

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sumber ini saya dapat dari Jurnal ilmiah komputer dan Informatika, Menurut Rangga Pramudia, Meyti Apriyani dan Sandi Prasetyaningsih mereka mengatakan bahwa saat ini penggunaan Animasi 2D maupun 3D semakin populer, karena dapat diaplikasikan ke berbagai aspek. Animasi 2D mampu menyampaikan konsep yang cukup rumit menjadi mudah dimengerti. Selain itu, dengan adanya kelebihan 2D yang dimilikinya, hal ini menjadikan penonton lebih mudah memberikan perhatian (Rangga Pramudia dkk 2016). Dengan adanya beberapa manfaat tersebut, tentunya Animasi 2D sangat bermanfaat dalam pembelajaran dan pendidikan. Selain itu, Teknologi 2D yang ada sekarang sudah lebih realistis dan mirip dengan benda di dunia nyata. Akan tetapi, dalam proses pembuatan Animasi 2D, terdapat beberapa kelemahan, yaitu banyaknya sumber daya, waktu, dan usaha yang dibutuhkan. Oleh karena itu sangat diwajibkan bagi Animator-animator muda untuk mempelajari dan Teknik-teknik untuk sebuah film animasi, karena sering terdapat banyak human error yang fatal pada proses pembuatan film Animasi, seperti pada bagian lighting dan rendering. Pada umumnya human error pada lighting dan rendering sering terjadi karena kurangnya metode yang memungkinkan pada pembuatan film Animasi. Salah satu Teknik yang sering digunakan oleh para Animator-animator muda adalah Teknik parallax.

Industri perfilman, Studio-studio maupun rumah perfilman yang sekarang mulai menerapkan Teknik-teknik untuk membuat Animasi yang berbeda dan kadang menjadi salah satu ciri khas masing-masing. Untuk meningkatkan kemampuan animator dengan mempelajari Teknik-teknik Animasi yang berbagai macam. Dalam Animasi 2D terdapat dua unsur penting yang berpengaruh sangat besar yaitu background dan foreground untuk memberi ruang atau dimensi sehingga Animasi 2D tidak terlihat datar atau flat. Untuk merealisasi hal tersebut maka digunakan Teknik parallax.

Teknik Parallax ini merupakan satu dari sekian banyak Teknik animasi yang dapat meningkatkan Film Animasi. Dengan hal ini dibuat sebagai referensi dan untuk meningkatkan kualitas suatu animasi. Oleh karena itu penulis mengangkat salah satu Teknik yaitu Teknik Parallax, sehingga penulis memberi judul Skripsi “Analisa implementasi Teknik parallax dalam film animasi pendek” Asal usul bukit kelam yang berada di Kalimantan Barat”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pokok masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat rumusan permasalahan yang akan diteliti yaitu bagaimana penerapan teknik parallax dalam sebuah background animasi sehingga mampu memberi kesan keruangan atau kedalaman pada animasi 2 dimensi.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan skripsi ini ditentukan suatu Batasan masalah yang bertujuan untuk memudahkan pengerjaan dan menghindari adanya kegiatan diluar dugaan yang tidak di inginkan. Agar tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang ada, maka diperlukan adanya Batasan masalah, Yaitu:

1. Dalam tugas ini akan dibuat Film Animasi yang berbentuk Animasi 2D
2. Agar Animasi ini terlihat lebih bagus dan halus maka digunakan Teknik parallax
3. Tujuan dari pembuatan Animasi ini adalah sebagai film hiburan
4. Dan format yang digunakan setelah Film Animasi nya jadi yaitu menggunakan format video mp4.

