

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknik *frame by frame* merupakan teknik klasik yang banyak digunakan dalam pembuatan animasi 2D. Teknik ini melibatkan pembuatan setiap *frame* secara manual untuk menciptakan ilusi gerakan yang halus dan realistis[1]. Keunggulan utama dari teknik ini adalah fleksibilitas dalam menggambarkan detail gerakan kompleks, seperti adegan pertarungan yang memerlukan kedalaman pada ekspresi dan gestur tubuh. Meskipun teknik ini memerlukan waktu dan usaha lebih dibandingkan dengan teknik lain, hasil akhirnya cenderung lebih ekspresif dan hidup.

MSV Studio merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang animasi. MSV Studio membuka program *bootcamp* pencangkakan produk untuk mahasiswa jurusan Teknologi Informasi yang ingin menempuh skripsi jalur magang artis. Dalam kesempatan ini penulis terlibat dalam program tersebut dan mengerjakan proyek pembuatan *scene fight* pada animasi 2D Dalang. Animasi 2D Dalang menceritakan tentang seorang dalang bernama Dharma yang menyelamatkan putri Shinta yang diculik oleh Dusada. Pada *scene fight*, menampilkan Dharma yang dihadang oleh anak buah Dusada, kemudian Dharma yang menebas dengan cepat, Dusada yang melompat dari atas tebing kemudian memunculkan efek *debris* pada tanah. Pada *scene* tersebut juga menampilkan adu serangan antara Dharma dan Dusada dengan pergerakan yang cepat.

Secara teknis, teknik *frame by frame* sangat berperan dalam pembuatan *scene fight* pada animasi 2D Dalang. Karena dalam *scene* tersebut terdapat gerakan yang kompleks seperti melompat, menebas dan juga terdapat efek tebasan pedang dan *debris* sehingga teknik *frame by frame* sangat cocok digunakan dalam pembuatannya. Pembuatan animasi diawali dengan menggambar *keyframe* hingga menghasilkan sebuah gerakan awal, kemudian menambahkan *in between* diantara dua *keyframe* untuk memperhalus gerakan. *Animator* juga menambahkan

pergerakan kamera untuk menambah dimensi dramatis pada *scene fight* tersebut.

Kesimpulannya, teknik *frame by frame* merupakan pilihan yang tepat untuk menggambarkan adegan pertarungan dalam animasi 2D Dalang. Teknik ini mendukung penyajian adegan pertarungan antara Dharma dan Dusada secara mendalam pada gerakan karakter dan efek visual. Maka dari itu penulis mengambil judul "Implementasi teknik *Frame by Frame Scene Fight* pada Animasi 2D Dalang".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini: "Bagaimana Implementasi Teknik *Frame by Frame Scene Fight* pada Animasi 2D Dalang"

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 pertarungan antara Dharma melawan Dusada dan anak buahnya
3. Pengujian dilakukan oleh pihak mentor
4. Yang diuji adalah kinerja dan hasil dari penerapan teknik

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan jenjang sarjana (S1) Prodi Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta
2. Memberikan wawasan penerapan teknik yang digunakan dalam proses pembuatan produk animasi 2D

3. Menerapkan teknik *frame by frame* dalam pembuatan *scene fight* pada animasi 2D Dalang

