

BAB I PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Animasi 2D *frame by frame* adalah teknik animasi di mana setiap frame digambar secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan[6]. Di setiap frame terdiri 24 *frame* sampai 30 *frame* di dalamnya. Metode ini memungkinkan tingkat detail dan keluwesan yang tinggi dalam animasi, sehingga menjadikannya pilihan populer untuk berbagai bentuk media, termasuk film, acara televisi, dan video game.

CV PARAMA adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang kreatif digital visual, mereka memiliki program pencakokan game untuk mahasiswa dengan produk yang mereka telah buat. produk yang dibuat merupakan game 2d *side scrolling* dengan judul "PATRIOT" yang Terinspirasi dari masalah yang dihadapi setiap penduduk warga negara yaitu adalah tindakan kriminal, cerita pada latar tahun 2030 di sebuah kota, bercerita seorang laki laki yang mempunyai upah pekerjaan yang minim sehingga dia melakukan pekerjaan tambahan sebagai *criminal hunter* yang dibayar oleh seseorang. Dalam penelitian ini ini pembuatan aset animasi "PATRIOT" akan menjadi objek utama untuk menjadi pokok pembahasan. Aset animasi yang digunakan meliputi gerakan *boxing*, *taekwondo*, dan *street boxing*. setiap karakter memiliki gerakan menyerang masing masing. Karakter menggunakan pakaian yang berbeda.

berdasarkan uraian di atas penulisan akan mencakup pembuatan karakter pada game "PATRIOT" dengan demikian proses pembuatan setiap karakter menggunakan concept 2d art dengan menggunakan CSP, dan dilanjutkan dengan mengimplementasi gerakan *boxing*, *taekwondo*, dan *street boxing* pada animasi setiap karakter dengan frame by frame menggunakan toon boom, terakhir akan dilanjutkan dengan memasukan aset pada unity

dari latar belakang di atas maka penulis menggunakan teknik frame by frame untuk pembuatan aset pada game "PATRIOT". Maka dari itu penulis mengambil judul "ANALISA PEMBUATAN GAME "PATRIOT" MENGGUNAKAN FRAME BY FRAME 2 DIMENSI " dengan teknik tersebut diharapkan aset game dapat dijalankan.

1.2. RUMUSAN MASALAH

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

"Bagaimana pembahasan implementasi frame by frame pada aset game "PATRIOT"."

1.3. BATASAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

1. teknik yang digunakan hanyalah *frame by frame*
2. penelitian berfokus pada pembuatan aset animasi karakter pada game "PATRIOT"
3. aset game berbentuk 2 dimensi
4. Aset animasi akan dibuat menggunakan *software* toon boom versi 17 harmony premium
5. Pembuatan concept art akan menggunakan *software* CSP
6. Pengujian kelayakan **kualitas aset akan dilakukan** oleh ahli industri

1.4. TUJUAN PENELITIAN

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

1. pembuatan aset dalam game "PATRIOT"
2. menerapkan teknik frame by frame dalam pembuatan aset game "PATRIOT"