

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknik frame by frame adalah salah satu teknik dalam pembuatan animasi 2D. teknik frame by frame adalah sebuah teknik yang dibuat dari banyak gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk suatu ilusi gerak. teknik ini dirasa merupakan solusi yang baik untuk mengilustrasikan pergerakan karakter karena fleksibilitasnya.

Parama creative merupakan industri kreatif yang bergerak dalam bidang animasi dan telah menghasilkan puluhan animasi, program puntadewa adalah sebuah program pencangkakan intelektual properti yang dibuat dari kerjasama antara parama dan universitas amikom untuk sekelompok mahasiswa dalam menciptakan produk animasi visual. salah satu produk yang dibuat adalah remake jingle amikom, remake jingle amikom adalah sebuah karya berupa video musik yang bertujuan untuk mempromosikan universitas amikom yogyakarta kepada masyarakat. Dalam program ini penulis dilibatkan dalam pembuatan animasi karakter 2D pada scene pedesaan, seperti kucing, kupu-kupu, balon terbang, sapi, golem, serta penyihir, dan adventurer.

Melihat dari uraian diatas, penulis berencana menggunakan teknik frame by frame dalam menganimasikan karakter 2D yang akan digunakan dalam adegan tersebut. hal ini dikarenakan terdapat pergerakan seperti berjalan, berlari, terbang, dan gerakan seperti membuka map dan menunjukkan arah yang akan dilakukan oleh karakter 2D yang telah disebutkan diatas. Dari hal tersebut teknik frame by frame menjadi pilihan yang tepat karena memberikan animator kendali penuh atas animasi yang dibuat dan memungkinkan animator menerapkan gerakan yang lebih akurat.

Dari uraian latar belakang diatas, penulis mengambil judul "implementasi teknik frame by frame karakter 2D pada scene pedesaan remake jingle amikom"

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah disampaikan diatas, maka rumusan masalah yang mendasari bahasan adalah "bagaimana mengimplementasikan teknik frame by frame karakter 2D pada scene pedesaan 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. Karakter yang dibuat merupakan *animation cycle*
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. Menerapkan teknik frame by frame dalam pembuatan karakter 2D pada scene pedesaan untuk remake jingle amikom.
2. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi S1 Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.