

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi dinilai mampu memberikan keunikan dan keindahan yang lebih dibanding dengan media non animasi visual lainnya. Berdasarkan teknik-teknik perancangan animasi yang terus berkembang, animasi telah tumbuh menjadi industri yang sangat berkembang. Mulai dari teknik manual hingga digital dan dari 2D hingga 3D animasi. Penulis sendiri memilih beberapa teknik perancangan animasi yang diharapkan dapat menjadikan solusi untuk kualitas gerakan animasi yang halus namun mudah diterapkan. Teknik yang digunakan tersebut adalah teknik *rotoscoping* (menjiplak) merupakan teknik pembuatan animasi dimana pergerakan di *capture frame* demi *frame* dari gerakan nyata (*live action movement*) dan *inbetween* merupakan teknik di mana dalam 1 detik animasi terdapat 12 - 30 gambar tergantung media yang digunakan untuk menayangkan animasi.

Dengan menggunakan teknik *rotoscoping* dan *inbetween* penulis dapat membuat animasi dengan mudah karena tidak membutuhkan keahlian menggambar karakter dan *background*, serta *software* yang digunakan juga tidak memerlukan *hardware* dengan spesifikasi yang mumpuni. Hal ini yang mendasari tercetusnya ide untuk membuat animasi bermain basket dengan menjiplak dari potongan video yang sudah diedit menjadi satu sebagai objek untuk mengekspresikan diri dari sebuah konsep yang telah dibuat sebelumnya

yakni dengan menggabungkan perpaduan teknik *rotoscope* dan *inbetween*. Penulis berharap dapat menghasilkan animasi 2 dimensi dengan gerakan yang halus melalui perangkat dan media yang terbatas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan pada penelitian ini adalah “bagaimana menggunakan teknik *rotoscope* dan *inbetween* dalam pembuatan animasi 2 dimensi bermain basket ?”

1.3 Batasan Masalah

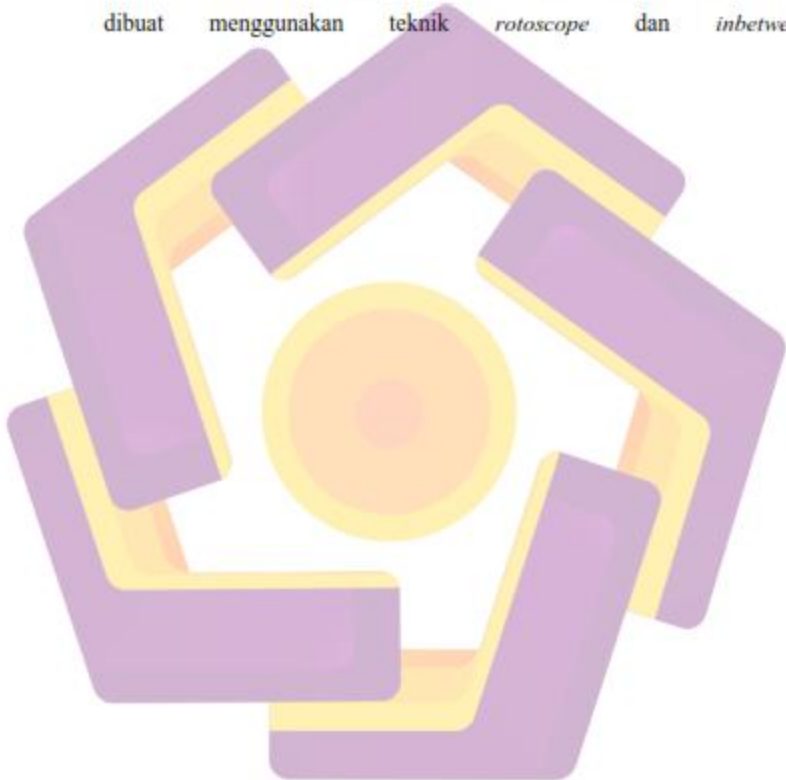
Berdasarkan rumusan masalah diatas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi permasalahan pada :

