

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi adalah gambar atau objek yang bergerak seolah-olah tampak hidup, karena kumpulan gambar berubah secara teratur sehingga menyebabkan mata kita melihat gambar tersebut seolah-olah bergerak [1]. Banyak teknik pembuatan animasi seperti pembuatan animasi menggunakan teknik *frame by frame*, *Rigging*, *stop motion* dan *cut out*. *Frame by frame* adalah teknik animasi yang disusun dari beberapa kumpulan gambar yang berbeda [2]. Kata animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu *Animare*, yang artinya menghidupkan atau memberikan nafas [3]. Animasi dibuat dalam 3 proses yaitu pra produksi, produksi dan post produksi.

Dengan kemajuan era digital saat ini animasi bergerak dinamis mengikuti perkembangan yang ada, animasi tidak hanya sebagai hiburan dan hanya diminati anak anak, sekarang animasi dinikmati oleh semua kalangan dan digunakan sebagai media promosi atau iklan dan media pembelajaran sehingga efektif digunakan untuk melibatkan siswa dalam proses belajar [4][5][6], terdapat berbagai jenis animasi seperti animasi 2D, 3D, MotionGraphic, dan Stop Motion.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti akan membuat sebuah film pendek animasi 2D menggunakan Teknik *frame by frame* berjudul "Aman Di Internet" .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan maka perlu dibuat batasan masalah untuk diselesaikan yaitu

1. Bagaimana membuat dan menerapkan teknik *frame by frame* pada animasi 2D "Aman di Internet"?

1.3 Batasan Masalah

Pada pembuatan animasi ini melibatkan banyak sekali elemen didalamnya sehingga penulis dapat menetapkan batasan-batasan pada masalah yang berkaitan dalam pembuatan animasi ini sebagai berikut.

1. Animasi yang digunakan adalah animasi 2D.
2. Animasi dibuat menggunakan teknik *frame by frame*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengimplementasikan penggunaan teknik *frame by frame* pada animasi 2D "Aman di Internet".
2. Sebagai hiburan dan referensi kepada penonton tentang bentuk *phising*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini yaitu :

1. Sebagai peneliti, menerapkan ilmu yang didapat selama berkuliah dalam bidang konsentrasi multimedia, dan juga sebagai salah satu syarat kelulusan SI Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bagi animator, untuk memperluas wawasan mengenai pekerjaan di bidang animasi, menambah pengalaman dan lembar portofolio.
3. Bagi masyarakat, diharapkan dapat digunakan sebagai sarana hiburan berupa film animasi.

1.6 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1.6.1. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode observasi merupakan metode pengumpulan data dengan mengamati secara langsung objek tertentu secara cermat dan dicatat secara sistematis. Pengamatan dilakukan terhadap

animasi 2D yang menggunakan teknik *frame by frame*, data yang diperoleh berupa adegan, gerakan dan sudut pengambilan gambar.

2. Metode Literatur

Metode literatur adalah kegiatan pengumpulan data pustaka dengan membaca, mencatat dan mengolah bahan penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan data melalui buku dan jurnal dari penelitian serupa.

1.6.2. Metode analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kebutuhan dan analisis kuantitatif, analisis kebutuhan berupa kebutuhan fungsional dan non-fungsional sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui apakah teknik animasi menggunakan teknik *frame by frame* digunakan secara efektif.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memuat tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka dan teori yang digunakan dalam menyusun laporan ini.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan menjelaskan gambaran umum ataupun alur yang digunakan dalam proses pembuatan animasi 2D.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan analisis mengenai hasil dan proses produksi animasi 2D "Aman di Internet".

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar referensi dari buku, jurnal maupun literatur yang digunakan oleh penulis.

