

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi animasi sejalan dengan meningkatnya kebutuhan akan karya visual yang inovatif dan menarik. Salah satu pendekatan yang umum digunakan dalam proses produksi animasi adalah teknik *rotoscoping*, yaitu metode menggambar ulang setiap *frame* berdasarkan referensi video. Teknik ini menghasilkan gerakan yang lebih halus dan realistis, sehingga menjadi pilihan ideal dalam produksi animasi 2D modern. Pada penelitian ini, teknik *rotoscoping* diimplementasikan menggunakan perangkat lunak Adobe Animate untuk menciptakan karakter animasi dalam remake jingle Amikom[1].

Parama Studio, studio animasi milik Universitas Amikom Yogyakarta, telah menghasilkan berbagai karya animasi berkualitas tinggi. Studio ini juga menjalankan program bootcamp yang bertujuan untuk melatih sumber daya manusia berbakat di bidang animasi serta menciptakan produk animasi berkelas. Salah satu proyek unggulannya adalah remake jingle Amikom, di mana penulis berperan dalam pengembangan segmen animasi karakter dengan menggunakan teknik *rotoscoping*. Proyek ini menjadi wadah untuk mengintegrasikan keterampilan teknis dengan pendekatan kreatif dalam menghasilkan karya animasi yang berkualitas.

Teknik *rotoscoping* merupakan metode animasi yang mampu menghasilkan gerakan yang halus dan realistis, khususnya pada adegan-adegan dengan tingkat kompleksitas tinggi. Penerapan teknik ini memerlukan penguasaan teknis terhadap perangkat lunak animasi dan pemahaman mendalam mengenai prinsip-prinsip animasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas teknik *rotoscoping* untuk pengembangan karakter animasi dalam pembuatan bentuk muka, ekspresi, dan gestur tubuh menggunakan perangkat lunak *Adobe Animate* serta menganalisis kontribusinya terhadap peningkatan kualitas visual pada Remake Jingle Amikom.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini mengangkat judul "Pembuatan 2D Animasi Karakter pada Remake Jingle Amikom dengan Teknik Rotoscoping". Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan teknik animasi melalui kajian implementasi *rotoscoping*, terutama dalam mendukung produksi karya animasi berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan industri kreatif saat ini.

1.2. RUMUSAN MASALAH

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

"Bagaimana pembuatan karakter 2D Animasi pada Remake Jingle Amikom dengan Teknik Rotoscoping"

1.3. BATASAN MASALAH

Penelitian ini memiliki ruang lingkup yang terbatas pada implementasi teknik *rotoscoping* dalam pembuatan animasi 2D karakter pada remake jingle Amikom. Untuk menjaga fokus penelitian, batasan masalah yang ditetapkan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian hanya mencakup aspek teknis pembuatan animasi karakter menggunakan teknik *rotoscoping*, tanpa membahas elemen desain latar belakang, pencahayaan, atau efek tambahan lainnya.
2. Penggunaan perangkat lunak animasi yang dianalisis terbatas pada *Adobe Animate*, tanpa membandingkannya dengan perangkat lunak lain yang mungkin relevan.
3. Fokus utama penelitian adalah pada efektivitas teknik *rotoscoping* dalam menghasilkan gerakan animasi yang halus dan realistis. Penelitian tidak mencakup analisis aspek naratif, struktur cerita, atau pengembangan karakter secara mendalam.
4. Studi kasus yang digunakan adalah remake jingle Amikom oleh Parama Studio, sehingga hasil penelitian ini bersifat spesifik untuk konteks proyek tersebut dan tidak digeneralisasi untuk produksi animasi lainnya.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

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

1. Menganalisis proses implementasi teknik *rotoscoping* dalam pengembangan karakter animasi 2D pada remake jingle Amikom.
2. Mengevaluasi efektivitas teknik *rotoscoping* dalam menghasilkan gerakan animasi yang halus, realistis, dan sesuai dengan kebutuhan visual proyek.
3. Mengkaji kemampuan perangkat lunak Adobe Animate dalam mendukung proses pembuatan animasi berbasis *rotoscoping*.
4. Memberikan rekomendasi yang aplikatif terkait penggunaan teknik *rotoscoping* untuk meningkatkan kualitas visual dalam produksi animasi 2D, khususnya di sektor pendidikan dan industri kreatif.

