

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film animasi mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan teknologi. Hal tersebut berdampak bagi animator-animator untuk menghasilkan media animasi yang lebih menarik dari sebelumnya, baik dari segi cerita maupun visual. Grafik komputer 2D adalah gambar digital berbasis komputer 2 Dimensi (2D). Model atau objek grafik 2D merupakan kombinasi dari model geometri (juga disebut sebagai grafik vektor), gambar digital (raster graphics), fungsi matematika, dan sebagainya. Live Shot merupakan penggabungan teknik Animasi 2D dengan Live Shot (Syuting Ade-gan). Sebagai Contoh pada film Space Jam, Osmosis Jones, [7] *Frame by frame* adalah teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Pada animasi *frame by frame*, setiap perubahan gerak atau bentuk sebuah objek diletakkan pada frame secara berurutan. Semakin banyak frame yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, animasi yang dihasilkan akan semakin halus. [1]

Parama Studio merupakan perusahaan animasi yang telah menghasilkan karya-karya dengan skala internasional. Selain itu, studio ini menyelenggarakan bootcamp untuk pengembangan properti intelektual yang dirancang oleh kelompok animator independen. Salah satu proyek animasi yang dihasilkan adalah animasi 2 dimensi yang dikerjakan oleh tim animasi Puntadewa. Puntadewa Merupakan program merdeka unggulan bersifat mandiri dari prodi teknologi informasi bekerjasama dengan mitra industri, untuk memfasilitasi mahasiswa tingkat akhir dalam menyelesaikan studinya.

Penulis mendapatkan bagian terkait proyek puntadewa dalam membuat *scene* animasi 2D "*Broken Castle*" yang digabungkan dengan karakter *live Shoot*. *Scene* ini dimulai dari karakter pria melompat dari portal dimensi, berjalan mengendap-endap dan berlari, *angle* kamera *side view* menampilkan animasi Gorila raksasa memiliki dua tanduk kepala, berekspresi bengis, berdiri di dekat Kastil,

merenggangkan badan sedikit kebelakang dan menepuk dadanya sambil berteriak. Selain itu, terdapat animasi dedaunan terhempas di depan kamera dan animasi parallax untuk objek alam di scene ini.

Teknik *frame by frame* diterapkan untuk gerakan Gorila Raksasa yang divisualkan membutuhkan sebanyak 24 fps yang digambar secara manual untuk memungkinkan gerakan tubuh hewan bisa terlihat halus dan dinamis. Hempasan dedaunan yang terlihat alami digambar dalam 24 fps *on twos*. *frame-by-frame* memungkinkan animator menghasilkan animasi yang lebih halus dan ekspresif karena setiap perubahan gerak digambar secara detail. Hal ini sulit dicapai apabila menggunakan teknik *tweening* yang cenderung menghasilkan gerakan kaku, atau *cut-out animation* yang terbatas dalam fleksibilitas deformasi bentuk. Oleh karena itu, pemilihan teknik *frame-by-frame* dalam penelitian ini bukan semata pertimbangan artistik, tetapi juga teknis, yakni untuk menghadirkan gerakan dinamis dan ekspresif yang selaras dengan kebutuhan visual serta untuk mengontrol setiap rincian gerakan dalam scene Broken Castle.

Setelah memahami uraian latar belakang, maka penulis menggunakan teknik *frame by frame* untuk menerapkan kebutuhan visual yang telah dijelaskan sehingga menghasilkan media animasi sesuai konsep yang telah direncanakan. Maka dari itu penulis membuat scene animasi 2D "Broken Castle" dengan teknik *Frame by frame* sebagai dasar penelitian ini.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses penerapan teknik *frame-by-frame* dalam pembuatan animasi 2D scene Broken Castle?
2. Bagaimana hasil visual yang dihasilkan dari teknik *frame-by-frame* dalam mendukung ekspresi gerakan karakter dan lingkungan?

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* “*Broken Castle*” pada film animasi “Petualangan Dimensi”
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. Membuat sebuah *scene* animasi 2D dalam film “Petualangan Dimensi”
2. Menerapkan teknik 2D *frame by frame* dalam pembuatan animasi *scene* “*Broken Castle*”.
3. Membuat kajian informasi untuk pengembangan ilmu tentang metode pembuatan animasi.
4. Menerapkan Teknik animasi *Parallax*, *Green Screen* dan *Color Grading*.