

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi 2 dimensi adalah bentuk seni visual yang menciptakan ilusi gerakan atau perubahan pada objek yang digambarkan dalam dua dimensi (panjang dan lebar). Animasi 2 dimensi ini biasanya menggunakan gambar atau ilustrasi yang digerakkan secara berurutan dalam urutan tertentu untuk memberikan kesan gerak [2]. Animasi 2 dimensi memiliki berbagai macam teknik dalam pembuatannya, salah satu teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi 2 Dimensi yaitu Teknik *Frame by Frame*. Teknik *Frame By Frame* adalah salah satu metode dasar dalam pembuatan animasi, dimana setiap gambar (frame) digambar secara manual dan disusun satu per satu untuk menciptakan ilusi gerakan [2].

Kerjasama antara Parama creative dengan program studi teknologi animasi yang bernama PUNTADEWA memberikan kesempatan pada penulis dan team untuk mengerjakan karya Animasi 2 dimensi yang dikerjakan secara berkelompok. Pada Penelitian ini penulis mengerjakan karya animasi 2 dimensi yang berjudul "Remake Jingle Amikom". Animasi 2 Dimensi Remake Jingle Amikom sendiri merupakan Animasi 2 dimensi yang didasari oleh Music Video Jingle Amikom Yogyakarta 2023 - Kampus Ungu Pilihanku. Pada pembuatan animasi 2 dimensi Remake jingle amikom ini terdapat scene kastil, dimana pada Scene Kastil tersebut menggambarkan seorang wanita yang berjalan sambil bernyanyi melewati pemandangan kastil yang dikelilingi oleh pegunungan hijau dan rerumputan yang penuh dengan bunga, serta terdapat hembusan angin disertai dengan daun-daun yang ikut bertebaran dan hewan-hewan seperti burung dan naga yang terbang melintas secara berlawanan.

Melihat dari uraian konsep di atas penulis berencana menggunakan teknik *frame by frame* dalam memvisualisasikan adegan pada project tersebut. Digunakannya teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi 2 dimensi didasarkan oleh adanya pergerakan burung dan naga terbang yang tidak realistis

dan sulit untuk divisualisasikan dengan menggunakan teknik *live shot*. Melihat hal tersebut penulis memilih teknik *frame by frame* untuk memvisualisasikan pergerakan dari karakter Naga dan Burung pada scene kastil animasi 2 dimensi *remake jingle* Amikom.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis mencoba untuk membuat pergerakan karakter animasi 2 dimensi yang berupa Naga dan Burung menggunakan teknik *frame by frame*. Maka dari itu, Penulis mengambil judul **"Implementasi Teknik Frame By Frame Anlmasi Karakter 2d Scene Kastil Pada Remake Jingle Amikom"**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

"Bagaimana pembahasan implementasi teknik *frame by frame* pada *scene* kastil pada *remake jingle* amikom".

1.3. Batasan Masalah

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

1. Teknik yang digunakan oleh penulis adalah Teknik *Frame by Frame*
2. Materi yang diangkat adalah *Scene* Kastil pada *Remake Jingle* Amikom.
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. Membuat beberapa animasi karakter 2D pada "*scene* kastil *Remake Jingle* Amikom

2. Menerapkan teknik *Frame by Frame* dalam pembuatan animasi karakter 2D pada "*Scene Kastil Remake Jingle Amikom*".

