

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknik *frame by frame* adalah pembuatan animasi 2D dengan cara setiap *frame* atau gambar dibuat secara manual satu per satu. Setiap *frame* merupakan perubahan gambar dari *frame* sebelumnya, sehingga saat ditampilkan secara berurutan akan terlihat seolah-olah gambar tersebut bergerak. Teknik ini memungkinkan animator untuk mengontrol setiap detail gerakan yang terjadi pada setiap *frame*, sehingga memungkinkannya untuk menciptakan pergerakan-pergerakan objek dalam animasi yang lebih dinamis dan kompleks [6].

Dalam pembuatan animasi, sebuah adegan berdasarkan cerita atau naskah yang bersifat imajinatif dapat divisualisasikan. Seperti karakter manusia yang terbang, benda mati yang dibuat seolah hidup dan lain sebagainya. Dengan penggunaan teknologi membuat animasi lebih mudah dalam proses pembuatannya dikarenakan dapat mengurangi kesalahan dalam penerapan gambar dan modifikasi secara digital. Perkembangan industri animasi saat ini membuat tuntutan kepada animator agar dapat bekerja dengan lebih cepat dalam memproduksi sebuah film animasi[8].

Dalam teknik digital pembuatan animasi kartun dibagi menjadi 2 teknik utama yaitu teknik *frame by frame* dan *komputational*. Teknik *komputational* dirasa lebih mudah dibandingkan teknik *frame by frame*, karena sebagian besar pengerjaannya dibantu dengan perhitungan komputer seperti *key frame*, *shapping*, ataupun *motion*. Sedangkan teknik *frame by frame* memungkinkan analisa gerakan dilakukan pergambar. Teknik *frame by frame* mampu memvisualisasikan animasi dengan ekspresif, dan pergerakannya tidak hanya sebatas pada pergerakan rotasi dari sumbu x dan sumbu y namun bisa memutar dengan sumbu z[9].

CV Parama Creative merupakan sebuah perusahaan produksi yang mengkhususkan diri dalam menciptakan konten audio visual dan multimedia. Bekerja sama dengan prodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta, Parama juga membuat sebuah program yang bernama program untuk talenta digital mahasiswa (Puntadewa). *Project* yang dihadirkan dalam kerja sama tersebut adalah penggabungan antara animasi 2D atau 3D dengan video *live shoot* untuk keperluan video *jingle* Amikom. Video *jingle* Amikom ini akan memvisualisasikan seorang karakter perempuan yang sedang berjalan melintasi *environment* yang berbeda-beda dengan sentuhan visualisasi surealisme. Berkenaan dengan *footage live shoot* yang diberikan dalam program ini yaitu menampilkan seorang model perempuan yang sedang berjalan di atas *treadmill* yang berlatar *green screen*. Dari *footage* tersebut nantinya masing-masing kelompok yang sudah dibentuk akan ditugaskan untuk mengubah latar dengan membuat *environment* yang memiliki beberapa tema yang sudah ditentukan seperti bebatuan, atap gedung, pedesaan, dermaga, hutan, dan kastil. Tema-tema tersebut merupakan tema-tema yang sudah ditentukan bagi mahasiswa yang memilih konsentrasi 2D. Setiap anggota kelompok memiliki tugas (*job desk*) yang berbeda-beda, meliputi pembuatan *background*, animasi karakter, animasi *effects*, dan *compositing*. Dalam hal ini penulis mendapatkan bagian tugas untuk membuat animasi karakter 2D yang tergabung dalam kelompok untuk pembuatan *environment* dengan tema bebatuan.

Ide yang tercetus oleh penulis dengan tema bebatuan ini ialah pembuatan karakter 3 batu kecil yang memiliki tangan dan kaki serta karakter *golem* yang memiliki tubuh seakan-akan sama seperti tubuh manusia yang memiliki kepala, badan, bahu, tangan, pinggul, dan kaki, namun dimodifikasi menjadi objek bentuk 3D yang disederhanakan. Karakter-karakter ini nantinya akan beranimasi *looping*. Adapun animasi dari 2 karakter batu kecil tersebut yaitu animasi siklus berjalan dengan gerakan yang berbeda, 1 karakter batu kecil dengan gerakan melompat-lompat, dan karakter *golem* yang melakukan gerakan menepuk kedua tangannya sambil memiringkan badan secara bergantian ke kiri dan ke kanan sambil mengikuti ketukan dari lagu *jingle* Amikom.

Untuk memenuhi kebutuhan dalam pembuatan animasi yang telah disebutkan, teknik *frame by frame* dibutuhkan untuk pembuatan objek tangan dari salah satu karakter batu kecil yang sedang menjentikkan jarinya yang menampilkan volume atau kedalaman, selain itu digunakan pula untuk pembuatan objek tangan dan kaki dari karakter *golem* yang bergerak memutar menampilkan volume atau kedalaman. Selebihnya, penulis memanfaatkan teknik *frame by frame* untuk menghasilkan setiap gerakan dari setiap karakter dengan cara membuat gambar yang berbeda pada frame yang satu dengan frame yang lain.

Dari uraian latar belakang masalah diatas maka penulis mengambil judul Implementasi Teknik Frame by Frame Pada 3 Karakter Batu Kecil dan Karakter Golem 2D Dalam Scene Bebatuan Untuk Remake Jingle AMIKOM.

1.2. Rumusan Masalah

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

“Bagaimana Cara Mengimplementasi Teknik Frame by Frame pada 3 Karakter Batu Kecil dan Karakter Golem 2D dalam Scene Bebatuan untuk Remake Jingle AMIKOM?”

1.3. Batasan Masalah

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

1. Pokok bahasan dalam penelitian ini hanya berfokus pada pembuatan animasi *looping* 2D yang menampilkan siklus gerakan yang berbeda untuk empat karakter yang berbeda.
2. Yang diuji dalam penelitian ini adalah teknik *frame by frame* yang mampu berperan dalam penyajian animasi *looping* 2D.
3. Pengujian dilakukan oleh mentor industri.
4. Dalam penelitian ini penulis akan mencoba menerapkan teori dasar 12 prinsip animasi.
5. Teknik yang digunakan adalah teknik animasi 2D *frame by frame*.

6. Animasi hanya berfokus pada tahapan produksi.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan S1 Prodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Dengan teknik *frame by frame*, penulis hendak mengimplementasikan beberapa prinsip animasi sebagai pedoman untuk menciptakan hasil animasi yang lebih menarik dan karakter dapat digerakkan secara dinamis.
3. Dengan teknik *frame by frame*, penulis hendak menampilkan objek anggota tubuh dari salah 1 karakter batu kecil dan karakter *golem* yang bergerak dalam ruang 3D. Selain itu, penulis memiliki kontrol penuh terhadap perubahan detail kecil seperti gerakan dan transformasi objek.

