

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi *frame by frame* merupakan sebuah ilusi gerakan yang dibuat pada sekumpulan gambar statis yang berurutan dan disusun sedemikian rupa serta bergerak mengikuti alur yang sudah ditetapkan setiap hitungan waktu sehingga membuat ilusi gerakan pada gambar yang menjadikannya terlihat seakan-akan hidup[1]. Semakin banyak *frame* yang digunakan maka semakin halus dan detail pula gerakan yang dihasilkan.

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 Studio dan Universitas Amikom Yogyakarta bekerjasama membuat program pencakokan intelektual properties yang dibuat oleh mahasiswa. Salah satunya adalah produk film "UTOPIA" yang diproduksi oleh studio Nirtopia. Pada film tersebut terdapat adegan prolog yang dibuat untuk menunjukkan latar dari cerita dalam film berupa beberapa tampilan sudut kota.

Melihat dari uraian diatas penulis berencana menggunakan teknik *frame by frame* dalam memvisualisasikan adegan prolog tersebut. Hal ini dikarenakan terdapat objek objek bergerak yang mengharuskan dilakukan dengan *frame by frame*, seperti animasi karakter Nir yang berlari mengejar kupu-kupu, tupai yang melompat, burung yang terbang, dan kereta yang berbelok. Selain penggunaan *frame by frame*, terdapat juga penggunaan *keyframe motion* sebagai tambahan untuk menghidupkan *scene*, seperti pergerakan awan dan rotasi kincir dan juga pergerakan kamera.

Dari uraian latar belakang maka penulis mencoba membuat konsep adegan prolog animasi dengan teknik *frame* untuk memvisualkan kota yang asri dan hidup untuk membantu menyampaikan latar belakang cerita sebelum masuk ke

bagian utama. Maka dari itu Penulis mengambil judul "Perancangan Adegan Prolog pada Animasi "UTOPIA" menggunakan Teknik *Frame by Frame*".

1.2. Rumusan Masalah

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

Bagaimana perancangan adegan prolog dalam film animasi "UTOPIA" menggunakan teknik *frame by frame*?

1.3. Batasan Masalah

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

1. Teknik utama yang digunakan adalah *frame by frame*, dengan sedikit penggunaan *keyframe motion* untuk animasi pendukung.
2. Materi yang diangkat adalah adegan/*scene* prolog dalam film animasi "UTOPIA".
3. Penguji adalah pihak mentor industri MSV Studio.
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 program studi Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Membuat sebuah adegan/*scene* prolog dalam film animasi "UTOPIA".
3. Menerapkan teknik *frame by frame* dalam *scene* prolog di film "UTOPIA".