegan *fighting* karakter C dan karakter D. Maka dari itu, penulis mengambil judul "implementasi teknik *frame by frame scene dodging* 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 scene dodging* 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. Teknik yang digunakan pada penelitian kali ini
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* menggunakan *rotoscoping* dalam pembuatan film animasi 2D berjudul "PUNGGAWA"
2. Membuat produk film animasi 2D dengan format 2D berjudul "PUNGGAWA" dalam menceritakan *scene fighting* karakter C dan karakter D