

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Teknik frame by frame by merupakan salah satu teknik animasi yang digunakan dalam pembuatan animasi 2D, teknik ini bekerja dengan cara menggambar satu persatu gerakan animasi dalam setiap framenya. pembuatannya ,dalam pengerjaan nya ini bisa dilakukan keseluruhan maupun sebagian pergerakan sebuah objek animasi,tergantung kebutuhan dari animasinya yang akan dibuat,teknik ini dirasa fleksibel karena kita bisa melakukan kontrol yang lebih detail seperti gerakan lari , melompat dan bertarung yang membutuhkan gerakan yang halus.teknik ini banyak digunakan di industri animasi terutama di anime dan us animation[1]

MSV Studio merupakan sebuah perusahaan animasi yang berdiri di yogyakarta pada tahun 2002, studio ini juga dikenal sebagai salah satu perusahaan animasi yang terbesar di Indonesia yang melahirkan banyak animasi terkenal yang mendunia.MSV membuat program bootcamp pencangkakan intelektual properties yang dibuat dari sekelompok animator independen untuk dapat menghasilkan produk animasi berkelas, salah satunya program capstone pandawa. pada capstone tersebut penulis diminta untuk mengerjakan scene 2 "fighting scene" di dalam animasi tersebut terdapat sebuah pertarungan antara seorang karakter utama dengan villain dengan banyak adegan aksi seperti melompat meninju dan berlari yang sedang bertarung berlatarkan dunia apocalypse.

Melihat uraian diatas penulis akan menggunakan teknik frame by frame dalam pembuatan animasi penulis. Hal ini dikarenakan banyak adegan berlari dan melompat akan lebih halus jika menggunakan teknik frame by frame tersebut dalam pembuatan animasi ini. Oleh karena itu penulis menggunakan teknik frame by frame dalam proses pembuatan animasi capstone pandawa tersebut agar animasi bisa tervisualisasikan dengan baik.

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis mencoba membuat konsep film animasi 2 dimensi dan teknik frame untuk memvisualkan adegan pertarungan di bagian "fighting scene" maka dari itu Penulis menggunakan judul "FIGHTING SCENE CAPSTONE ANIMASI PANDAWA".

1.2. RUMUSAN MASALAH

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

Bagaimana implementasi teknik frame by frame dalam membuat program capstone pandawa pada scene 2 "fighting scene"?

1.3. BATASAN MASALAH

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

1. teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah frame by frame
2. materi yang digunakan adalah program capstone scene 2 "fighting scene"
3. penguji adalah pihak mentor industri msv studio
4. yang diuji adalah kinereja dan penerapan teknik

1.4. TUJUAN PENELITIAN

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

1. menerapkan keilmuan teknik frame by frame dalam sebuah penelitian di bidang animasi
2. membuat sebuah scene dalam film animasi 2d fighting
3. menerapkan teknik frame by frame dalam pembuatan animasi scene 2 "fighting scene" capstone