

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi 2D adalah istilah yang dipakai untuk menyebut media yang berfokus kepada animasi gambar dua dimensi. Salah satu teknik dalam pembuatan Animasi 2D adalah Teknik *Frame by Frame*. Teknik *Frame by Frame* menggunakan beberapa gambar yang identik sehingga tercipta ilusi gambar bergerak. Penggunaan teknik *Frame by Frame* dalam pembuatan animasi adalah kebebasan yang diberikan dalam pembuatan Animasi tanpa terkondala batasan *software* seperti pada teknik-teknik lainnya, sehingga animasi yang dihasilkan lebih ekspresif dan dapat di *exaggeration* atau dilebih-lebihkan.

Dalam *Project* pembuatan film Animasi 2D "PUNGGAWA", penulis mengerjakan sebuah adegan dimana karakter Pak Agus berlari tergesa-gesa sampai hampir tersandung bebatuan, kemudian meloncat dari atas tebing. Adegan berlari pada *scene* "Chief Running" dibuat dengan menggunakan teknik animasi *Frame by Frame* dengan mengikuti 12 Prinsip Animasi, salah satunya adalah prinsip *Pose to Pose Animation* dan *Straight Ahead*. Teknik *Pose to Pose* digunakan pada adegan berlari dengan melakukan pengulangan pada beberapa *frame*, kemudian menggunakan teknik *Straight Ahead* pada adegan Meloncat.

Melihat cerita di atas dibutuhkan adanya penggunaan teknik *Frame by Frame* agar animasi yang dibuat lebih dinamis. Penggunaan teknik *Frame by Frame* memungkinkan para animator untuk mendapatkan kontrol kreativitas yang lebih pada gerakan-gerakan yang dibuat.

Dari uraian latar belakang di atas, penulis menggunakan konsep Animasi 2D dengan Teknik *Frame by Frame* dalam mengerjakan penelitian ini. Maka dari itu, penulis mengambil judul Implementasi Teknik *Frame by Frame* Scene *Chief Running* 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 Chief Running* 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. Penelitian ini hanya terbatas pada *Scene Chief Running*
2. Konsep dan teknik yang digunakan pada penelitian kali ini adalah Animasi 2D dengan Teknik *Frame by Frame*.
3. Pengujian yang dilakukan menggunakan aspek teknis dan aspek visual.
4. Pengujiannya akan dilakukan oleh ahli industri dan praktisi animasi.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis gerakan pose to pose ketika gerakan berlari pada karakter Pak Agus
2. Menerapkan Teknik *Frame by Frame* dalam pembuatan film Animasi 2D berjudul "PUNGGAWA"
3. Membuat produk film animasi pendek dengan konsep Animasi 2D berjudul "PUNGGAWA" dalam menceritakan adegan dimana karakter Pak Agus berlari melewati *obstacle*.