

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Teknik animasi frame-by-frame adalah metode pembuatan animasi di mana perubahan kecil pada setiap frame disusun secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan. Teknik ini memberikan kontrol yang sangat rinci terhadap pergerakan karakter dan detail visual, sehingga animasi yang dihasilkan menjadi lebih halus dan ekspresif. Meskipun memerlukan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan teknik animasi lainnya, kelebihan teknik frame-by-frame terletak pada kemampuannya untuk menggambarkan pergerakan yang alami, seperti gerakan burung yang terbang atau ular yang melata, dengan tingkat detail yang sangat tinggi.[1]

Parama Studio merupakan perusahaan animasi yang telah menghasilkan karya-karya dengan skala internasional. Selain itu, studio ini menyelenggarakan bootcamp untuk pengembangan properti intelektual yang dirancang oleh kelompok animator independen. Tujuan bootcamp ini adalah untuk menghasilkan produk animasi berkualitas tinggi yang dapat diterima di pasar global. Salah satu proyek animasi yang dihasilkan adalah animasi 2 dimensi yang dikerjakan oleh tim animasi **Puntadewa**.

Animasi dimulai dengan adegan seorang wanita, yang menjadi karakter utama, memasuki hutan lebat saat sinar matahari menyelinap di antara pepohonan. Karakter ini, yang mengenakan pakaian sederhana namun fungsional.. Dari langkah pertama, penonton diajak merasakan keindahan dan kedamaian hutan melalui detail yang ditampilkan: dedaunan yang melambai, suara burung berkicau, dan gemerisik angin.

Teknik animasi frame-by-frame pada burung dan ular dengan kecepatan 24 frame per detik (fps) memberikan gerakan yang halus dan dinamis. Pada burung,

setiap frame menggambarkan gerakan sayap yang mengepak dengan ritme teratur saat terbang, memastikan animasi terlihat natural. Untuk ular, gerakan meliuk-liuk digambar dalam 24 frame per detik, menciptakan kelenturan tubuh yang halus dan terperinci. Dengan menggunakan Clip Studio Paint, fitur seperti onion skin membantu menjaga kesinambungan gerakan, memungkinkan animasi yang lebih imersif dan realistis.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mengusulkan untuk membuat **animasi 2 dimensi dengan teknik frame-by-frame** sebagai metode utama dalam menggambarkan perjalanan karakter di hutan. Proyek ini bertujuan untuk merepresentasikan keindahan dan kompleksitas interaksi dalam ekosistem hutan secara visual, sambil memastikan bahwa elemen-elemen cerita dapat disampaikan dengan cara yang mudah dipahami dan dinikmati oleh penonton.

1.2. RUMUSAN MASALAH

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

"Bagaimana cara mengimplementasikan teknik animasi frame-by-frame dalam pembuatan animasi 2 dimensi yang menggambarkan perjalanan karakter melalui hutan?"

1.3. BATASAN MASALAH

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

1. Animasi menggunakan teknik frame by frame.
2. Materi yang diangkat adalah scene wanita berjalan di hutan.
3. Penguji adalah pihak mentor industri.
4. Yang diuji adalah kinerja dan hasil implementasi teknik.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

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

1. Memberikan hasil akhir yang lebih kreatif kedalam scene hutan jingle amikom.
2. Menerapkan teknik frame by-frame kedalam scene jingle amikom.

