

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan animasi sudah sangat masif di era sekarang ini tak luput dari animator-animator yang kreatif, oleh karena itu penting bagi para animator untuk menggali dan mengembangkan teknik-teknik yang ada dalam animasi agar pembawaan animasi kedepannya lebih menarik lagi, keberadaan animasi banyak terdapat di lingkungan masyarakat sebagai salah satu bentuk hiburan, edukasi maupun informasi. Hampir setiap hari dapat di jumpai di layar kaca televisi, dan juga situs *video streaming* YouTube. Selain menghibur, film animasi memiliki gambar yang menarik dan lucu serta penuh dengan imajinasi. Hal inilah yang memarakan persaingan di dunia industri animasi, tidak hanya dari industri saja melainkan juga persaingan dalam kualitas film - film animasi tersebut.

Menyangkut dengan hal tersebut rumah produksi animasi maupun studio - studio animasi juga sudah mulai menerapkan teknik - teknik animasi modern yang beragam dan bisa menjadi ciri khas film buatan mereka. Studio serta rumah produksi animasi pun mulai berinovasi untuk lebih mengembangkan teknik animasi baru agar film animasi menjadi lebih baik dan berbeda dengan studio yang lain, dengan semisal mengangkat sejarah kedalam animasi mereka atau juga yang lainnya seperti dongeng dan cerita rakyat.

Cara penyampaian cerita rakyat pada saat ini sudah juga sudah sangat beragam, salah satu contohnya adalah bentuk penyampaian menggunakan animasi. Cara penyampaian seperti ini disukai banyak dari masyarakat tentang apa yang terkandung dalam cerita dengan menyampaikannya secara tergambar dan seperti apa yang disampaikan oleh isi cerita. Ada banyak contoh animasi yang penerapannya menggunakan cara seperti ini contohnya adalah kisah-kisah cerita rakyat yang penulis jumpai di internet dan berbagai artikel tentang legenda dan cerita rakyat.

Animasi sendiri merupakan gambar bergerak yang berasal dari kumpulan objek gambar yang tersusun dan bergerak mengikuti alur cerita. Animasi juga memiliki beberapa teknik dan efek yang beragam seperti yang akan penulis libatkan kali ini adalah Efek *Parallax*. Efek *Parallax* ini adalah sebuah efek perubahan suatu titik objek dua sudut pandang yang berbeda. Menggunakan efek *parallax* animasi akan lebih seperti mendongeng menggunakan gambar visual sebagai penjabar cerita beserta narasi yang terdapat di dalam sebuah cerita. *Background* dan *foreground* merupakan unsur penting dalam animasi dikarenakan dalam dua unsur ini animasi dapat menciptakan sebuah ilusi dimensi untuk sebuah animasi 2D sehingga film animasi 2D yang bersifat datar menjadi memiliki ruang dimensi. Dimana terdapat sebuah perbedaan percepatan gerakan dalam animasi antara *background* dan *foreground*.

Untuk mewujudkan hal tersebut efek *parallax* ini digunakan. Efek *Parallax* ini merupakan satu dari sekian banyak efek yang digunakan bersamaan dengan teknik pergerakan kamera dalam proses pembuatan animasi 2D yang

tentunya menjadi sebuah teknik dan efek bagus untuk digunakan saat ini. Melihat hal tersebut penulis terdorong untuk melakukan penelitian mengenai penerapan efek *parallax* kedalam sebuah kisah cerita rakyat yang kemudian dituangkan dalam bentuk skripsi berjudul “Penerapan Efek *Parallax* Pada Cerita Rakyat Indonesia Keong Mas Menggunakan Adobe After Effect”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu apakah animasi 2D dapat menciptakan ilusi jika diletakkan di dalam ruang 3D?

1.3 Batasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini agar pembahasan lebih terarah dan fokus pada tujuan yang ingin dicapai, penulisan ini dibatasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian berupa video dengan resolusi HD 1080 dengan format .mp4.
2. Video hasil penelitian hanya akan ditayangkan di kanal youtube penulis.
3. Video hasil penelitian hanya menceritakan Cerita Rakyat Keong Mas saja.
4. Cerita Keong Mas diambil dari buku kisah cerita rakyat yang ditulis kembali oleh Filyan Ahmad.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini, adapun tujuan dari penelitian adalah :

1. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan penulis dan menerapkan ilmu yang penulis dapatkan selama menempuh pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Mengetahui alur kerja pembuatan animasi menggunakan efek *parallax*.
3. Salah satu syarat menyelesaikan Pendidikan Program Studi Strata 1 Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diperoleh dari adanya penelitian antara lain:

1.5.1 Bagi Penulis

Adapun manfaat bagi penulis dari penelitian ini adalah :

1. Menambah wawasan untuk penulis tentang Efek *Parallax*.
2. Menambah pengetahuan penulis tentang alur kerja perancangan animasi dengan penerapan efek *parallax* dan pergerakan kamera.
3. Meningkatkan kemampuan dalam bidang multimedia.

1.5.2 Bagi Akademik

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk

1. Hasil penelitian ini dalam bentuk skripsi sehingga dapat menjadi referensi mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta dalam membuat animasi 2D dengan efek *parallax*.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan informasi dan data yang di gunakan dalam penelitian ini penulis menggunakan metode sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang di inginkan sesuai dengan tujuan, maka dalam pembuatan perancangan ini perlu adanya data yang benar, lengkap dan tentunya akurat. Untuk itu perlu dilakukan beberapa tahap dalam pengumpulan data agar tercapai tujuan tersebut sebagai berikut:

1. Metode Studi Literatur

Merupakan metode yang diperoleh dari melakukan pencarian dari berbagai sumber tertulis. Baik berupa buku, dan artikel yang relevan dengan penelitian ini.

2. Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka dilakukan dengan membaca buku maupun pencarian data melalui internet dari sumber terpercaya yang valid untuk mendapatkan pedoman atau bahan tambahan.

1.6.2 Metode Analisis

Merupakan salah satu metode untuk mengidentifikasi suatu masalah, antara lain dengan cara menganalisis kinerja, informasi, biaya, keamanan, efisiensi, dan pelayanan. Sehingga apabila ada kesalahan berdasarkan faktor internal maupun external, langsung dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya[15].

1. Analisis SWOT

Analisis Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek, atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar) yaitu *Strengths, Weakness, Opportunities, dan Threat*

2. Analisis Kebutuhan

Kebutuhan fungsional adalah tipe kebutuhan yang menyangkut tentang isi dari video animasi. Kebutuhan fungsional ini juga berisi informasi-informasi apa saja yang harus ada dan dihasilkan oleh film animasi. Sedangkan kebutuhan non fungsional adalah tipe kebutuhan yang berisi properti perilaku yang diperlukan dalam pembuatan animasi seperti perangkat keras dan spesifikasi apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi, perangkat lunak apa saja yang dibutuhkan dan siapa saja yang terlibat dalam pembuatan animasi.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam Dalam pembuatan video animasi cerita rakyat menggunakan efek *parallax* ini melalui Tahap Praproduksi. Tahap ini dilakukan sejumlah persiapan pembuatan animasi, meliputi pembuatan ide dan naskah cerita, sketsa karakter, *storyboard*, pewarnaan karakter, pembuatan *background* dan *foreground* serta pergerakan kamera untuk *parallax*.

1.6.4 Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan terdapat dua tahap yaitu:

1. Tahap Produksi

Tahap produksi adalah periode selama animasi diproduksi. Penataan asset, penganimasian, penambahan efek visual dan *rendering*.

2. Tahap Pascaproduksi

Tahap pasca produksi adalah tahap dimana semua pekerjaan atau aktivitas yang terjadi setelah animasi diproduksi secara nyata.

1.6.5 Metode Testing

Tahap *testing* ini bertujuan untuk mendapatkan tanggapan dari responden yang ahli di bidang animasi untuk menilai kualitas efek dan informasi dari animasi 2D Keong Mas yang disusun.

1.6.6 Metode Implementasi

Pada metode implementasi video animasi 2D dengan penerapan efek *parallax* yang sudah selesai dibuat akan diunggah ke *platform video streaming YouTube*

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Memberikan ringkasan mengenai isi masing – masing bab:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang akan dibahas, terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menjelaskan tentang teori yang berisi tentang hal-hal yang mendasari pembuatan animasi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang proses praproduksi perancangan animasi, produksi dan analisis yang dibuat untuk perancangan animasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang penjelasan animasi dan teknik pembuatan oleh software yang digunakan, penataan aset, *compositing* dan melakukan *testing* terhadap responden yang menilai kesesuaian teknik dan penerapan efek *parallax* serta kejelasan informasi yang terkandung didalamnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjabarkan tentang kesimpulan dan saran dari hasil pembuatan video animasicerita rakyat Keong Mas.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN