

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi *Frame by frame* adalah teknik animasi yang paling sederhana, yang mana pada animasi ini disusun dari rangkaian beberapa gambar yang berbeda. Pada animasi, setiap perubahan gerak atau bentuk sebuah objek diletakkan secara berurutan. Semakin banyak frame yang digunakan untuk menampung setiap detil gerakan sebuah benda maka animasi yang di hasilkan akan semakin halus[1].

Compositing adalah proses penutup dalam produksi efek visual, di mana berbagai *footage* yang dihasilkan atau direkam di waktu dan lokasi yang berbeda-beda digabungkan menjadi satu video akhir yang menyatu secara lengkap[5].

Parama Creative merupakan Perusahaan yang bergerak di bidang Animasi, penyiaran, dan produksi film. Perusahaan ini mengembangkan berbagai program kreatif salah satunya adalah program bernama Pandawa, serta mengerjakan proyek Film Berjudul "Battle Park". Dalam proyek film "Battle Park" penulis turut berperan sebagai animator effect dan compositor yang terlibat dalam pembuatan salah satu adegan di film animasi berjudul "Battle Park" tersebut.

Animasi ini menceritakan dua orang yang sedang memperebutkan spot parkir dan terjadinya sebuah pertarungan besar. Pada bagian pertarungan tersebut terdapat adegan "Summon Monster" yang menampilkan kedua orang yang mengsummon sebuah entitas besar berwujud air dan batu yang mengeluarkan effect yang bergerak memancar ke atas, ditemanin dengan effect kamera shake.

Setelah melihat uraian cerita di atas, penulis akan menggunakan teknik animasi frame by frame untuk memvisualisasikan effect - effect yang berada di scene "Summon Monster" tersebut, dan teknik compositing untuk penggabungan elemen-elemen effect animasi, background animasi, dan animasi karakter. Disebabkan adegan tersebut memiliki effect dengan elemen air dan batu yang bergerak

memancar ke atas dengan cepat dan gerakan kamera shake yang intense saat kedua karakter tersebut mengsummon monster mereka masing-masing.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana proses penerapan teknik animasi 2D frame by frame effect dan Compositing pada adegan "Summon Monster Air" dalam film Battle Park.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana proses penerapan teknik animasi 2D frame by frame effect pada adegan "Summon Monster Air" dalam film Battle Park.

1. Penelitian ini difokuskan pada penerapan teknik animasi frame by frame dan compositing dalam film "BATTLE PARK".
2. Materi yang di angkat adalah scene summon monster pada short movie "BATTLE PARK".
3. Penguji adalah mentor dari pihak CV.Parama Creative.
4. Software yang digunakan dalam pembuatan animasi effect yaitu Clip Studio Paint, sedangkan proses penyatuan asset-asset menggunakan Adobe After Effect dan Adobe Premier Pro.
5. Yang di uji adalah kinerja dan hasil implementasi teknik frame by frame dan compositing.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah berikut:

1. Menerapkan tehnik animasi 2d frame by frame dalam sebuah film berjudul "BATTLE PARK".

2. Membuat Effect animasi air "bergerak memancar keluar dengan deras" saat karakter mengsummon monster air pada film "BATTLE PARK
3. Membuat effect "listrik yang statis tidak beraturan" pada monster air di film "BATTLE PARK"
4. Menerapkan tehnik compositing di scene "Summon monster" film "BATTLE PARK

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, di antaranya :

1. Bagi penulis, penelitian ini merupakan bagian dari proses akademik yang harus dipenuhi guna menyelesaikan studi pada jenjang S1 Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bagi Parama Creative, temuan penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai referensi tambahan dalam pengembangan teknik animasi 2D effect pada proyek film selanjutnya
3. Bagi audiens, hasil penelitian ini diharapkan dapat menyajikan visualisasi yang jelas dan terstruktur mengenai monster air sebagai bagian dari efek animasi 2D.