

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi *frame by frame* merupakan teknik animasi dasar yang tersusun dari rangkaian gambar berbeda yang ditampilkan secara berurutan. Pada teknik ini, setiap perubahan bentuk atau gerakan objek ditempatkan pada *frame* yang berbeda. Semakin banyak *frame* yang digunakan untuk menggambarkan detail gerakan, semakin halus animasi yang dihasilkan[1].

CV Parama adalah perusahaan yang bergerak di bidang produksi film animasi berkualitas dan aktif mengembangkan berbagai karya orisinal. CV Parama juga menyelenggarakan program pencangkakan produk animasi yang bertujuan memberikan pengalaman praktis kepada animator muda dan independen dalam menghasilkan karya animasi profesional. Penulis merancang produk film animasi 2D berjudul "KURIR". Dalam program pencangkakan ini, Penulis bertanggung jawab atas adegan kejar-kejaran antara kurir dan pembegal di jalan. Adegan animasi ini berfokus pada pergerakan kedua karakter saat mengendarai kendaraan, serta Terdapat beberapa sudut pengambilan gambar.

Penulis berencana menggunakan teknik *frame by frame* untuk memvisualisasikan adegan tersebut. Teknik ini dipilih karena setiap gerakan dapat diatur secara bertahap, sehingga perubahan posisi dan ekspresi karakter bisa disesuaikan dengan kebutuhan aksi, seperti kurir yang mengendarai motor, menghindari batu, mengelak dari pembegal, dan melakukan belokan tajam, serta menampilkan *angle* yang berbeda beda. Dengan demikian, teknik *frame by frame* dalam animasi 2D merupakan teknik yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan adegan tersebut.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis mencoba membuat konsep film animasi 2D menggunakan teknik *frame by frame* untuk memvisualisasikan adegan kejar-kejaran antara kurir dan pembegal. Oleh karena itu, penulis

mengambil judul “Implementasi Teknik Frame by Frame Scene Kejar-Kejaran pada Film Animasi 2D “KURIR”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini: “Bagaimana Implementasi Teknik Frame by Frame Scene Kejar-Kejaran pada Film Animasi 2D “KURIR”?”

1.3 Batasan Masalah

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

1. Animasi yang digunakan adalah animasi 2D.
2. Materi hanya berfokus pada tahapan produksi.
3. Teknik yang digunakan adalah *frame by frame*.
4. Materi yang diangkat adalah *scene* kejar kejaran.
5. Pengujian yang dilakukan adalah hasil implementasi teknik.
6. Produk merupakan hasil magang dengan CV Parama.

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 *2d scene* kejar kejaran.
2. Membuat sebuah *scene* dalam film animasi 2D Kurir.