

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknik animasi 2D *frame by frame* adalah teknik yang digunakan untuk membentuk animasi 2D, dengan cara menyusun banyak gambar atau sketsa sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah gerakan yang terlihat hidup [1]. Teknik ini dipilih karena efektif dalam menciptakan film animasi 2D, terutama dalam menggerakkan animasi dengan teratur dan halus [1].

CV Parama Creative merupakan sebuah studio kreatif di Indonesia yang bergerak dalam bidang produksi animasi dan konten visual. Film "Battle Park" merupakan proyek produksi animasi yang dikembangkan oleh CV. Parama Creative sebagai bagian dari upaya eksplorasi visual dalam ranah animasi 2D. Salah satu scene dalam film ini, yaitu *Scene* "Element Fight Phase 2", menuntun pendekatan khusus dalam menampilkan adegan dengan intensitas gerak. Tantangan utama dalam produksi scene ini adalah menampilkan pertarungan antara Deni dan Arya yang saling mengeluarkan elemen, Deni dengan semburan air saat terbang dan Arya dengan serangan tanah dari bawah. Kedua elemen tersebut saling bertabrakan hingga menghasilkan ledakan besar. Selain itu, adegan ini juga membutuhkan sudut pengambilan yang cukup kompleks karena melibatkan pergerakan karakter pada sumbu X, Y, dan Z.

Menurut uraian yang ada penulis berencana menggunakan teknik *frame by frame* untuk memvisualisasikan adegan *Scene* "Element Fight Phase 2". Teknik ini dipilih karena memiliki kelebihan berupa setiap gerakan dapat diatur secara bertahap, sehingga perubahan posisi dan ekspresi karakter bisa disesuaikan dengan kebutuhan aksi, seperti meliukkan tubuh, bersiap untuk menerima serangan, menghempaskan pukulan dan menerima serangan, serta dapat menampilkan pergerakan kamera dan *angle* yang berbeda beda. Dengan ini, teknik *frame by frame* dalam animasi 2D merupakan teknik yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan adegan *Scene* "Element Fight Phase 2".

Teknik animasi *frame by frame* dipilih karena mampu memberikan kontrol penuh terhadap setiap detail gerakan, sehingga menghasilkan visual yang lebih halus dan natural. Dalam film "Battle Park" produksi CV Parama Creative, teknik ini diterapkan pada *Scene* "Element Fight Phase 2" yang memiliki kebutuhan gerak yang lumayan kompleks. Adegan pertarungan antara Deni dan Arya memiliki kompleksitas dalam memvisualisasikan perubahan pose, persiapan serangan, serta benturan elemen air dan tanah yang terjadi. Dengan demikian, penggunaan teknik *frame by frame* dianggap dapat untuk memenuhi kebutuhan visual pada adegan tersebut dalam konteks produksi animasi 2D.

1.2 Rumusan Masalah

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

Bagaimana perancangan dan pembahasan *frame by frame* 2D *Scene* "Element Fight Phase 2" pada Film "Battle Park"?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Penelitian dibahas hanya berfokus pada penerapan teknik animasi *frame by frame* karakter Deni dan Arya pada *Scene* "Element Fight Phase 2" pada Film "Battle Park".
2. Aspek animasi lain seperti 2D *effect* atau *background* tidak dibahas dalam penelitian ini.
3. Analisis yang dilakukan ada pada aspek gerak karakter, *timing*, dan ekspresi yang muncul dalam *Scene* "Element Fight Phase 2".
4. Evaluasi hasil animasi dibatasi pada tinjauan visual dan prinsip animasi, untuk hasil animasi akan dievaluasi dari pihak PANDAWA dan pihak Parama Creative.

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk meningkatkan pemahaman terhadap penerapan teknik animasi

manual di kalangan mahasiswa dan praktisi animasi.

2. Untuk menghasilkan adegan animasi 2D yang memiliki kualitas gerak halus, dan sesuai dengan konsep visual Film "Battle Park".
3. Untuk memahami dan menerapkan teknik animasi *frame-by-frame* secara sistematis pada tahap produksi 2D *Scene* "Element Fight Phase 2".

