

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. LATAR BELAKANG**

Teknik frame by frame merupakan salah satu teknik dalam pembuatan animasi 2 dimensi, dengan cara menggambar satu persatu pergerakan animasi dalam setiap framenya. Pembuatannya bisa dilakukan secara keseluruhan maupun sebagian dari pergerakan sebuah objek animasi, tergantung kebutuhan dari animasinya. Teknik ini dirasa sangat fleksibel terutama untuk gerakan-gerakan yang membutuhkan ilusi kedalaman seperti berputar, menari, maupun aksi - aksi karakter lainnya. Teknik ini banyak digunakan dalam industri animasi terutama anime dan us animation. [1]

Parama Creative selaku mitra industri yang bergerak dibidang animasi, broadcasting dan film, bekerja sama dengan MSV Studio dalam pengembangan dan implementasi program Capstone Project. Kegiatan ini merupakan bagian dari kolaborasi nyata dunia industri dengan institusi pendidikan, dengan tujuan membuat project iklan universitas amikom yogyakarta. Dengan demikian penulis mengerjakan salah satu scene project animasi, gambaran animasi ini menceritakan karakter yang berpindah dimensi. Penulis akan membuat karakter berpindah ke dimensi limbo dimana dimensi tersebut dipenuhi banyak monster. Gambaran animasi disana akan banyak menampilkan gerakan monster-monster dari dimensi tersebut dimana karakter akan berinteraksi dengan makhluk-mahluk dimensi tersebut.

Melihat dari uraian cerita diatas penulis berencana menggunakan teknik frame by frame dalam memvisualisasikan adegan tersebut. Hal ini dikarenakan terdapat pergerakan-pergerakan seperti berlari, mengejar dan bertarung. Melihat hal tersebut maka teknik frame by frame dan konsep animasi 2 dimensi merupakan teknik yang dapat memvisualisasi tersebut.

Dari ulasan latar belakang diatas maka penulis mencoba membuat konsep scene animasi 2 dimensi dan teknik frame by frame untuk memvisualisasikan

adegan yang ada di dimensi Limbo. Maka dari itu Penulis mengambil judul Pembahasan 2D Frame by frame Scene Limbo Pada Film Pendek Petualangan Dimensi.

## **1.2. RUMUSAN MASALAH**

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

“Bagaimana pembahasan 2D frame by frame scene limbo pada film pendek petualangan dimensi”

## **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 monster di dimensi limbo
3. Penguji adalah pihak mentor industri parama
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 keilmuan teknik dalam sebuah penelitian bidang animasi 2D
2. Membuat sebuah scene dalam film animasi 2D limbo
3. Menerapkan teknik frame by frame dalam pembuatan animasi scene monster di dimensi limbo