

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Santosa dalam bukunya yang berjudul "Lets Animate!" *Frame by frame* adalah teknik animasi dengan cara mengganti gambar pada setiap frame. Digunakan pada saat membuat pergerakan animasi yang rumit, sehingga membutuhkan lebih banyak gambar untuk menciptakan pergerakan objek dalam animasi.[1] Setiap gambar mewakili satu momen dalam frame, dan ketika dijalankan secara berurutan, ilusi gerakan tercipta. Teknik ini menekankan sifat konsistensi dan ketelitian, yang bergantung pada timing dan presisi untuk menciptakan gerakan yang mulus.[2]

Parama Creative Studio adalah studio kreatif asal Indonesia yang bergerak di bidang animasi, motion graphics, dan efek visual dengan kualitas tinggi. Studio ini memiliki keahlian dalam menghasilkan konten animasi menarik untuk berbagai sektor, seperti hiburan, iklan, dan pendidikan. Dengan fokus pada storytelling, desain karakter, dan teknik animasi yang inovatif, Parama Creative Studio turut berperan dalam memajukan industri animasi di Indonesia. Selain itu, Parama juga menjalankan program bootcamp yang bertujuan mengembangkan intellectual properties dari para animator independen untuk menghasilkan produk animasi berkualitas. Salah satu programnya adalah Capstone, yang menciptakan ulang Jingle Amikom dengan menggabungkan live-action dan animasi 2D. remake ini menggambarkan perjalanan seseorang melalui berbagai tempat dengan sentuhan efek fantasi. Penulis membuat efek dari sebuah scene bebatuan yang berupa arwah yang bergentayangan mengikuti arah pergerakan model, angin yang berhembus di background kejauhan, serta debu yang berhembus di latar belakan yang divisualisasikan menggunakan animasi 2 dimensi.

Dengan konsep dan alur cerita yang imajinatif tersebut, penulis menerapkan teknik frame by frame untuk memvisualkan gerakan animasi yang halus dan dinamis, terutama pada efek fantasi seperti hantu yang bergentayangan

dengan baik. Mengingat banyaknya gerakan rumit seperti angin yang berhembus dan arwah yang melayang layang penulis menerapkan teknik frame by frame yang membutuhkan detail dan perhatian lebih.

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis membuat efek animasi 2 dimensi dengan teknik frame by frame untuk memvisualkan efek - efek animasi.

1.2. Rumusan Masalah

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

"Bagaimana Implementasi Teknik Frame by Frame 2D Effect pada Scene Bebatuan 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 Teknik *Frame by frame*.
2. Aplikasi yang digunakan PaintTool Sai dan Adobe Photoshop CS6
3. Remake yang dibuat merupakan effect animasi 2D.
4. Materi yang dibahas adalah animasi effect pada scene bebatuan.
5. Pembahasan berfokus pada tahapan produksi animasi.
6. *Frame rate* yang digunakan pada remake animasi ini adalah 24 fps.
7. Produk merupakan hasil pencangkakan industri dengan Parama Studio.
8. Penguji adalah dari pihak industri.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Menerapkan teknik frame by frame untuk membuat animasi effect pada scene bebatuan dalam remake Jingle Amikom.

2. Membuat efek-efek animasi 2 dimensi dalam remake Jingle Amikom
3. Sebagai media pengembangan dan penerapan ilmu yang dipelajari selama masa studi.