1. Membuat animasi 2 dimensi bermain basket dengan teknik *rotoscope* dan *inbetween*
2. Menggunakan *software* Adobe Photoshop CC 2017 dan Adobe Premiere Pro CC 2017,
3. Menghasilkan animasi bermain basket dari menjiplak potongan video yang sudah diedit berdurasi 12 detik.
4. Mouse pad digunakan untuk menggambar secara *frame by frame* untuk mendapatkan hasil yang halus dan rapih.
5. Pembahasan materi ini hanya memuat tentang animasi 2 dimensi bermain basket.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Membuat animasi 2 dimensi bermain basket yang menggunakan teknik *rotoscope* dan *inbetween*.
2. Untuk mengetahui seberapa halus gerakan animasi *frame by frame* yang dibuat menggunakan teknik *rotoscope* dan *inbetween*.



1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis

- Menerapkan dan mengimplementasikan ilmu yang diperoleh selama kuliah.
- Penulis lebih memahami proses pembuatan animasi dan dapat meningkatkan kualitas pembuatannya.
- Untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh gelar S1 (Strata 1) pada Program Studi Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Bagi Universitas

- Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menguasai materi teori yang telah diperoleh masa kuliah.
- Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi.

3. Bagi pembaca

- Diharapkan dapat membantu bagi setiap orang awam yang ingin bergelut dibidang animasi 2 dimensi, sehingga proses produksi animasi lebih mudah, cepat, dan rapih. Hardware dan software yang digunakan pun sederhana dan sering kita gunakan untuk sehari – hari.
- Semoga bermanfaat sebagai referensi tentang perancangan animasi 2 dimensi selanjutnya.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk membantu kelancaran penyusunan skripsi ini, maka diperlukan data – data dan informasi yang cukup mengenai permasalahan yang akan dibahas agar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai

A. Metode Observasi

Dalam hal ini penulis melakukan pengamatan terhadap video-video animasi 2 dimensi yang menerapkan teknik *rotoscoping* dan *inbetween* sebagai referensi dan pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan di teliti serta pencatatan secara cermat. Dengan begitu penulis dapat melihat apa saja yang dibutuhkan untuk merancang gerakan – gerakan pemain basket yang akan dijadikan animasi 2 dimensi.

B. Studi Pustaka

Pengumpulan data dan informasi dengan membaca buku-buku referensi dan situs internet yang berhubungan dengan multimedia, animasi dan perangkat lunak yang digunakan agar dapat dijadikan acuan pembahasan dalam masalah ini.

C. Kuesloner

Kuesioner merupakan alat pengumpulan data yang berupa serangkaian daftar pertanyaan untuk dijawab responden sebagai interview tertulis di mana responden dihubungi melalui daftar pertanyaan (Hariwijaya, 2007).

Isi pertanyaan yang diberikan peneliti kepada responden adalah pertanyaan mengenai minat responden terhadap animasi.

1.6.2 Metode analisis

Pada penelitian ini, metode yang akan digunakan penulis adalah deskriptif kualitatif. menurut Whitney (dalam Nazir, 1988) yaitu penelitian untuk mencari fakta dengan interpretasi yang tepat. Mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tata cara masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena[1].

1.6.3 Metode Pembuatan Animasl

Dalam membuat animasi diperlukan beberapa tahap. Berikut adalah tahapan pembuatan animasi yang dikemukakan Djalle (2007)[2]:

A. Pra produksi

Pada tahap ini, animasi belum dibuat tapi mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan dan sudah direncanakan mulai dari ide cerita, lalu dikembangkan menjadi sinopsis, sinopsis dikembangkan lagi menjadi *storyboard*.

B. Produksi

Pada tahap ini pembuatan animasi mulai dilakukan. Diawali dengan pengambilan *frame* video, dilanjutkan dengan *compositing* lalu pengaturan *inbetween* dan *rotoscoping* dan terakhir menambahkan *background*.

C. Pasca produksi

Setelah melewati tahap produksi, selanjutnya adalah tahap penyelesaian yang terdiri dari hal yang paling utama yaitu pengomposisian *rendering* dan *final rendering*.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran mengenai laporan yang akan dibuat, adapun sistematika penulisan laporan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan, dan pembuatan system.

BAB III METODE PENELITIAN

Menguraikan gambaran objek penelitian, analisis semua permasalahan, perancangan system baik secara umum maupun spesifik.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Menguraikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

