

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi *frame by frame* merupakan ilusi gerakan yang dibuat pada sekumpulan gambar statis yang berurutan dan telah disusun sedemikian rupa serta bergerak mengikuti alur yang sudah ditetapkan setiap hitungan waktu sehingga membuat ilusi pergerakan pada gambar yang digerakan terlihat seakan-akan hidup[5]. Teknik *frame by frame* memungkinkan animator untuk memiliki kontrol penuh atas setiap detail gerakan, sehingga hasil akhirnya dapat sangat ekspresif dan dinamis.

MSV Studio merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang animasi dan telah menghasilkan puluhan animasi berskala global serta berbagai animasi intelektual properties seperti *Ajisaka* dan *Battle of Surabaya*. MSV juga membuat program bootcamp pencangkakan intelektual properties yang dibuat dari sekelompok animator independen untuk dapat menghasilkan produk animasi berkelas. Salah satunya adalah scene melempar dagger pada animasi 2D "Caroline Elea" yang dibuat oleh team H-1 STUDIO. Animasi ini bercerita tentang seorang mantan pembunuh bayaran yang diganggu kehidupannya. Gambaran dari animasi tersebut akan banyak menggunakan gerakan aksi.

Dengan konsep dan ide cerita dari film animasi 2D "Caroline Elea", hal ini membutuhkan teknik animasi *frame by frame* supaya memenuhi scene "Villain melempar Dagger" untuk produksi film tersebut. Dengan penggunaan teknik *frame by frame* pada scene "villain melempar dagger" yang memiliki tingkat kesulitan tertentu dengan gerakan aksi berupa gerakan melempar dagger, menghindar dari dagger, menangkap dagger. Dan berdasarkan gerakan tersebut dengan menggunakan teknik *frame by frame* ini lebih efektif dibandingkan menggunakan teknik lain seperti teknik *cut out puppet animation*.

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis mencoba untuk membuat konsep film animasi 2 dimensi dari teknik *frame by frame* pada scene villain melempar dagger film animasi 2 dimensi "*Caroline Elea*".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah yang akan dipecahkan yaitu "Bagaimana implementasi teknik *frame by frame* pada scene "*villain* melempar *dagger* pada pembuatan animasi 2D "*Caroline elea*"

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 villain* melempar *dagger* pada film animasi 2D "*caroline elea*".
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. Sebagai syarat kelulusan dari Universitas Amikom Jogja
2. Menerapkan keilmuan teknik dalam sebuah penelitian bidang animasi
3. Menerapkan teknik *frame by frame* untuk membantu produksi film 2D "*Caroline Elea*"