

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Frame by frame merupakan teknik animasi 2D yang menggunakan susunan beberapa gambar berbeda dalam setiap *frame*. Animasi *frame* adalah bentuk animasi yang sangat sederhana. Animasi *frame* menampilkan susunan gambar yang diatur secara berurutan atau bergantian serta ditunjukkan secara cepat[1].

MSV Studio adalah perusahaan yang bergerak di bidang film animasi berkualitas dan sudah menghasilkan banyak karya salah satunya Battle of Surabaya dan Ajisaka. MSV Studio membuka program pencangkakan produk untuk program studi Teknologi Informasi. Penulis merancang produk film animasi 2D berjudul "Run-in Bug". Program pencangkakan ini, penulis mendapatkan bagian *scene* menembak air. Pada adegan ini menceritakan seorang anak perempuan bernama Fina yang menembak air ke seekor serangga, diawali dengan karakter yang menoleh ke belakang dan mengayunkan semprotan air ke atas diikuti ayunan selang air. Serangga datang mendekat ke arah semprotan air dan Fina menembakkan air ke serangga. Serangga sudah jatuh di atas tanah dengan posisi terbalik, melihat itu Fina melompat senang tetapi terkejut karena serangga itu bangkit lagi. Gambaran animasi ini akan berfokus pada gestur dan ekspresi karakter. Terdapat beberapa pengambilan sudut gambar yang berbeda dan juga pergerakan kamera.

Penulis berencana menggunakan teknik *frame by frame* untuk memvisualisasikan adegan tersebut. Hal ini karena penekanan pada gerakan karakter yang dinamis seperti berputar, melompat, pergerakan selang, serta adanya karakter imajinatif tidak bisa divisualisasikan dengan teknik *live shoot*. Karena itu, teknik *frame by frame* dan konsep animasi 2D adalah teknik yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan ini.

Dari uraian latar belakang di atas, maka penulis mencoba membuat konsep film animasi 2D dengan teknik *frame by frame* untuk memvisualisasikan adegan seorang anak perempuan yang menembak air ke serangga. Maka dari itu penulis

mengambil judul Implementasi Teknik *Frame by Frame Scene* Menembak Air pada Film Animasi 2D "Run-in Bug".

1.2. Rumusan Masalah

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

Bagaimana "implementasi teknik *frame by frame* pada *scene* menembak air pada film animasi 2D 'Run-in Bug'?"

1.3. Batasan Masalah

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

1. Teknik yang digunakan adalah *frame by frame*.
2. Materi yang diangkat adalah *scene* menembak air.
3. Penguji adalah pihak mentor industri.
4. Pengujian yang dilakukan adalah hasil implementasi teknik *frame by frame*.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Sebagai syarat dalam memenuhi kelulusan dari program studi Teknologi Informasi
2. Menerapkan teknik *frame by frame* dalam pembuatan *scene* menembak air pada film animasi 2D "Run-in Bug"