

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Teknik *Frame by Frame* merupakan metode animasi yang menggunakan gambar yang berbeda setiap framenya. Setiap gambar yang telah dibuat disusun sehingga menjadi gambar yang bergerak yang disebut animasi[7]. Teknik ini digunakan karena teknik ini cukup fleksibel untuk digunakan dalam membuat animasi aksi atau animasi yang memerlukan pergerakan kompleks seperti berputar, menari, dan animasi kompleks lainnya.

Pandawa merupakan program Universitas Amikom Yogyakarta khususnya prodi Teknologi Informasi, yang dibuat untuk membantu para mahasiswa yang ingin lulus lebih cepat atau tepat waktu. Program ini mengharuskan para peserta untuk memperbaiki karya-karya peserta yang sebelumnya telah dibuat di GKM. Karya penulis yang diperbaiki berjudul Caroline Elea yang diproduksi oleh tim H-1 Studio. Animasi ini bercerita tentang gambaran umum tentang Caroline Elea dengan adegan bertarung di dalamnya. Caroline Elea merupakan seorang mantan pembunuh terkuat yang ingin menjalani sisa kehidupannya dengan damai. Adegan bertarung di dalamnya berisi Caroline Elea yang bertarung dengan empat musuh yang menerobos masuk ke dalam rumahnya. Adegan bertarung yang dibuat oleh penulis yaitu adegan bertarung dengan tiga musuh setelah satu musuh telah dibunuh oleh Caroline Elea. Animasi di dalamnya berupa pergerakan memukul, menerjang, menahan serangan, menepis serangan, dan membalikkan badan. Pembuatan animasi Caroline Elea sendiri terinspirasi dari beberapa *manhwa*, *manga*, dan cerita dari sebuah *game*. Penulis mengambil beberapa contoh gerakan bertarung dari *manhwa* berjudul *Lookism* dan *Girls of the Wild's*. Desain karakter Caroline Elea terinspirasi dari karakter Maria dari manga *Maria no Danzai* dan untuk sifat dari Caroline Elea terinspirasi dari karakter Lim Halim dari *manhwa webtoon* berjudul *The Real Lesson*. Kisah masa lalu Caroline Elea penulis terinspirasi dari cerita dalam sebuah *game* yang berjudul *Honkai Impact 3rd*.

Melihat dari penjelasan diatas penulis berencana menggunakan teknik *frame by frame* dalam membuat animasi yang dikerjakan. Teknik ini digunakan karena di dalamnya terdapat pergerakan kompleks yang membutuhkan kedalaman dalam pergerakannya seperti memukul, menerjang, menahan serangan, menepis serangan, dan membalikkan badan. Berdasarkan hal tersebut, penulis memutuskan untuk teknik *frame by frame* dalam memvisualkan *scene* tersebut.

Kesimpulan dari latar belakang yang telah ditulis, penulis mencoba membuat konsep animasi 2 dimensi dan teknik *frame by frame* untuk memvisualkan pertarungan Caroline Elea. Oleh karena itu, penulis membuat judul "Implementasi Teknik *Frame by Frame Scene Fight* 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 scene fight* pada 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* bertarung Caroline Elea
3. Penguji adalah mentor pihak MSV
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. Menerapkan ilmu yang telah dikuasai selama perkuliahan

2. Membuat *scene* dalam film animasi Caroline Elea
3. Menerapkan teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi *scene fight* pada Caroline Elea

