

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam produksi animasi 2D, adegan pertarungan atau aksi (action scene) memerlukan teknik yang mampu memberikan gerakan yang kuat, jelas, dan memiliki ketepatan timing. Adegan aksi umumnya melibatkan perubahan pose cepat, perpindahan ekstrem, serta efek visual yang kompleks, sehingga membutuhkan penggambaran gerak yang detail dan fleksibel. Salah satu teknik yang banyak digunakan untuk kebutuhan tersebut adalah frame by frame, yaitu metode animasi di mana setiap frame digambar secara manual untuk menghasilkan pergerakan yang dinamis dan akurat.

Frame by frame memberikan kendali penuh kepada animator dalam membentuk pose, ekspresi, kecepatan gerak, dan energi pada adegan pertarungan. Karena gerakan digambar frame demi frame, animator dapat menyesuaikan setiap perubahan secara spesifik, seperti momentum ayunan, hentakan, ledakan energi, atau gerakan tubuh yang umum terjadi pada adegan aksi. Teknik ini membuat gerakan pada scene pertarungan dapat divisualisasikan secara lebih kuat, terutama pada bagian yang membutuhkan impact, anticipation, dan follow through.

Parama Creative merupakan sebuah perusahaan bentuk CV yang beroperasi di sektor digital kreatif dengan salah satu fokusnya pada produksi animasi. Perusahaan ini juga memiliki program pencakokan hasil karya intelektual berbentuk animasi dari sekelompok animator independen untuk dibimbing sehingga menghasilkan produk yang dapat bersaing di industri. Melalui Kerjasama dengan program Pandawa, Parama Creative membuka kesempatan bagi mahasiswa untuk terlibat langsung dalam proses produksi animasi profesional. Salah satu proyek yang dihasilkan melalui program ini adalah film animasi 2D berjudul Fiery Tale, yang turut melibatkan penulis dalam proses pembuatannya.

Dalam pembuatan Fiery Tale, khususnya pada scene pertarungan antara Luvenia dan Icarus, penulis menerapkan teknik frame by frame untuk memastikan

gerakan aksi dapat tampil jelas dan terarah. Adegan pertarungan yang melibatkan sihir, ledakan api, dan perubahan pose cepat, efek visual manual, serta perubahan pose drastis yang sulit dicapai apabila menggunakan teknik rigging. Penggunaan frame by frame memungkinkan setiap elemen aksi, seperti kecepatan serangan, efek energi, hingga impact frames, divisualisasikan sesuai kebutuhan adegan.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, penulis melakukan penelitian berjudul "Implementasi Teknik Frame by Frame pada Scene Pertarungan Film 2D Fiery Tale" sebagai upaya untuk menerapkan teknik animasi yang tepat dalam menampilkan adegan aksi, sekaligus mengkaji proses penerapannya pada produksi animasi 2D.

1.2. Rumusan Masalah

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

Bagaimana penerapan teknik frame by frame pada pembuatan scene pertarungan antara Luvenia dan Icarus dalam film animasi 2D Fiery Tale?

1.3. Batasan Masalah

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

1. Penelitian ini dibatasi pada penggunaan teknik animasi frame by frame sebagai metode utama dalam pembuatan adegan action.
2. Materi yang diangkat difokuskan pada adegan pertarungan dalam karya animasi 2D yang sedang dikembangkan.
3. Penelitian tidak membahas teknik animasi lain di luar frame by frame dan tidak mencakup pembahasan aspek audio maupun efek visual tambahan.
4. penguji merupakan pakar dari CV Parama

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses penerapan teknik frame by frame pada pembuatan scene pertarungan dalam film animasi 2D Fiery Tale.
2. Untuk mengidentifikasi bagaimana teknik frame by frame digunakan dalam membentuk gerakan aksi, jelas, dan sesuai dengan kebutuhan adegan pertarungan.
3. Untuk memperoleh hasil visual adegan pertarungan yang lebih terstruktur dan fleksibel melalui penerapan teknik frame by frame menggunakan perangkat lunak Toon Boom Harmony.

