

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi *Frame by frame* merupakan suatu rangkaian gambar atau menggunakan sketsa gambar diam dengan jumlah yang relatif banyak, yang kemudian terlihat bergerak atau seolah-olah hidup seperti nyata, contohnya seperti pada film kartun[1].

Penulis dibantu oleh Perusahaan Parama Creative. Parama Creative adalah perusahaan yang bekerja sama dengan Universitas Amikom Yogyakarta dengan programnya yaitu Pandawa. Pandawa adalah sebuah program akselerasi kelulusan mahasiswa S1TI Universitas Amikom Yogyakarta angkatan 2022, dengan format *bootcamp* dan pencangkokkan produk kreatif *digital*. Mahasiswa nantinya akan diminta membawa produk kreatif *digital* mereka, atau membuat produk baru yang kemudian akan dikembangkan menjadi produk baru yang layak diangkat menjadi pembahasan skripsi, dengan bimbingan dari para mentor dan para pelaku industri. kegiatan ini bersifat *online* maupun *offline*.

Penelitian ini penulis merancang produk animasi yang berjudul *Lucky Fortune*. Animasi 2D *Lucky Fortune* menceritakan tentang kejahilan seekor monyet yang bernama Moa. Moa terus menerus merebut buah hasil carian seekor koala yang bernama Koko. Tetapi Koko tidak menyerah dan mulai mencari lagi buah yang lain. Koko melihat di depannya terdapat buah besar yang tertutup semak-semak. Saat ia ingin mengambil buah tersebut sayangnya Moa langsung mendahului Koko dan merebutnya. Naasnya karma jatuh kepada Moa, bukanya mendapatkan buah yang besar melainkan ternyata sebuah sarang lebah yang jatuh dari atas pohon. Sekawan lebah tersebut langsung menyerang Moa, sarang yang ada di tangan Moa langsung terlempar ke atas dan jatuh tepat di depan Koko. Sarang tersebut penuh dengan madu yang melimpah, dan pada akhirnya Koko memakan madu tersebut dan menikmatinya hingga kenyang. Namun pada penelitian ini penulis membahas *scene* tambahan yaitu pada saat Moa dan Koko saling beradu suit untuk mendapatkan buah. Namun efek dari pertarungan suit tersebut akan

dibuat dramatis seakan-akan mereka sedang bertengkar hebat. Pengambilan pertarungan adu suit ini agar animasi *Lucky Fortune* tetap dapat dilihat oleh kalangan anak-anak.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan penulis teknik *frame by frame* ini cocok digunakan pada animasi *Lucky Fortune scene* 'berebut makanan', karena *scene* yang diambil cukup rumit untuk disampaikan jika menggunakan teknik *Digital Cut Out*. Teknik *frame by frame* dipilih karena mampu memberikan fleksibilitas yang diperlukan untuk menghasilkan gerakan dan ekspresi yang hidup.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini "bagaimana menerapkan teknik *frame by frame* pada *scene* berebut makanan dalam pembuatan animasi *Lucky Fortune?*".

1.3 Batasan Masalah

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

1. Perancangan dan penerapan teknik *frame by frame*.
2. Ruang lingkup penelitian dibatasi pada adegan 'perebutan makanan'.
3. Penguji adalah para tiga dewan penguji.
4. Penelitian ini difokuskan pada tahap implementasi produksi hingga fase pewarnaan (*coloring*). Hasil akhir berupa video berdurasi 1 menit 40 detik, berformat MP4, dan memiliki resolusi *Full HD 1080p*.

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Menerapkan teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi *scene* berebut makanan pada film *Lucky Fortune*.
2. Sebagai syarat dalam memenuhi persyaratan kelulusan dari program studi Teknologi Informasi Amikom Yogyakarta.
3. Merealisasikan teknik yang sudah diajarkan selama menempuh pendidikan di program studi Teknologi Informasi Amikom Yogyakarta.