

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan pada industri animasi. Efek merupakan salah satu teknik yang menambah bagian penting dalam pembuatan scene suatu animasi jika dibutuhkan. Efek ini bisa berupa perubahan bentuk pada objek, transisi pada suatu adegan, atau suatu pergerakan pada karakter seperti scene bertarung dan berperang.

Parama Creative merupakan industri kreatif yang bergerak di bidang animasi, broadcasting, dan film. Saat ini Parama sedang membuat proyek film berjudul "BATTLE PARK", pada Hand Combat Phase 2 ini bercerita tentang dua orang yang bertarung dengan tangan kosong karena merebutkan tempat parkir bernama Aryo dan Deni, scene ini merupakan scene ketiga dengan yang memiliki 3 scene dimulai dari serangan Aryo yang meleset hingga membuat sebagian batu kecil hancur, Aryo menendang Deni hingga mental sambil memantul di permukaan air, hingga scene terakhir sampai pada Deni terhantam mengenai tebing besar hingga sebagian tebingnya hancur.

Teknik frame by frame ini cocok dipakai karena memberi animator kontrol penuh pada setiap frame secara individual. Detail dari ketiga scene sebelumnya adalah mulai dari efek blur dari kecepatan Aryo mau menyerang Deni dari atas hingga di permukaan air berusaha menyerang Deni, efek blur dari kecepatan Deni menghindari serangan Arya hingga batu kecil hancur sebagian akibat serangan Aryo yang meleset, ciprat yang muncul akibat pergerakan mereka di permukaan air, perubahan gerakan Aryo yang akan menendang Deni, ketika Deni mental di permukaan air akibat tendangan Aryo yang membuat cipratan air panjang yang berubah-ubah, barisan foreground tebing yang terlihat blur karena posisi kamera mengikuti Deni yang mental, hingga kepingan batu-batu yang melayang dari tebing besar akibat Deni yang terhantam hingga sebagian tebing besar hancur mengeluarkan batu-batu besar dan kepingannya disertai dengan asap besar dan kecil yang mengikuti pergerakan batu-batu tersebut.

Maka dari itu penulis mengambil judul Pembahasan Efek Animasi 2D

## Scene "HAND COMBAT PHASE 2" PADA FILM BATTLE PARK

### 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini: Bagaimana Pembahasan efek Animasi 2D Scene "Hand Combat Phase 2" 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 diangkat adalah PEMBAHASAN EFEK ANIMASI 2D SCENE "HAND COMBAT PHASE 2" PADA FILM "BATTLE PARK"
3. Penguji adalah mentor dari projek Pandawa.
4. Materi yang diuji adalah kecocokan dan hasil implementasi teknik *frame by frame*.

### 1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Menganalisis gerakan kedua karakter, efek benturan, serta permainan sudut kamera. Memvisualkan intensitas scene Hand Combat Phase 2 dengan teknik *frame by frame*.
2. Memberi tahu proses pembuatan scene Hand Combat Phase 2 menggunakan teknik *frame by frame* pada film BATTLE PARK.