

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

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

Parma Creative selaku industri yang bergerak dalam bidang animasi, film dan *broadcasting*, membuat sebuah program yang bernama Pandawa dan membuat sebuah project film yang berjudul "Battle Park". Dengan demikian penulis mengerjakan salah satu *scene* dari animasi, Gambaran animasi ini menceritakan tentang dua orang yang sedang memperebutkan lahan parkir dan terjadi pertarungan antara dua orang tersebut dan terdapat adegan *Hand Combat Phase 1* dimana pertarungan mereka mengeluarkan efek-efek kilatan, air dan efek lainnya.

Melihat uraian cerita di atas penulis berencana menggunakan teknik animasi *frame by frame* dalam memvisualisasikan adegan tersebut. Hal ini dikarenakan adegan tersebut memiliki elemen air, kilatan dan pergerakan kompleks dimana terdapat efek-efek dari pertarungan tersebut. Melihat hal tersebut maka teknik *frame by frame* dan konsep animasi 2 Dimensi menjadi teknik yang tepat untuk memvisualisasikan adegan tersebut.

Dari uraian latar belakang diatas maka penulis mencoba membuat konsep *scene* dari animasi 2 dimensi dan teknik *frame by frame* untuk memvisualisasikan effect pertarungan dari adegan *Hand Combat Phase 1*, maka dari itu penulis mengambil judul "Pembahasan animasi 2d *effect scene* "hand combat phase 1" pada film "battle park".

## 1.2 Rumusan Masalah

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

“Bagaimana pembahasan 2D frame by frame effect pada adegan HAND COMBAT PHASE 1 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 merupakan *frame by frame*.
2. Materi yang diangkat adalah *scene effect* 2 dimensi pada *short movie* “*Battle Park*”.
3. Penguji adalah pihak mentor industri Parama Creative.
4. Yang diuji adalah kinerja dan hasil implementasi teknik.

## 1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Membuat *effect* animasi 2d dalam sebuah *scene* pada *short movie* *Battle Park*.
2. Mengimplementasikan teknik animasi 2d *frame by frame* dalam sebuah cerita *Battle Park*.
3. Menerapkan teknik *frame by frame effect* pada *scene hand combat phase 1* *Battle Park*.