

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknik *Frame-by-Frame* adalah teknik animasi yang dilakukan dengan bentuk gambar yang menjadikan gambar tersebut berbeda di setiap *frame*. [1] Teknik *Frame-by-Frame* ini sering sekali digunakan oleh para animator dikarenakan memiliki kompleksitas yang tinggi dan fleksibel dalam proses pembuatan animasi.

MSV Studio adalah sebuah perusahaan industri kreatif di bidang animasi yang telah menghasilkan puluhan animasi berskala global. Perusahaan ini juga membuka program *bootcamp* pencangkakan intelektual properties yang dibuat dari sekelompok animator independen yang bertujuan untuk dapat menghasilkan produk animasi berkelas. Pandawa merupakan program *bootcamp* yang bertujuan untuk memperbaiki salah satu karya yang telah dibuat sebelumnya. Dalam program ini, penulis memperbaiki hasil karya animasi 2d yang berjudul "Caroline Elea" pada scene makan. "Caroline Elea" adalah animasi 2d yang mengisahkan seorang karakter wanita yang bernama Caroline Elea yang biasa dipanggil Carol. Ia merupakan seorang mantan pembunuh bayaran yang ingin menikmati sisa hidupnya dengan damai dan tenang. Di dalam animasi tersebut, terdapat salah satu *scene* dimana Carol sedang menikmati makan malam nya dengan lahap dan senang di dalam restoran.

Melihat dari uraian cerita di atas penulis berencana menggunakan teknik *frame-by-frame* dalam memvisualisasi adegan makan tersebut. Hal ini dikarenakan terdapat pergerakan-pergerakan kompleks seperti berjalan, gerakan ekspresi wajah, tangan, mata, dan beberapa pergerakan kamera yang mampu *zoom in*, *zoom out* dan *angle* yang berbeda-beda dalam setiap *scene*. Melihat dari uraian cerita di atas penulis berencana menggunakan teknik *frame frame* dalam memvisualisasi adegan tersebut.

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis mencoba membuat konsep film animasi 2d dan teknik frame untuk memvisualkan adegan karakter dari Caroline Elea yang sedang memakan. Maka dari itu Penulis mengambil judul implementasi teknik frame by frame pada scene makan pada animasi 2d "Caroline Elea"

1.2. Rumusan Masalah

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

Bagaimana implementasi teknik frame-by-frame pada animasi 2d berjudul caroline elea pada scene makan?

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 makan dari karakter Caroline Elea
3. Penguji adalah pihak mentor industri
4. Aplikasi yang digunakan untuk pembuatan animasi 2d adalah Medibang dan After Effects

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Menerapkan keilmuan teknik dalam sebuah penelitian
2. Membuat sebuah scene makan dalam animasi 2D "Caroline Elea"
3. Menerapkan teknik frame-by-frame dalam pembuatan animasi 2d scene makan dalam animasi 2D "Caroline Elea"