

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknik *frame by frame* adalah salah satu teknik dalam pembuatan animasi 2d, yang pembuatannya digambar secara manual satu per satu kemudian disusun menyesuaikan *timeline* agar menghasilkan kesan gambar yang bergerak. Dalam pembuatan teknik *frame by frame* setiap satu detik terdapat *frame* yang berjumlah 24 didalamnya. Semakin banyak gambar yang dihasilkan melalui teknik *frame by frame* semakin halus pula animasi yang dihasilkan.

Parama studio merupakan perusahaan yang bergerak di bidang visual kreatif. Parama juga mengadakan program pencangkakan untuk menghasilkan produk berkelas yang bernama program *puntadewa*. Salah satu project yang dikerjakan dalam program *puntadewa* yakni project remake *jingle amikom*. Remake *jingle amikom* adalah gabungan antara footage asli dengan animasi 2d, yang dimana video terdapat orang asli sedang berjalan dan bernyanyi kemudian digabung dengan animasi 2d. Dikerjakan secara berkelompok dan setiap kelompok berisikan 4-5 orang. Setiap kelompok mendapatkan tema animasi 2d yang berbeda-beda namun pada akhirnya hasil dari animasi 2d seluruh kelompok akan digabung menjadi satu. Penulis mendapatkan kelompok dengan tema *village*, pada tema *village* atau pedesaan, penulis mendapat bagian bagian membuat animasi 2d scene peri terbang. Penulis juga membuat beberapa bagian animasi 2d antara lain, animasi peri, animasi naga, efek asap, dedaunan dan juga efek gemerlap pada peri.

Scene *village* remake *jingle amikom* sendiri adalah salah satu dari beberapa tema yang ada untuk pembuatan remake *jingle amikom*. Didalam tema *village* terdapat salah satu adegan yakni adegan scene peri terbang memutar. Sebelum terbang memutar karakter peri berhenti sejenak di depan kamera untuk melakukan pose bergaya dengan dua jari sebelum akhirnya terbang menjauh dan hilang. Terdapat juga beberapa efek gemerlap yang muncul saat si peri melakukan pose. Ada beberapa tambahan animasi efek pada scene peri terbang seperti efek

dedaunan yang jatuh, efek asap pada cerobong rumah, dan efek glitter saat peri terbang

Melihat dari ulasan latar belakang diatas penulis menggunakan teknik *frame by frame*, karena pada scene pedesaan remake jingle amikom terdapat scene peri terbang yang bergerak melingkar menjauh dari *foreground* menuju ke *background* paling belakang lalu menghilang. Sangat tidak memungkinkan untuk dibuat menggunakan teknik yang lain seperti cut out, karena memerlukan kedalaman gambar dan kontrol penuh akan setiap jalur yang dilalui karakter peri. Alasan lain penulis memilih teknik *frame by frame* dikarenakan teknik ini lebih efektif dalam pembuatannya.

Dari uraian diatas maka penulis mengambil judul "*Implementasi Teknik Frame by Frame Untuk Karakter peri Terbang Pada Scene Village Remake Jingle Amikom*".

1.2. Rumusan Masalah

Melihat uraian latar belakang diatas, maka penulis merumuskan rumusan masalah sebagai berikut "*bagaimana Implementasi Teknik Frame by Frame Untuk Karakter peri Terbang Pada Scene Village 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 adalah *frame by frame*
2. Materi yang diangkat adalah scene peri yang sedang terbang
3. Penguji adalah pihak mentor industri
4. Yang diuji adalah kinerja hasil implementasi teknik.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi S1 Teknologi informasi
2. Membuat sebuah scene dalam animasi 2d remake jingle amikom
3. Menerapkan teknik *frame by frame* dalam pembuatan scene peri terbang pada remake jingle amikom

