

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknik animasi 2D *frame by frame* adalah teknik yang digunakan untuk membentuk animasi 2D, dengan cara menyusun banyak gambar atau sketsa sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah gerakan yang terlihat hidup [1]. Teknik ini dipilih karena efektif dalam menciptakan film animasi 2D, terutama dalam menggerakkan animasi dengan teratur dan halus [1].

MSV Studio merupakan perusahaan industri kreatif skala global yang bergerak dalam bidang pembuatan animasi. Film animasi "Battle of Surabaya" adalah salah satu karya dari MSV Studio yang sudah mendapatkan banyak penghargaan secara nasional maupun internasional. MSV juga memiliki program *bootcamp* magang artist bernama "Pandawa" yang mencangkok intelektual sekelompok animator dalam menghasilkan animasi yang berkelas. Salah satu animasi yang terdaftar dalam naungan program Pandawa Batch 2 adalah animasi yang berjudul "Tripping Point". Tripping Point merupakan animasi *hybrid* yang menceritakan tentang Elli, seorang seniman yang mengkonsumsi obat halusinogen untuk mendorong kreativitasnya dalam berkarya. Film ini menggunakan animasi 2D untuk *scene* dunia nyata Elli, serta animasi 3D juga *live action* VFX untuk *scene* dunia halusinasi Elli. Melalui program tersebut, penulis mengerjakan animasi 2D dalam tiga *scene* transisi antara dunia halusinasi dan dunia nyata dari pelaku utama yaitu Elli.

Dalam pembuatan animasi 2D *scene* transisi "Tripping Point", penulis menggunakan teknik *frame by frame*. Teknik ini dipilih karena terdapat pergerakan-pergerakan yang membutuhkan detail teratur dengan *pipeline* singkat. Beberapa contoh pergerakan yang dimaksud adalah *shot* Elli terpentak dan jatuh, *shot follow-through* dan *overlapping* pada rambut Elli, juga *shot* transisi yang menggunakan prinsip animasi *straight-ahead* dalam pembuatan gerakan pola-pola abstrak.

Uraian di atas merupakan hal yang mendasari penulis untuk mengangkat topik Implementasi *frame by frame* pada Animasi 2D "Tripping Point".

1.2. Rumusan Masalah

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

Bagaimana cara mengimplementasi teknik *frame by frame* pada animasi 2D "Tripping Point"?

1.3. Batasan Masalah

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

1. Teknik yang digunakan adalah teknik animasi 2D *frame by frame*.
2. Materi yang diangkat adalah *scene* transisi "Paus", *scene* transisi "Karnaval", dan *scene* transisi "Live Shot" animasi 2D dalam film pendek "Tripping Point".
3. Penguji adalah pihak mentor industri.
4. Yang diuji adalah teknik dan hasil yang dikerjakan.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Menerapkan keilmuan teknik dalam sebuah penelitian bidang animasi.
2. Membuat *scene* transisi antara animasi 2D dengan animasi 3D maupun VFX *Live Action*.
3. Menerapkan teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi 2D *scene* transisi dalam film animasi pendek "Tripping Point".