

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi frame by frame merupakan teknik animasi dasar yang tersusun dari rangkaian gambar berbeda yang ditampilkan secara berurutan. Pada teknik ini, setiap perubahan bentuk atau gerakan objek ditempatkan pada frame yang berbeda. Semakin banyak frame yang digunakan untuk menggambarkan detail Gerakan, animasi yang dihasilkan semakin halus.[1]

Parama Studio adalah salah satu perusahaan dalam bidang *digital creative*. Melalui program pencangkakan produk mahasiswa prodi teknologi informasi Universitas Amikom Yogyakarta, Parama studio berperan sebagai mitra industri dalam mengembangkan dan mengoptimalkan karya mahasiswa agar siap bersaing di industri creative.

Game 2D *platformer* ini berjudul "SCHIZO SHADOW OF THE MIND" sebuah game *action-adventure* yang Lloyd salah satu ras *pallorin horn* saat remaja dia mengalami kejadian kelim yaitu tersesat di dalam hutan yang dilarang oleh ras *pallorin horn*. Pada program ini terlibat dalam pembuatan *asset sprite character* game "Schizo shadow of the mind". Dalam proses pengembangan game Schizo shadow of the mind, penerapan teknik *frame by frame* digunakan dalam pembuatan *asset sprite character* dengan tujuan menghasilkan animasi yang presisi. Setiap *frame* gerakan *character* seperti berjalan, melompat, menyerang dibuat terpisah kemudian diimplementasikan kedalam game engine, penggunaan teknik *frame by frame* dapat memvisualisasikan gerakan *character* yang responsif ketika dimainkan.

Berdasarkan uraian di atas, penerapan teknik *frame by frame* untuk membuat *asset sprite character*. Oleh karena itu mengambil judul "Implementasi teknik *frame by frame asset sprite character* dalam pembuatan game Schizo shadow of the mind" sebagai proses pengembangan game Schizo shadow of the mind

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah yang dituliskan sebelumnya, dapat ditemukan sebuah permasalahan yaitu: *"Bagaimana Implementasi Teknik frame by frame asset sprite character dalam pembuatan game Schizo shadow of the mind"*

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu:

1. Animasi yang digunakan adalah animasi 2D
2. Teknik yang digunakan adalah *frame by frame*
3. Materi yang diangkat adalah *asset sprite character*
4. Penguji adalah pihak mentor industri
5. Penelitian difokuskan pada tahap produksi
6. Produk merupakan hasil magang dengan PARAMA Studio.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai sebagai berikut:

1. Sebagai syarat dalam memenuhi kelulusan dari program studi Teknologi Informasi
2. Menerapkan *asset 2D* dengan Teknik *frame by frame* kedalam game *Schizo shadow of the mind*.