

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Frame by frame adalah teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Cara kerja teknik ini adalah dengan menggambar di setiap *frame* nya secara berurutan untuk menghasilkan sebuah gerakan [1]. Teknik ini fleksibel digunakan untuk menciptakan gerakan yang kompleks serta penggambaran efek visual yang kuat seperti efek ledakan maupun efek yang lainnya.

MSV studio merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang animasi baik animasi 2D maupun animasi 3D. MSV studio mengadakan sebuah program *bootcamp* untuk mahasiswa teknologi informasi. Melalui program *bootcamp* tersebut dihasilkan sebuah animasi yang berjudul "Mantra Naraka". "Mantra Naraka" adalah sebuah film animasi 2D pendek yang menceritakan tentang seorang siswa SMA bernama "Emil" yang terjebak ke dunia lain akibat membaca sebuah mantra dari buku yang ditemukannya di perpustakaan. "Emil" berusaha untuk mengalahkan pangeran iblis bernama "Belphegor" dibantu salah satu penghuni dunia lain tersebut yang bernama "Maman" agar bisa menuju ke portal untuk pulang. Penulis diarahkan untuk mengembangkan *scene* pertarungannya. Dalam *scene* pertarungan tersebut digambarkan pertarungan dengan pergerakan kompleks dan menggunakan efek efek visual seperti tetesan darah, ledakan, dan bola energi.

Melihat uraian di atas penulis berencana menggunakan teknik *frame by frame* untuk memvisualisasikan adegan pertarungan tersebut. Alasannya adalah terdapat pergerakan kompleks yang memerlukan ilusi kedalaman seperti memukul ke depan, berputar, melompat, serta efek visual seperti tetesan darah, ledakan asap, dan bola energi. Maka dari itu teknik *frame by frame* adalah teknik yang tepat untuk memvisualkan adegan tersebut.

Kesimpulan dari uraian di atas maka penulis ingin memvisualkan konsep adegan pertarungan animasi 2D ini menggunakan teknik *frame by frame*. Maka dari itu penulis mengambil judul implementasi teknik *frame by frame scene fighting* pada animasi 2D “Mantra Naraka”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini berupa “*bagaimana pembahasan implementasi teknik frame by frame scene fighting pada animasi 2D “Mantra Naraka”*”

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* pertarungan pangeran iblis melawan karakter utama dan karakter pembantu
3. Penguji adalah pihak mentor industri
4. Yang diuji adalah kinerja dan hasil implementasi teknik

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Membuat sebuah *scene* dalam film animasi pendek 2D “Mantra Naraka”
2. Menerapkan teknik *frame by frame* pada pembuatan *scene* pertarungan produk ini
3. Penelitian ini digunakan sebagai syarat kelulusan studi S1 Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta