

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Multimedia saat ini telah berkembang pesat, sehingga penggunaan multimedia tidak sedikit meliputi berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Salah satunya yang banyak digunakan adalah animasi. Animasi dapat digunakan sebagai media promosi atau iklan, film, presentasi produk, dan lain sebagainya. Banyak masyarakat saat ini memanfaatkan animasi sebagai kepentingan mereka pribadi atau umum mulai dari bisnis sampai hanya untuk hiburan. Animasi merupakan seni untuk memanipulasi gambar sehingga dibuat gambar tersebut dapat bergerak. Seiring dengan perkembangan waktu, saat ini animasi telah menjadi populer di industri internasional. Tetapi untuk di Indonesia, animasi kurang begitu disebarluaskan dan kurang diminati masyarakat.

Dalam pembuatan animasi sampai saat ini terus dikembangkan, baik dari penerapan 12 prinsip animasi dalam proses pembuatannya yaitu salah satunya menggunakan prinsip *Appeal* yaitu menunjukkan bahwa tokoh/karakter tersebut memiliki skor jiwa/kepribadian yang menonjol yang dapat dikombinasikan dengan prinsip *exaggeration* yaitu gerakan alami dari karakter yang berlebihan. Tahap pembuatan karakter animasinya mulai dari ide karakter, desain karakter, jenis karakter, kemudian teknik animasi yang diterapkan, dan faktor-faktor yang dapat menambah ketertarikan animasi yang dihasilkan. Dengan melihat permasalahan diatas, penulis bermaksud membuat karakter animasi 2D dengan tujuan agar dapat memberikan informasi kepada masyarakat, sehingga masyarakat dapat memahami lebih dalam karakter animasi 2D. Maka dari itu dalam penelitian ini penulis mengambil judul "**Pembuatan Karakter Animasi 2D Dengan Penekanan Pada Prinsip Animasi Appeal dan Exaggeration**".

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas maka penulis merumuskan masalah "*Bagaimana merancang dan membuat karakter animasi 2D dengan penekanan prinsip appeal dan exaggeration ?*".

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar tidak menyimpang dari permasalahan yang ada dan dapat mencapai sasaran yang diharapkan, maka penulis memberikan batasan masalah :

1. Karakter animasi yang dibuat adalah animasi 2D.
2. Karakter animasi yang dibuat hanya sebatas untuk menampilkan bentuk karakter animasi 2D.
3. Karakter animasi 2D ini lebih menekankan pada prinsip animasi appeal dan exaggeration.
4. Software yang digunakan untuk membuat karakter animasi 2D ini antara lain : Adobe Photoshop, VSDC Free Video Editor dan windows 10 sebagai sistem operasi.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan dari penulis ini yaitu :

1. Membuat karakter animasi 2D dengan menerapkan prinsip animasi appeal dn exaggeration.
2. Karakter animasi 2D yang dibuat akan terlihat menarik yaitu menampilkan jiwa/kepribadian karakter yang lucu, imut, manis dan gerakan alami karakter yang berlebihan.

### **1.5 Manfaat Penelitla**

1. Bagi Ilmu Pengetahuan.  
Mengetahui bagaimana penerapan prinsip animasi appeal dn exaggeration dalam pembuatan karakter animasi 2D.
2. Bagi Peneliti Lain.  
Sebagai bahan studi peneliti lain untuk mengembangkan pembuatan karakter animasi 2D.

### **1.6 Metode Penelitian**

Peneliti menjabarkan metode yang digunakan untuk melengkapi kebutuhan penelitian.

### **1.6.1 Metode Pengumpulan data**

Dalam metode ini, penulis mengumpulkan data-data yang akan digunakan sebagai modal dalam melakukan penelitian ini.

### **1.6.2 Metode Observasi**

Pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap perangkat yang digunakan serta fitur-fitur apa saja yang terdapat pada perangkat yang digunakan.

### **1.6.3 Metode Studi Literatur**

Studi Literatur adalah pengumpulan data dengan cara membaca, mencatat, memahami, dan menganalisis informasi dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, skripsi, dan situs penunjang terdahulu.

### **1.6.4 Metode Perancangan**

Metode yang dilakukan adalah tahapan pertama dalam pra produksi karakter animasi. Tahapan ini meliputi tentang pembuatan ide, naskah, tema, story board dari karakter animasi yang akan dibuat.

### **1.6.5 Metode Pengembangan**

Metode ini merupakan tahap kedua dan ketiga yaitu produksi dan pasca produksi, yang pada tahap ini meliputi pembuatan karakter animasi, suara, editing dan finishing rendering yang dilakukan dengan implementasi dari bahan-bahan yang terkumpul pada tahap pra produksi.

### **1.6.6 Metode Evaluasi**

Metode penilaian mengukur sikap, pendapat dan persepsi individu atau sekelompok individu tentang pengujian dan pembahasan prinsip animasi appeal dan exaggeration yang diterapkan pada karakter animasi 2D.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar mempermudah pemahaman tugas akhir ini maka peneliti membagi kedalam beberapa bab sesuai dengan pembahasan pokok sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelsakan tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, menentukan tujuan dan manfaat dibuatnya skripsi, yang kemudian diikuti dengan metode penelitian, serta sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi uraian mengenai teori-teori yang berhubungan dengan animasi dan multimedia. Teori tersebut bersangkutan dengan penelitian yang dilakukan peneliti untuk memberikan penjelasan lebih dalam dari judul yang diangkat.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi tentang tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan pembuatan karakter animasi 2D.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang pembahasan mengenai tahapan yang penulis lakukan dalam pembuatan karakter animasi dari tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran dari karakter animasi 2D yang telah dibuat.