

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi yang pada awalnya mempunyai prinsip sederhana melalui pengolahan gambar tangan menjadi gambar yang bergerak dari berlembar-lembar kertas gambar. Namun, saat ini menjadi mudah pembuatannya dengan adanya proses pembuatan secara digital. Dengan kemudahan itu, teknik perancangan animasi semakin banyak yang dapat diterapkan dalam membuat suatu film animasi digital, diantaranya *digital 3D*, *Collage Animation*, *Stopmotion*, *Rotoscoping*, dan lain-lain. Bukan hanya sebagai metode pembuatan animasi, tetapi teknik tersebut bisa menjadi suatu ciri khas dari film animasi itu sendiri.

Teknik animasi juga dapat di aplikasikan dalam pembuatan media iklan pertelevisian atau video klip sebuah lagu, seperti yang dibuat oleh Bonifatius Ikrar Bumama pada tahun 2011 melalui skripsinya yang berjudul "Pembuatan Video Klip Animasi 2D Roseberry Band dengan Teknik *Rotoscoping*" digunakan dengan teknik menjiplak (*tracing*) pergerakan seseorang atau objek dari satu *frame* ke *frame* lain untuk menghasilkan kualitas gestur yang akurat dengan menggambar satu per satu setiap gambar yang muncul disetiap *frame*, sehingga ilusi gerak yang dihasilkan akan terlihat nyata.

Berdasarkan teknik-teknik perancangan animasi yang terus dikembangkan, gaya penggambaran sebuah animasi seperti kartun atau *anime* juga ikut bermunculan. Sehingga, di Indonesia pada bulan Desember 2007, seorang

illustrator bernama Wedha Abdul Rasyid memperkenalkan suatu gaya baru dalam teknik menggambar suatu objek yang diberi nama Wedha's Pop Art Portrait atau WPAP menjadi sebuah seni modern baru asli Indonesia. WPAP merupakan teknik gambar yang menghadirkan bidang-bidang yang tegak lurus dan tidak memiliki kurva atau garis lengkung serta pada setiap bidang harus diisi dengan warna solid, tidak boleh ada warna bergradasi, serta keseluruhannya tidak menggunakan warna *skintone*. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini, peneliti ingin menjelaskan bagaimana menggabungkan gaya penggambaran Wedha's Pop Art Portrait sebagai seni modern dengan teknik animasi sehingga menjadi suatu gambar yang bergerak.

Dari pemaparan di atas, maka peneliti tertarik untuk membuat penelitian dengan judul "Perancangan Film Animasi 2 Dimensi 'WPAP' Menggunakan teknik Wedhas's Pop Art Portrait".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat di rumuskan masalahnya sebagai berikut.

1. Bagaimana membuat gambar dengan teknik Wedha's Pop Art Portrait?
2. Bagaimana menggabungkan teknik gambar Wedha's Pop Art Portrait dengan animasi sehingga menjadi gambar bergerak?

1.3 Batasan Masalah

Pembahasan pada penelitian ini akan dibatasi pada beberapa hal sebagai berikut.

1. Pembuatan Wedha's Pop Art Portrait menggunakan teknik *tracing*.
2. Membuat animasi WPAP berdurasi 15 detik.
3. Pewarnaan karakter dan *background* menggunakan warna yang solid.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I Teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Mengenalkan kepada masyarakat luas tentang seni Wedha's Pop Art Portrait.
3. Membuat animasi dengan Wedha's Pop Art Portrait sehingga menjadi gambar bergerak.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menjadi opsi baru dari beberapa gaya penggambaran yang sudah ada dalam membuat sebuah animasi.
2. Menambah wawasan tentang perancangan sebuah animasi menggunakan teknik Wedha's Pop Art Portrait.
3. Memperkenalkan Wedha's Pop Art Portrait sebagai seni modern asli Indonesia kepada masyarakat luas.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu dengan mencari solusi bagaimana menggabungkan teknik gambar Wedha's Pop Art Portrait dengan animasi, sehingga menjadi gambar bergerak.

1.6.1 Metode pengumpulan data

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah sebagai berikut.

1. Observasi

Mengamati tentang bagaimana cara membuat gaya gambar Wedha's Pop Art Portrait dan bagaimana membuat sebuah animasi.

2. Pustaka

Untuk menunjang penelitian ini dibutuhkan berbagai referensi baik dari buku, jurnal, dan internet.

1.6.2 Metode Analisis

Metode yang digunakan yaitu dengan menganalisa data yang telah diperoleh. Dari rumusan masalah yang ada, yaitu bagaimana menggabungkan gaya gambar Wedha's Pop Art Portrait dengan animasi sehingga menjadi suatu gambar bergerak, kemudian solusi bisa didapat dari observasi dan pustaka yang telah dikumpulkan. Setelah solusi didapat, selanjutnya animasi siap dibuat.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan oleh peneliti adalah metode pengembangan multimedia mencakup *concept*, *design*, dan *material collecting* yang merupakan proses pra produksi.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah metode pengembangan multimedia, yaitu *assembly*, yang merupakan proses produksi dan pasca produksi.

1.6.5 Metode Testing dan Distribution

Metode *testing* menguji hasil karya dari penelitian ini dan *distribution* merupakan langkah untuk mendistribusikan hasil karya dari penelitian ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam lima bab, masing – masing bab diuraikan sebagai berikut.

BAB I : Pendahuluan

Pada Bab I menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Pada Bab II merupakan tinjauan pustaka yang dijadikan landasan teori yang akan menjelaskan tentang WPAP, definisi animasi, sejarah animasi,

jenis animasi, prinsip animasi, kebutuhan dasar peralatan animasi, proses dalam pembuatan animasi dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan animasi.

BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem

Pada BAB III menjelaskan mengenai kebutuhan yang diperlukan dalam membuat animasi, serta detail dari animasi yang dibuat mulai dari storyboard, wpap, dan proses animasi.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada BAB IV ini akan mengimplemantasikan hasil dari analisis dan perancangan yang telah di buat.

BAB V : Penutup

Pada BAB V ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

