

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 detail gerakan sebuah benda maka animasi yang di hasilkan akan semakin halus.[1]

Parama Creative selaku industri yang bergerak dalam bidang animasi, film dan broadcasting, membuat sebuah program yang bernama Pandawa dan membuat sebuah project short movie 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 "Summon Monster Air" dimana karakter berusaha untuk men-summon monster yang terbuat dari elemen air.

Melihat dari uraian cerita di atas penulis berencana menggunakan teknik *frame by frame* dalam memvisualisasikan adegan tersebut. Hal ini dikarenakan terdapat pergerakan-pergerakan kompleks dan terdapat elemen fantasi dimana terdapat adegan summon monster raksasa yang terbuat dari elemen batu dan monster air yang melibatkan berbagai efek-efek elemen air, petir dan juga batu. Melihat hal tersebut maka teknik *frame by frame* dan konsep animasi 2 dimensi merupakan teknik yang tepat untuk memvisualisasikan adegan tersebut.

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis mencoba membuat konsep scene dari animasi 2 dimensi dan teknik *frame by frame* untuk memvisualkan adegan summon monster air maka dari itu penulis mengambil judul "Perancangan dan pembahasan *frame by frame* 2d scene summon monster air pada film battle park".

1.2. Rumusan Masalah

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

“Bagaimana perancangan dan pembahasan animasi 2 dimensi *frame by frame scene summon monster air* 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 summon monster* pada *short movie* “BATTLE PARK”
3. Yang di uji adalah kinerja dan hasil implementasi teknik *frame by frame*
4. Penguji adalah mentor dari pihak CV.Parama Creative.
5. Perangkat lunak yang digunakan dalam proses pembuatan animasi adalah *Clip Studio Paint*.

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 summon monster air*.
2. Membuat sebuah *scene animasi dua dimensi* pada film “BATTLE PARK”.
3. Menerapkan keilmuan teknik *frame by frame* dalam pada *short movie* “BATTLE PARK”.