

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.LATAR BELAKANG

Teknik frame by frame merupakan salah satu teknik animasi yang digunakan dalam pembuatan animasi 2D, teknik ini bekerja dengan menggambar satu persatu gerakan animasi untuk menciptakan ilusi gerak. Pembuatannya bisa dilakukan secara keseluruhan maupun sebagian pergerakan objek animasi, tergantung kebutuhan dari animasi. Teknik ini sangat fleksibel terutama untuk gerakan-gerakan yang membutuhkan ilustrasi kedalaman seperti adegan gedung runtuh dan efek seperti petir,awan,api dan asap. Teknik ini banyak digunakan dalam di industri animasi terutama di anime dan us animation.

MSV Studio merupakan salah satu perusahaan yang berfokus pada produksi animasi dan industri kreatif yang berlokasi di Yogyakarta, Studio ini telah memproduksi puluhan animasi yang bersaing di pasar Nasional maupun Internasional. MSV juga membuka ruang pembelajaran bagi calon animator untuk memperdalam keterampilan dalam memproduksi animasi yang berkelas, salah satu program MSV adalah capstone pandawa pada capstone tersebut penulis diminta untuk mengerjakan scanner 2D “character fighting” di dalam animasi tersebut terdapat pertarungan antara karakter utama dengan villain yang sedang bertarung berlatarkan dunia apocalypse.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis menggunakan teknik frame by frame dalam pembuatan animasi penulis. Hal ini dikarenakan ada adegan gedung runtuh dan efek seperti petir,awan,api dan asap akan efektif jika menggunakan teknik frame by frame tersebut dalam pembuatan animasi ini. Oleh karena itu penulis menggunakan teknik frame by frame dalam proses pembuatan animasi capstone pandawa tersebut agar animasi ini bisa tervisualisasikan dengan baik.

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis mencoba membuat konsep film animasi 2 dimensi dengan teknik frame by frame untuk memvisualkan adegan gedung runtuh dan efek petir,awan,api dan asap di bagian “character fighting” maka dari itu penulis mengambil judul implementasi teknik frame by frame dalam pembuatan effect background dalam animasi 2D capstone pandawa.

1.2.RUMUSAN MASALAH

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

“Bagaimana teknik frame-by-frame dapat digunakan untuk memvisualisasikan efek latar (background) dalam adegan pertarungan karakter pada animasi 2D?”

1.3.BATASAN MASALAH

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

1. Penelitian ini hanya fokus pada implementasi teknik frame by frame dalam pembuatan effect background.
2. Materi yang diangkat hanya berfokus pada memvisualkan adegan gedung runtuh dan efek petir,awan,api dan asap.
3. Penguji adalah pihak mentor industri.
4. Yang diuji adalah hasil kinerja dan implementasi teknik.

1.4.TUJUAN PENELITIAN

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

1. Menerapkan teknik keilmuan di dalam penelitian bidang animasi
2. Mengetahui teknik frame by frame dalam pembuatan effect background

3. Menerapkan teknik frame by frame dalam pembuatan animasi gedung runtuh dan efek petir,awan,api dan asap

