

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan Teknik Parallax pertama kali dikenalkan pada tahun 1920 oleh Walt Disney, teknik ini digunakan untuk memunculkan efek dimana suatu animasi memperlihatkan ruang didalam gambar tersebut. Seperti yang di tulis oleh Rick Parent(2002:7)[6] menjelaskan bahwasanya pemberian effect zoom pada kamera dengan disertai penyusunan beberapa layer pada tumpukan gambar dapat memberikan efek ruang pada suatu animasi dan ini dinamakan effect parallax. Penggunaan efek parallax sendiri dapat dilihat dari beberapa kartun Disney hingga saat ini, terlebih lagi pemberian efek parallax saat ini sudah memasuki era komputasi yang dimana pembuatannya jauh lebih mudah di bandingkan pada masa awal pembentukan efek.

Dengan adanya media komputasi saat ini efek parallax dapat digunakan untuk berbagai jenis gambar mulai dari traditional animation (animasi 2D) dan juga computer graphic animation (animasi 3D),hal ini dapat dilakukan secara bersamaan dan memiliki tingkat kesulitan yang rendah dibandingkan dengan metode penumpukan layer konvensional.

Dari hal tersebut penulis mengarahkan penelitian terhadap penggunaan efek parallax dengan menerapkan teknik parallax dan memilih media animasi

sebagai medianya hal ini didasari oleh penelitian Andika Budi Setiawan (2014:102)[2] menyimpulkan bahwasanya penggunaan media animasi dapat meningkatkan daya tarik sebesar 26,43% di bandingkan penggunaan media konvensional. Hal inilah yang mendorong penulis menerapkan teknik parallax didalam animasi

Animasi memiliki beberapa teknik pembuatan efek, salah satunya teknik pembuatan efek parallax yang dimana teknik ini akan ditransformasikan oleh penulis kedalam animasi sejarah pembentukan candi yaitu candi sambisari yang dimana candi sambisari sendiri memiliki nilai historis dan bentuk struktur bangunan yang berbeda dibandingkan dengan beberapa bentuk bangunan candi yang lain. Candi sambisari sendiri terletak didalam sebuah cekungan tanah atau lembah karena itulah dalam pembuatan animasi tersebut nantinya akan dibutuhkan efek ruang agar terlihat tampak nyata dan disinilah penulis menggunakan peran teknik parallax

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka masalah yang didapat adalah bagaimana caranya mendapati efek ruang dalam pembuatan sejarah berdirinya Candi Sambisari dengan menggunakan metode teknik parallax.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil animasi berbentuk video dengan format H.264
2. Proses Editing Parallax Effect menggunakan Adobe After Effect CC 2015.
3. Penceritaan sejarah di mulai dari awal berdiri hingga di temukan lagi bangunan candi.
4. Pembuatan animasi menggunakan tumpukan layer 2D disusun hingga menjadikan efek Parallax.
5. Video hanya berdurasi 3 menit.
6. Penggunaan Mode 3D dalam penyusunan akhir tahap animasi.
7. Menggunakan platform youtube.com sebagai media publish.
8. Menggunakan Skala Linkert dalam metode testing akhir.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisa ,mendesain,dan mengintegrasikan antara animasi parallax dan sejarah sehingga mendapatkan nilai:

1. Memperluas penggunaan Teknik Parallax.

2. Mentransformasikan sejarah Candi Sambisari ke dalam media animasi
3. Mengenalkan objek Candi Sambisari.
4. Menjelaskan dengan detail mengenai bentuk dari Candi Sambisari Kalasan, Sleman secara riil.
5. Memudahkan bagi orang yang ingin mengetahui informasi sejarah berdirinya Candi Sambisari tanpa harus berada di lokasi Candi Sambisari.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk masyarakat yang ingin mempelajari sejarah Candi Sambisari Kalasan dengan media, dan menambah ranah penggunaan teknik parallax di dalam penggambaran sejarah. Dimana sebelumnya teknik parallax lebih banyak digunakan sebagai penggambaran film kartun fiksi sehingga diharapkan dengan adanya penelitian ini maka animasi parallax dapat berkembang di dalam ranah penggambaran sejarah, sehingga manfaat dari adanya metode ini dapat di rasakan oleh banyak pihak.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Angket (Kuisloner)

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Berdasarkan bentuk pertanyaan dalam penelitian ini kuisioner yang digunakan berbentuk kuisioner tertutup. Dimana kuisioner telah menyediakan pilihan jawaban untuk dipilih oleh objek penelitian..

2. Studi Pustaka (*Study Library*)

Yaitu metode yang menggunakan buku, artikel, makalah, jurnal dan paper ilmiah sebagai bahan rujukan dalam penyusunan data untuk digunakan dalam proses penelitian.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode dalam perancangan dan pembuatan Animasi ini adalah sebagai berikut.

1. Mengumpulkan bahan atau materi penelitian, berupa:
 - a. Mengumpulkan data tentang sejarah Candi Sambisari.
 - b. Artikel dan jurnal yang terkait dengan Teknik Parallax.
 - c. Buku referensi tentang pembuatan Teknik Parallax.
2. Perangkat keras yang digunakan
 - a. Seperangkat komputer Editing dengan sistem operasi windows.

- b. PenTab untuk menggambar animasi Candi Sambisari.
3. Perangkat lunak yang digunakan
 - a. Adobe After Effect CC2015 guna membuat layer dan penyusunan dimensi dalam pembuatan efek parallax.
 - b. Adobe Premiere Pro CC2015 guna penambahan tahap akhir produksi animasi.
 - c. Photoshop CS3 sebagai sarana media penggambaran objek animasi.
 - d. Adobe Audition Pro CC2015 sebagai media editing audio animasi.
4. Jalannya penelitian.
 - a. Mempelajari objek.
 - b. Mempelajari literatur.
 - c. Perancangan dan desain gambar.
 - d. Implementasi animasi.
 - e. Menganalisa hasil penelitian, evaluasi dan pembahasan.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini dapat diuraikan isi dari skripsi pada setiap bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menerangkan apa yang dimaksud dengan teori-teori dasar dalam animasi ,prinsip animasi ,teknik animasi ,jeni-jenis animasi ,pengertian teknik parallax dan software yang digunakan dalam pembuatan animasi serta tinjauan pustaka mengenai beberapa hal tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan di terangkan seperti deskripsi singkat tentang objek penelitian yaitu candi sambisari, analisa masalah apa saja yang yang terdapat dalam objek penelitian,pemaparan solusi yang di gunakan dalam memecahkan masalah beserta metode yang digunakan dalam penelitian dan juga menjelaskan tahapan pra produksi animasi.

BAB IV IMPLEMENTASI & PEMBAHASAN

Didalam bab ini penulis akan menjelaskan tentang tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pembuatan animasi mulai dari produksi hingga pasca produksi dan setelah itu melakukan testing serta penilaian terhadap hasil animasi dari objek penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran dari penulis dalam proses penelitian.

