

BAB I PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Animasi *frame by frame* merupakan ilusi gerakan yang dibuat pada sekumpulan gambar statis yang berurutan dan telah disusun sedemikian rupa serta bergerak mengikuti alur yang sudah ditetapkan setiap hitungan waktu sehingga membuat ilusi pergerakan pada gambar yang digerakan terlihat seakan-akan hidup[9]. Dalam setiap satu detik, normalnya terdapat 24 *frame* sampai 30 *frame* didalamnya. Akan tetapi, seorang *animator* memiliki preferensinya masing masing dalam menentukan *frame* untuk membuat animasi buatannya sendiri. Teknik *frame by frame* sendiri merupakan teknik animasi dengan cara membuat gambar setiap *frame*. Teknik ini digunakan untuk pembuatan animasi 2D, digunakan pada saat membuat pergerakan animasi yang rumit, sehingga membutuhkan lebih banyak gambar untuk menciptakan pergerakan objek yang detail dalam animasi. Pembuatannya bisa dilakukan secara keseluruhan maupun sebagian dari pergerakan sebuah objek animasi. Teknik ini banyak digunakan dalam industri animasi terutama anime dan US animation.

Parama creative studio adalah perusahaan yang bergerak pada bidang entertainment salah satunya menggarap sebuah beberapa karya seperti animasi. Produk yang dibuat adalah remake dari hasil jingle amikom karya Parama studio yang aslinya dibuat dari mengkombinasikan animasi 3d dengan *live shoot*. Penelitian ini membuat sebuah produk yang bercerita tentang *live shoot* 2d seorang model berjalan melewati berbagai tempat dan di setiap tempat memiliki *environment* yang berbeda-beda. Dan di remake jingle amikom ini penulis mengambil salah satu *environment* yaitu pada *scene* dermaga dan objek maupun karakter yang diambil berupa ombak laut yang menabrak bibir jalan dan burung camar terbang dari arah pulau ke daratan utama dimana model berjalan. Konsep yang penulis ambil dari pembuatan proyek ini menggunakan tema dermaga dengan *environment* berlatarkan *sunset*, air laut, bukit, pulau dan juga *dock* serta

rumah-rumah di pinggir laut. Mengenai karakter dan *Creature* 2D yang dipakai dalam *scene* dermaga pada produk animasi "Remake Jingle Amikom" dibuat dan dipilih dengan desain sedemikian rupa karena sesuai dengan *environment* dari *scene* yang dibuat. Latar suasana di buat sore hari karena cocok dan sesuai dengan *sunset* di daerah pantai. Penggunaan 2D pada projek atau penelitian ini, karena bahan model yang diterima hanya berjalan dari kiri ke kanan dimana sumbu X (lebar) dan Y (tinggi) yang menjadi tumpuan dan tidak ada sumbu Z (kedalaman) dalam bahan yang ada sehingga penulis menyimpulkan untuk mengambil animasi 2D untuk penelitian ini.

Melihat dari uraian cerita berikut. Penulis berencana menggunakan teknik *frame by frame* dalam memvisualisasi objek pada produk tersebut yang berupa ombak yang menabrak jalan, burung camar yang terbang serta beberapa efek animasi yaitu ombak laut, genangan air dan asap mobil. melihat objek tersebut maka teknik *frame by frame* dan konsep animasi 2 dimensi merupakan teknik yang dapat memvisualisasikannya.

Dari uraian latar belakang diatas penulis mencoba membuat salah satu dari enam tempat yang ada pada produk yaitu dermaga atau pelabuhan. sehingga penulis mengambil judul "*Pembahasan Environment 2D Scene Dermaga Pada Remake Jingle Amikom*"

1.2. RUMUSAN MASALAH

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

"*Bagaimana Pembahasan Environment 2D Scene Dermaga Pada 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 *scene* dermaga untuk *environment* 2d
3. Penguji adalah pihak mentor industri

4. Yang diuji adalah hasil implementasi teknik

1.4. TUJUAN PENELITIAN

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

1. Penerapan keilmuan teknik dalam animasi pada produk Remake Jingle Amikom pada scene dermaga
2. Penerapan teknik frame by frame pada pembuatan animasi burung camar dan ombak pantai

