

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sebelum masuk ke penjelasan apa itu Animasi 2D, terlebih dulu kita perlu memahami apa itu pengertian dari 2D itu sendiri. 2D (atau Dua Dimensi) ialah suatu objek yang dihasilkan menggunakan dua sumbu yang diketahui sebagai sumbu X (tinggi) dan sumbu Y (lebar). Dengan artian lain, dua dimensi dapat dikatakan sebagai bidang datar. Untuk Animasi 2D sendiri dapat diartikan sebagai suatu bidang atau jenis animasi yang menggunakan unsur dua dimensi yang tersusun dari banyaknya gambar yang disatukan sehingga menciptakan ilusi gambar yang dapat bergerak dengan kecepatan *frame* atau FPS tertentu.

Pandawa merupakan sebuah program proyek akhir non reguler yang dijalankan oleh Studio Parama dan diikuti oleh beberapa mahasiswa semester akhir dari Universitas Amikom Yogyakarta dengan tujuan untuk menjadi bahan material untuk Skripsi Proyek Akhir. Program ini juga sedang mengadakan sebuah proyek untuk industri berupa sebuah proyek film pendek yang berjudul "Battle Park", yang nantinya juga akan menyertakan beberapa unsur materi berupa Animasi 2D, 3D, dan VFX. Dan penulis selaku mahasiswa bidang konsentrasi 2D juga turut terlibat dalam proyek tersebut, terutama dalam pembuatan scene Animasi 2D yang akan diimplementasikan untuk short movie itu nantinya.

Dari uraian diatas, Animasi 2D menjadi salah satu unsur elemen yang nantinya akan diterapkan dalam pembuatan proyek film pendek ini. Hal ini dikarenakan adanya sebuah *scene fighting* atau pertarungan dalam sebuah *scene* khusus yang divisualisasikan dalam bentuk Animasi 2D. Untuk mewujudkan skenario itu tadi, maka dibutuhkanlah teknik *frame by frame* sebagai teknik pembuatan animasi dan *visual effect* tersebut. Penggunaan teknik *frame by frame* digunakan karena dapat memudahkan penulis untuk menggambar beberapa *visual effect* dengan mudah dan leluasa. Beberapa *visual effect* yang disajikan dalam scene "Elemen Fight Phase 2" adalah efek angin atau *speed wind*, cahaya, listrik, asap dan

nafas pada saat karakter Arya sedang mengambil ancang-ancang untuk mengeluarkan suatu jurus, untuk menangkis serangan semburan air dari karakter lawannya yaitu Deni, lalu berlanjut dengan Arya yang melakukan gerakan pukulan ke depan untuk mengeluarkan batuan tinggi guna menangkis semburan jurus semburan air dari Deni yang nantinya kedua jurus tu akan saling bertubrukan atau clashing satu sama lain.

Dari uraian latar belakang diatas, maka penulis akan mencoba untuk membuat sebuah riset mengenai pembahasan Animasi *2D Effect* dalam scene terpilih tersebut, serta apa saja unsur-unsur yang diterapkan di dalam animasi tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini:
Bagaimana pembahasan animasi *effect* pada scene "Element Fight Phase 2" pada proyek short movie Pandawa "Battle Park"?

1.3. Batasan Masalah

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

1. Penelitian ini hanya berfokus pada penerapan *visual effect* pada animasi 2D dalam scene "Element Fight Phase 2", kode scene "S04_C04" dengan menggunakan teknik *frame by frame*.
2. Pembuatan Animasi 2D Effect ini akan dibuat menggunakan *software* Toon Boom Harmony 22 Premium.
3. Penerapan efek animasi 2D dapat menyesuaikan pada brief produksi yang ada pada program Pandawa.
4. Evaluasi pada penerapan Animasi *2D Effect* tersebut akan dievaluasi oleh tim atau evaluator dari pihak Pandawa dan pihak Studio Parama.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk membahas penerapan Animasi *2D Effect* pada proyek industri berupa *short film* Pandawa berjudul "Battle Park".
2. Bertujuan juga untuk menyelesaikan proyek industri itu sendiri.
3. Sebagai syarat dan jalur kelulusan skripsi non-reguler.

