

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknik *Frame by frame* adalah teknik animasi yang dilakukan dengan bentuk gambar yang menjadikan gambar tersebut berbeda di setiap *frame*. Teknik *frame by frame* ini sering sekali digunakan oleh para animator dikarenakan memiliki kompleksitas yang tinggi dan fleksibel dalam proses pembuatan animasi[1].

Parama adalah sebuah perusahaan industri kreatif di bidang animasi yang telah menghasilkan puluhan animasi berskala global. Perusahaan ini juga membuka program bootcamp pencangkakan intelektual properti yang dibuat dari sekelompok animator independen yang bertujuan untuk dapat menghasilkan produk animasi berkelas. Pandawa merupakan program bootcamp yang telah melahirkan sejumlah hasil karya yang telah dibuat sebelumnya. Dalam program ini, penulis membuat konsep film yang berjudul "Battle Park" pada *scene Monster Final Clash*. "Battle Park" adalah film antara 2 orang yang memperebutkan area parkir yang kosong hingga mereka bertarung dengan sengit menggunakan kekuatannya masing-masing. Adegan *monster final clash* adalah salah satu *scene* dimana kedua monster termasuk Arya dan Deni saling beradu pukulan terakhir dan terkuat mereka. Pada adegan ini menampilkan visual raut wajah Arya dan Deni yang sangat memperlihatkan bahwa keduanya mengerahkan kekuatan terbesarnya hingga akhirnya menghilang dari *frame*.

Melihat dari uraian cerita di atas penulis berencana menggunakan teknik *frame by frame* dalam memvisualisasikan adegan *Monster Final Clash*. Mengingat karakter memiliki kekuatan super saat beradu pukulan hingga mengeluarkan aura secara berlebihan saat terjadinya tabrakan antara kedua pukulan tersebut, maka penulis berencana menggunakan teknik *frame by frame* dalam adegan tersebut.

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis mencoba membuat konsep film dan teknik *frame by frame* untuk memvisualkan adegan pukulan Arya dan Deni

pada ekspresi keduanya saat mengerahkan kekuatan. Maka dari itu Penulis mengambil judul perancangan dan pembahasan *frame by frame 2D scene "Monster Final Clash"* pada film "*Battle Park*".

1.2 Rumusan Masalah

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

"Bagaimana implementasi teknik *frame by frame* pada *scene "monster final clash"* pada film "*Battle Park*".

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 di angkat adalah *scene monster final clash* pada film "*BATTLE PARK*".
3. Yang diuji adalah kinerja dan hasil implementasi teknik.
4. Penguji adalah pihak mentor industri.

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Menerapkan teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi *scene monster final clash*.
2. Membuat sebuah *scene animasi 2D* pada film "*BATTLE PARK*".
3. Menerapkan keilmuan teknik *frame by frame* dalam sebuah penelitian bidang animasi 2D.
4. Sebagai syarat kelulusan dari Universitas Amikom Yogyakarta.