

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 2D boleh dibidang modern jika dibandingkan dengan animasi 3D. Akan tetapi animasi 2D juga memiliki keunggulan dalam menekankan pergerakan sebuah karakter dan *exageration* nya. Sehingga animasi 2D bisa dikatakan sebagai jenis animasi yang lain. Dengan keunikannya tersebut, sebenarnya animasi 2D sangat tergantung dari keahlian animator dalam menggambar pergerakan animasi per *frame*. Namun seiring dengan majunya teknologi digital, memungkinkan animasi 2D tidak hanya tergantung pada kemampuan *drawing* saja. Pembuatan karakter dapat dipecah perbagian anggota tubuh sehingga tidak harus menggambar setiap pergerakan satu *frame*. [1]

Pada penelitian ini penulis membuat sebuah animasi 2D iklan yang menghimbau agar pembaca dapat menerapkan salah satu slogan yang berupa kebersihan adalah sebagian dari iman. Animasi ini dipilih penulis karena penulis merasa masih banyak orang diluar sana yang masih tidak disiplin dalam kebersihan terutama dalam membuang sampah. Konflik ini penulis dapat karena di lingkungan rumah sekitar penulis masih banyak yang membuang sampah tidak pada tempatnya atau membuang sampah sembarangan. Animasi Stop Membuang Sampah Sembarangan adalah sebuah cerita tentang dua orang anak kecil yang bernama Bob dan Milo dimana Bob adalah seorang anak yang pemalas dan tidak pernah mau membuang sampah pada tempat yang sudah ada, sedangkan Milo adalah tetangga Bob dimana Milo adalah seorang anak yang disiplin membuang sampah pada

tempatny. Koflik terjadi ketika si Bob membuang sampah di sungai dan dengan tidak sengaja si Milo melihat Bob melakukan perbuatan tersebut yang mengakibatkan konflik materi

Berdasarkan uraian tersebut penulis mengambil judul “Penggunaan Teknik *Tweening* pada Perancangan Iklan Animasi 2D Stop Membuang Sampah Sembarangan”. Penulis bermaksud untuk dijadikan media pembelajaran dan media penyampaian pesan moral kepada masyarakat umum.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat disimpulkan sebuah rumusan masalah “Bagaimana merancang dan membuat animasi 2D Stop Membuang Sampah Sembarangan?”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini :

1. Film yang dibuat adalah animasi 2D.
2. Iklan animasi 2D berjudul “Stop Membuang Sampah Sembarangan”.
3. Data yang diperoleh bersumber pada Modul Sosialisasi Dinas Lintas Hidup Kabupaten Bantul, Bantul Bersama Bersih Sampah 2025.

4. Animasi ini terdiri dari 2 tokoh karakter yaitu Bob sang anak yang pemalas, dan Milo sang anak yang disiplin.
5. Iklan Animasi ini memiliki target di tayangkan di youtube dengan durasi 138 detik, format final ekstensi mp4, dan dengan resolusi H1080.
6. Animasi ini dibuat dengan menggunakan teknik *Twening*
7. Iklan Animasi "Stop Membuang Sampah Sembarangan", akan ditayangkan di situs web berbagi video youtube.
8. Penelitian ini berhenti hanya sampai hasil dari kuesioner selesai.

1.4 Maksud dan Tujuan Penellttan

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan animasi iklan 2D "Stop Membuang Sampah Sembarangan".
2. Menyampaikan pesan moral tentang pentingnya menjaga kebersihan dengan membuang sampah pada tempat yang sudah tersedia kepada masyarakat umum, khususnya anak-anak dan remaja.
3. Mengembangkan dan menambah wawasan sesuai bidang yang dikuasai.
4. Sebagai syarat menyelesaikan studi jenjang strata satu (S1) program studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penullsan

Penyusun laporan ini diharapkan oleh penulis agar dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Menyampaikan imajinasi penulis ke dalam film animasi 2D agar menjadi sebuah hiburan serta inspirasi kepada orang lain.
2. Menerapkan disiplin ilmu yang didapatkan semasa bangku kuliah dan dapat di terapkan langsung dalam lingkungan kerja yang akan datang.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi penelitian dapat diberi pengertian sebagai ilmu yang mempelajari cara-cara melakukan pengamatan dengan pemikiran yang runtut dan tepat secara terpadu melalui tahapan-tahapan yang disusun secara ilmiah. Tahapan-tahapan tersebut digunakan untuk memperoleh, menyusun dilanjutkan menganalisis, dan diakhiri dengan membuat kesimpulan data-data secara benar, sehingga dapat dipergunakan untuk menemukan, mengembangkan dan menguji kebenaran sesuatu pengetahuan. [2]

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi/Survey

Observasi yaitu teknik pengumpulan yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan. [3] Dalam penelitian ini penulis mengimplemetasikan metode observasi dengan cara mengamati film animasi 2D,

dan *background* yang bisa dijadikan sebagai inspirasi untuk membantu dalam pembuatan penelitian ini.

2. Metode Studi Pustaka

Merupakan cara pengumpulan data dengan mempelajari literatur, paket modul dan panduan, buku-buku pedoman, buku-buku perpustakaan dan segala kepustakaan lainnya yang dianggap perlu dan mendukung. [4] Dalam penelitian ini, penulis juga memperluas pencarian data ke internet dengan cara mengumpulkan data dari literatur dengan cara mengunjungi situs-situs web yang ada di internet untuk mencari data tentang animasi 2D dan hal-hal lain yang berhubungan pula dengan penelitian ini.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis dilakukan untuk mengumpulkan apa saja yang diperlukan untuk membuat film animasi, seperti kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1.6.3 Perancangan

Setelah apa saja yang dibutuhkan selesai dikumpulkan tahap selanjutnya adalah dibuatnya perancangan animasi yang akan dibuat. Penulis menggunakan metode pra produksi yang di dalamnya terdapat berbagai langkah persiapan sebelum melakukan tahap produksi seperti pencarian ide, penentuan tema, pembuatan *logline*, *sinopsis*, *diagram scene*, dan membuat *storybard*. Selanjutnya yaitu dalam proses produksi, penulis melakukan tahapan-tahapan seperti *background*, *coloring*, *animation*. Tahapan yang terakhir yaitu *post produksi*, pada tahapan ini penulis melakukan tahapan *composite*, *editing*, serta *renderring*. [5]

1.6.4 Evaluasi

Pengujian akan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana film animasi layak dan dapat difahami oleh penonton semua umur, sehingga tujuan penulis dalam melakukan penelitian ini dapat tercapai sesuai yang di harapkan oleh penulis, serta animasi ini dapat menjadi tontonan yang menghiburbagi masyarakat umum sesuai dengan kriteria prinsip animasi. [5]

1.7 Sistematika Penulisan

Agar gambaran pembahasan penelitian lebih mudah di mengerti, maka tugas akhir ini disusun dengan sistematika penulisan dibagi sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tinjauan pustaka, dan dasar-dasar yang digunakan dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini memuat identifikasi masalah tentang objek penelitian, tahapan pengembangan sistem, solusi yang ditawarkan, analisis sistem dan perancangan struktur sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tahapan yang peneliti lakukan dalam mengembangkan sistem, tampilan sistem, dan pengujian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan, keterbatasan sistem dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang sumber-sumber literatur yang digunakan dalam penulisan penelitian ini.

