

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. LATAR BELAKANG**

Penelitian ini membahas implementasi teknik animasi *frame by frame* pada pembuatan karakter 2D dalam scene rooftop untuk Remake Jingle Amikom. Teknik *frame by frame* dipilih karena mampu menghasilkan gerakan animasi yang halus dan ekspresif, terutama dalam menampilkan detail gerakan karakter. Teknik *frame by frame* merupakan salah satu teknik dalam pembuatan animasi 2 dimensi, dengan cara menggambar satu persatu pergerakan animasi dalam setiap framenya. Animasi *frame by frame* dibuat dengan cara memanfaatkan *frame* yang terdapat pada timeline animasi. Teknik ini dirasa sangat fleksibel terutama untuk gerakan-gerakan yang membutuhkan ilusi kedalaman seperti berputar, menari, maupun aksi - aksi karakter lainnya. Teknik ini banyak digunakan dalam industri animasi terutama anime dan US animation[1].

Parama merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang animasi dan memberikan kesempatan program bootcamp pencangkakan intelektual properties yang ditujukan pada sekelompok animator independen untuk dapat menghasilkan produk animasi berkelas. Salah satunya adalah produk Remake Jingle Amikom yang dibuat oleh tim Puntadewa. Remake Jingle Amikom ini bercerita tentang seorang wanita yang berjalan di Rooftop dengan menampilkan sebuah kota futuristik 2 Dimensi. Dimana dibutuhkan karakter robot kecil yang terbang dengan aura api biru tergelincir di udara dan menyapa penonton dengan acungan jempol lalu terbang pergi.

Teknik *frame by frame* dipilih karena mampu memvisualisasikan adegan Remake Jingle Amikom secara halus, dengan menyesuaikan pergerakan karakter di setiap *frame*. Hal ini dikarenakan adanya adegan tergelincir pada scene robot terbang yang disertai aura api biru. Lalu setelahnya, robot kecil itu menyapa penonton dengan acungan jempol disertai perubahan gerakan wajah yang ekspresif. Dilanjutkan dengan scene robot kecil yang terbang pergi menjauh

menuju sisi kanan frame. Berdasarkan gerakan tersebut, menggunakan teknik *frame by frame* lebih efektif dibandingkan menggunakan teknik yang lain seperti teknik *cut out* atau teknik *stop motion*.

Melihat dari uraian latar belakang di atas, penulis mengambil judul "Implementasi Teknik Frame By Frame Karakter 2D Pada Scene Rooftop Remake Jingle Amikom" agar adegan yang dilakukan oleh robot kecil tersebut dapat divisualisasikan dengan baik.

### 1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penulis menuliskan rumusan masalah sebagai berikut:

"Bagaimana Implementasi Teknik Frame By Frame Karakter 2D Pada Scene Rooftop Remake Jingle Amikom".

### 1.3. BATASAN MASALAH

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

1. Animasi 2 Dimensi ini menggunakan teknik *frame by frame*.
2. Materi yang diangkat adalah animasi karakter pada *scene rooftop*.
3. Penguji adalah pihak mentor industri.
4. Produk merupakan hasil magang dengan Studio Parama.

### 1.4. TUJUAN PENELITIAN

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

1. Sebagai syarat kelulusan dari Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menerapkan teknik *frame by frame* yang dipelajari selama masa perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Menerapkan teknik *frame by frame* untuk animasi karakter 2D pada *scene rooftop remake jingle amikom*.