

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dua dimensi (2D) adalah suatu objek yang dibuat dengan dua titik sumbu. Sumbu ini, teridentifikasi dengan sumbu x (tinggi) dan sumbu y (lebar). Proses pembuatan animasi ini, dihasilkan dengan menggambar di atas sebuah media yang datar. Kemudian, hasil dari proses tersebut lah yang biasa disebut dengan animasi 2D [5]. Teknik animasi 2D menggunakan teknik *frame by frame* ini, membantu menciptakan pergerakan yang halus, baik, dan dapat memperkaya visual penonton. Teknik ini menggambar manual *frame by frame* atau gambar per gambar sehingga detail dari animasi dapat lebih agak diperhatikan. sebagai salah satu teknik pembuatan animasi, penggunaan teknik *frame by frame* bukan hanya memerankan peran teknis saja namun juga tapi juga dapat memberikan dampak yang sangat signifikan pada hasil dari animasi yang dibuat. Meningkatkan pergerakan karakter, sehingga memperkaya daya tarik visual dan dapat menyampaikan cerita dengan cara yang berkesan.

Pada project animasi 2D 'Wake Up Lili' penulis mengerjakan *scene* 3 yang bernama "Climb the Wall" yang dikerjakan dengan teknik *frame by frame*. Animasi ini menceritakan Lili, seorang wanita muda yang selalu bersemangat menghadapi hari. Suatu pagi, ia bangun dengan penuh energi dan bergegas untuk berangkat bekerja. Dalam perjalanan, Lili berlari dengan kecepatan luar biasa, melompat melewati rintangan dan tebing tinggi dengan kelincahan bak seorang pahlawan super. Namun, saat Lili hampir mencapai kantornya, tiba-tiba ia terjatuh dan semua berubah menjadi gelap. Lili membuka mata dan mendapati dirinya terbangun di tempat tidurnya di rumah sakit. Ternyata, semua petualangan luar biasa tadi hanyalah dunia virtual dimana dia sedang memainkan game virtual reality.

Dari cerita dan adegan tersebut diatas, terdapat pergerakan lari, memanjat, dan melompati haluan. Maka dari kebutuhan tersebut penulis menggunakan teknik

frame by frame dalam memudahkan pembuatan 2D animasi "Wake Up Lili" telah dibuat referensi video untuk membuat beberapa adegan seperti berlari, memanjat, dan melompati rintangan. Penulis menggunakan *rotoscoping*, sebuah teknik yang mampu mengikuti pergerakan asli dari referensi video. Beberapa prinsip animasi juga diterapkan dalam pembuatan animasi ini. Seperti saja contohnya, *Slow in* dan *slow out* yang membantu menentukan kecepatan sebuah pergerakan dari karakter. Terdapat juga prinsip *anticipation* yang membuat karakter melalui gerakan awalan dahulu sebelum akhirnya melakukan gerakan utama seperti contohnya melompat yang akhirnya adegan yang dihasilkan dapat sesuai dan juga memberikan visual yang baik bagi animasi 2D

Dari penulisan latar belakang diatas, penulis akan mengimplementasikan teknik *frame by frame* untuk mengerjakan project 2D animasi "Wake Up Lili" scene "Climb the Wall". Dan mengambil judul "IMPLEMENTASI TEKNIK FRAME BY FRAME SCENE CLIMB THE WALL PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D 'WAKE UP LILI'" menggunakan *software* Krita

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini: Bagaimana mengimplementasikan teknik *frame by frame* pada projet "Wake Up Lili"

1.3 BATASAN MASALAH

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

1. Konsep yang digunakan adalah 2D animasi dengan mengimplementasikan teknik *frame by frame*
2. Pengujian yang dilakukan berdasarkan aspek teknis dan juga visual
3. Pengujanya akan dilakukan oleh tim dari Parama Creative diantaranya Pak Rafi Kurnia, Pak Danu dan Pak Deni
4. Prinsip animasi yang digunakan antara lain *timing*, *slow in* dan *slow out*, dan *anticipation*

5. *Software* untuk melakukan pengerjaan animasi adalah Krita dan Adobe Premiere untuk membuat *storyboard*

1.4 TUJUAN PENELITIAN

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

1. Menerapkan konsep frame by frame dalam pembuatan film pendek 2D animasi dengan judul "Wake Up lili"
2. Membuat produk film animasi pendek dengan format 2D "Wake up Lili" dalam menceritakan bagaimana Lili memanjat tembok dan juga berlari lalu jatuh
3. Memenuhi syarat dalam menyelesaikan studi program sarjana Teknologi Informasi
4. Memberikan pesan tersirat kepada penonton untuk selalu bersiap dengan semua rintangan yang ada
5. Menerapkan secara langsung pembelajaran dan ilmu yang diemban selama masa perkuliahan di Universitas AMIKOM Yogyakarta