

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi adalah sebuah media yang banyak digemari saat ini. Animasi ada banyak jenisnya, salah satunya adalah animasi 2D. Salah satu teknik dalam pembuatan Animasi 2D adalah *frame by frame*. Teknik *frame By Frame* merupakan teknik animasi yang terbentuk berdasarkan beberapa cuplikan gambar yang saling berbeda posenya dan diletakkan dalam urutan tertentu dengan *timing* dan *spacing* yang telah diatur. Kelebihan dalam teknik ini adalah kita dapat memvisualisasikan adegan yang tidak bisa dilakukan di dunia nyata seperti melebih-lebihkan gerakan dan menciptakan karakter yang tidak ada di dunia nyata.

Pada *Project* pembuatan animasi "Punggawa" penulis mengerjakan sebuah adegan "The Fight" yang menampilkan pertarungan antara karakter Pak Dhimas dan karakter Pak Ibnu di sebuah parkir mobil. dalam pembuatan adegan "The Fight" penulis menggunakan teknik *frame by frame* dengan metode *rotoscoping*. *Rotoscoping* adalah sebuah metode pembuatan animasi dengan cara *tracing* sebuah referensi video .

Melihat dari cerita di atas dibutuhkan adanya teknik *frame by frame* untuk membuat animasinya. Teknik *frame by frame* penulis gunakan dengan alasan ada gerakan-gerakan yang tidak dapat dilakukan pada dunia nyata seperti melompat tinggi, terpental jauh akibat serangan, dan mengeluarkan listrik dari tubuh. Dengan teknik *frame by frame* akan lebih mudah untuk memanipulasi hasil gambar yang dihasilkan.

Dari uraian latar belakang di atas penulis menggunakan konsep Animasi 2D dengan teknik *frame by frame*. Maka dari itu penulis mengambil judul Implementasi Teknik Frame by Frame Scene The Fight Pada film Animasi 2D "Punggawa"

1.2. Rumusan Masalah

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

Bagaimana mengimplementasikan teknik *frame by frame scene* "The Fight" pada film Animasi 2D "Punggawa"?

1.3. Batasan Masalah

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

1. Konsep yang digunakan pada penelitian kali ini adalah Animasi 2D dengan teknik *frame by frame*.
2. Software yang digunakan adalah Clip Studio Paint versi 2.0 dan Adobe After Effect 2023
3. Pengujian yang dilakukan menggunakan aspek teknis dan aspek visual.
4. Pengujinya akan dilakukan oleh ahli industri dan praktisi.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Menerapkan teknik *frame by frame* dalam pembuatan film animasi berjudul "Punggawa"
2. membuat sebuah produk film Animasi pendek dengan konsep 2D berjudul "Punggawa" dalam menceritakan adegan pertarungan antara pak Ibnu dan Pak Dhimas dalam scene "The Fight".