1.4 Maksud dan tujuan penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam skripsi ini yaitu:

1. Menambah referensi tentang teknik modern animasi khususnya dalam pembuatan background bagi para animator.
2. Mengembangkan kualitas dari film animasi 2D itu sendiri sehingga semakin layak untuk ditayangkan.
3. Dan memperkenalkan cerita rakyat tentang asal usul bukit kelam yang berada di Kalimantan Barat kepada Anak-anak

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat yang diharapkan adalah:

1. Bagi penulis, diharapkan dapat melatih untuk membuat suatu karya dalam bidang Multimedia dan dapat menambah pengalaman serta pengetahuan tentang pembuatan Film Animasi 2D dengan Teknik Parallax.
2. Bagi masyarakat umum, diharapkan dapat menjadi salah satu media hiburan.
3. Bagi pembaca, diharapkan dapat memberikan wawasan dalam perkembangan Film Animasi 2D dengan Teknik Parallax.

1.6 Metode penelitian

Paradigma atau pendekatan penulisan ini adalah kualitatif deskriptif. Sebab penulis mendapatkan berbagai data dengan cara terlibat langsung dengan subyek/ objek penulisan. Cara pembuatan animasi adalah salah satu faktor penting dalam penulisan kualitatif

B. Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan laporan ini, penulis menggunakan paradigma kualitatif karena memerlukan kedalaman analisis data yang ada dilapangan secara detail untuk mengamati, mencatat, bertanya, menggali informasi dan menghimpun fakta-fakta di lapangan. Bukan hanya sekedar menguji hipotesis yang ada. Berikut

dipaparkan beberapa Teknik pengumpulan data yang dapat diterapkan dalam survei.

1. Observasi

Melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap masalah yang akan diteliti, memperhatikan kegiatan di lapangan secara langsung dan mempelajarinya dengan terlibat langsung didalam kegiatan. Dengan metode ini penulis terjun langsung dalam pembuatan animasi 2D. Perilaku yang tampak dapat berupa perilaku yang dapat dilihat langsung oleh mata, dapat didengar, dapat dihitung, dan dapat diukur.

2. Study Literatur

Dalam hal ini penulis mengumpulkan data dan cara mencari serta membaca buku-buku diperputakaan yang ada kaitannya dengan pembahasan masalah.

3. Internet

Penulis juga mencari-cari data-data yang berkaitan dengan animasi yang akan dibuat dengan Teknik parallax.

C. Metode Pengolahan Data (Anallsis Data)

Menurut Miles dan Huberman (1986) menyatakan bahwa analisis data kualitatif menggunakan kata-kata yang selalu disusun dalam sebuah teks yang diperluas atau yang dideskripsikan . Analisis data meliputi:

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan suatu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis dilokasi. Reduksi data ini berlangsung secara terus menerus selama kegiatan penelitian yang berorientasi kualitatif berlangsung. Reduksi data ini bahkan berjalan hingga setelah penelitian dilokasi penelitian berakhir dan laporan akhir penelitian lengkap tersusun.

2. Proses Penyajian Data

Penyajian data disini merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan melihat penyajian data, peneliti akan dapat memahami apa yang akan terjadi dan apa yang harus dilakukan berdasarkan atas pemahaman yang didapat peneliti dari penyajian tersebut. Beberapa jenis bentuk penyajian data adalah bentuk matriks, grafik, jaringan, bagan, dan sebagainya.

3. Perancangan

Metode perancangan digunakan untuk menerapkan metode parallax ke dalam animasi yang terdiri dari pra produksi, produksi, pasca produksi dan evaluasi.

1.7 Sistematika penulisan

Penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun singkat dengan penulisan ini adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan kajian pustaka, menguraikan tentang hal yang berhubungan dn mendukung dalam menganalisis animasi yang berkaitan dengan ilmu, Teknik, tahapan pembuatan film animasi serta perangkat lunak yang digunakan.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini merupakan alat dan bahan penelitian, alur penelitian, menjelaskan apa saja yang digunakan dalam membuat atau menganalisis dan menjelaskan bagaimana metode yang digunakan .

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan rancangan sistem, perancangan perangkat keras, perancangan perangkat lunak, alur produksi, pembuatan produk, hasil akhir produk, hasil pengujian dan pembahasan.

BAB V: PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah dan di ajukan beberapa saran untuk bahan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA