

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam teknik 2D(dimensi) , animasi dibuat dengan gambar disebut keyframe yang diikuti gambar lain yang memiliki sedikit perbedaan posisi untuk menciptakan gerakan. Metode tradisional dibuat dengan standar 24 frame per detik, ini artinya untuk membuat animasi 1 detik kita perlu 24 gambar. Itu artinya dibutuhkan konsistensi dalam menggambar pada tiap frame-nya, dan lagi kualitas gambar dari animasi 2D juga terkesan jadul dan datar, hal ini membuat animasi memiliki efek tidak nyata. Dalam laporan ini, mesin paralaks baru telah diusulkan dengan tujuan untuk memudahkan pekerjaan pembuatan animasi dan memberikan kesan ruang dalam animasi 2D.

Mesin parallax untuk animasi 2D dalam sinematografi; Sinematografi merupakan bagian animasi dari multimedia, dimana mesin parallax dapat memainkan peran penting dalam memudahkan alur kerja. Animasi sulit dibuat dalam istilah yang tepat sambil menjaga konsistensi pekerjaan; mesin parallax mampu menghasilkan kemampuan multimedia. Dalam laporan ini, tujuan utamanya adalah untuk menjelaskan kemahiran yang ditahan mesin parallax saat mengerjakan tugas visual, apapun tipenya. Mesinnya konsisten dan efisien setelah beberapa kali pengujian. Pengujian dilakukan pada setiap key frame untuk memahami cara kerja pola parallax, dan kesimpulannya menunjukkan tingkat kesalahan yang rendah dengan variasi yang kecil.[1]

Efek Parallax adalah sebuah efek perubahan suatu titik objek dua sudut pandang yang berbeda. Menggunakan efek parallax animasi akan lebih seperti mendongeng menggunakan gambar visual sebagai penjas cerita beserta narasi yang terdapat di dalam sebuah cerita. Background dan foreground merupakan unsur penting dalam animasi dikarenakan dalam suatu 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[2]. Berdasarkan pada latar belakang diatas, penulis terdorong untuk melakukan penelitian mengenai penerapan efek parallax kedalam sebuah cerita rakyat yang kemudian dituangkan dalam bentuk skripsi berjudul "Perancangan Film Pendek Animasi 2D "Mak Lampir" menggunakan Teknik Parallax". Penulis mengambil refensi cerita dari latar belakang mak lampir sebelum berubah menjadi jahat . Dan masih sedikit media yang mengangkat cerita tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakan yang sudah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana menciptakan ilusi ruang 3D(3 Dimensi) di dalam sebuah film animasi 2D(2 Dimensi) dengan menerapkan teknik parallax.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan skripsi ini ditentukan suatu batasan masalah yang bertujuan untuk memudahkan sasaran yang diinginkan. Agar tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang ada, maka diperlukan adanya batasan masalah yaitu :

1. Perancangan animasi menggunakan teknik parallax, Memunculkan kesan ruang pada animasi 2D.
2. Menggunakan teknik *storytelling* untuk menyampaikan jalan cerita dalam film tersebut.
3. Pembuatan film pendek animasi ini meliputi pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.
4. Target durasi film animasi maksimal 5 menit.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan film pendek animasi 2 dimensi menggunakan teknik parallax dan untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan program strata 1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penulisan

Manfaat yang diperoleh dari skripsi film animasi 2D dengan teknik parallax ini sebagai berikut.

1.5.1 Bagi Peneliti

Manfaat yang di peroleh bagi penulis, diharapkan dapat memberikan pengalaman dan mengetahui lebih dalam soal bagaimana proses pembuatan animasi 2d menggunakan teknik parallax.

1.5.2 Bagi Akademik

Diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa penjelasan dan referensi bagi pengembangan studi terutama pada pengembangan film animasi 2D. Dan dapat menambah sumber kepustakaan bidang animasi 2D.

1.6 Metode Penelitian

Dalam menyusun penelitian skripsi ini ,penulis menggunakan beberapa metode penelitian sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data, metode yang digunakan adalah metode kepustakaan. Metode kepustakaan adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi atau konsep – konsep teoritis menggunakan buku dan internet sebagai bahan referensi.

1.6.2 Metode Analisis

Menganalisis beberapa contoh animasi 2D yang menerapkan efek parallax yang telah ada, untuk kemudian menerapkannya pada animasi 2D yang akan dibuat nantinya.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada metode perancangan, dilakukan tahap pra-produksi yang meliputi tentang pembuatan konsep sesuai kebutuhan seperti : naskah, storyboard ,desain karakter, dan *concept art*.

1.6.4 Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan terdapat dua tahap, yaitu :

1. Tahap Produksi

Tahap produksi adalah inti dari keseluruhan proses, tahap ini sangat mempengaruhi visual dan kualitas gambar pada hasil akhir. Terdapat beberapa proses didalamnya seperti menggambar dan menganimasikan setiap scene yang telah dirancang sebelumnya.

2. Tahap pasca produksi

Tahap Pasca produksi merupakan proses akhir dari keseluruhan proses dasar pembuatan animasi. Pada tahap ini akan dilakukan proses editing animasi mulai dari penggabungan animasi, penambahan audio hingga rendering.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan memudahkan dalam pemahaman permasalahan secara detail tugas akhir. Sistematika penulisan penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan pengantar terhadap permasalahan yang akan di bahas. Didalamnya menguraikan tentang gambaran suatu penelitian yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan teori-teori yang digunakan untuk memecahkan masalah dalam penelitian. Teori yang dibahas pada bagian ini merupakan teori yang berhubungan dengan animasi dan teknik parallax.

BAB III: METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan mengenai gambaran objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, dan analisis kebutuhan.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan konstruksi dari hasil implementasi yang telah dibangun berdasarkan perancangan yang ada pada bab sebelumnya.

BAB V: KESIMPULAN

Berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Diuraikan mengenai keterangan dari buku-buku dan literature lain yang menjadi acuan dalam penyusunan tugas akhir ini.

LAMPIRAN

Berisi lampiran-lampiran gambar yang tercipta dalam proses pembuatan animasi 2D.

