

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknik animasi 2D *frame by frame* adalah teknik yang digunakan untuk membentuk animasi 2D, dengan cara menyusun banyak gambar atau sketsa sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah gerakan yang terlihat hidup [1]. Teknik ini dipilih karena efektif dalam menciptakan film animasi 2D, terutama dalam menggerakkan animasi dengan teratur dan halus [1].

CV Parama merupakan studio kreatif yang bergerak di bidang produksi animasi dan konten visual, salah satunya adalah proyek animasi "Battle Park". Salah satu segmen dalam film ini, yaitu *scene* "Staging", menggambarkan momen ketika dua karakter terpental ke dunia dua dimensi dan mulai beradaptasi dengan kondisi barunya. Dalam adegan tersebut, kedua karakter saling menatap dari kejauhan, kemudian Deni berjalan mendekati tepi jurang, sementara Arya terlihat berada di bawah jurang dan memperhatikan gerakan Deni. Setelah itu, Deni melompat turun, meluncur, lalu berlari menuju posisi Arya. Seluruh rangkaian adegan ini menuntut pengaturan tata letak visual, arah pandang, dan penekanan fokus aksi agar penonton memahami inti cerita dan pergantian suasana yang terjadi.

Secara teknis, penerapan teknik animasi *frame by frame* pada *scene* "Staging" berfungsi untuk mengatur ritme gerak dan fokus visual dalam setiap perubahan aksi. Pada adegan ketika Deni dan Arya saling menatap dari kejauhan, teknik *frame by frame* digunakan untuk mengatur perubahan ekspresi dan arah pandang secara halus agar hubungan visual antar karakter tetap terbaca jelas oleh penonton. Saat Deni mendekati tepi jurang, animator dapat mengontrol *timing* langkah, perubahan sudut tubuh, serta *gesture* yang menunjukkan kewaspadaan. Proses melompat dan meluncur dari atas jurang juga membutuhkan penggambaran *frame per frame* untuk menghasilkan gerakan jatuh yang lebih natural, mulai dari *squash*, *stretch*, hingga *follow-through* pada saat mendarat.

Melalui pendekatan manual ini, seluruh rangkaian aksi dapat tampil lebih hidup, ekspresif, dan mendukung prinsip *staging* dalam menegaskan fokus adegan pada interaksi kedua karakter di dunia dua dimensi.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis melakukan perancangan dan pembahasan penerapan teknik animasi *frame by frame* pada *scene* “Staging” dalam film “Battle Park”. Adegan yang menampilkan karakter terpelantik ke dunia 2D, saling menatap dari kejauhan, hingga aksi Deni melompat dan berlari menuju Arya menjadi fokus utama penelitian karena memerlukan pengaturan *staging* yang tepat serta penggambaran gerakan yang detail. Penerapan teknik *frame by frame* dipilih untuk mempertegas dinamika emosi dan pergerakan karakter, sekaligus memastikan setiap perubahan *pose* dan arah pandang dapat tersampaikan dengan jelas kepada penonton. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul “Perancangan dan Pembahasan *Frame by Frame* 2D *Scene* “Staging” pada Film “Battle Park”.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu, “Bagaimana Perancangan dan Pembahasan Animasi *Frame by Frame* 2D *Scene* “Staging” pada Film “Battle Park”?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada penerapan teknik animasi *frame by frame* pada *scene* “Staging” dalam film “Battle Park”.
2. Aspek animasi lain seperti *3D animation*, *motion graphics*, atau teknik *tweening* tidak dibahas dalam penelitian ini.
3. Analisis yang dilakukan terbatas pada aspek gerakan karakter, ekspresi, arah pandang, dan *staging* yang muncul dalam adegan tersebut.

4. Penelitian tidak membahas keseluruhan alur cerita “Battle Park”, melainkan hanya bagian *scene* “Staging” sebagai objek studi.
5. Evaluasi hasil animasi dibatasi pada tinjauan visual dan prinsip animasi, tanpa masuk pada aspek komersial atau distribusi film.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses penerapan teknik *frame by frame* pada pembuatan *scene* “Staging” dalam film “Battle Park”.
2. Menjelaskan peran teknik *frame by frame* dalam memperkuat prinsip *staging* untuk mendukung penyampaian cerita dan emosi karakter.

