

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut yang sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilusi gerakan (motion) pada gambar yang ditampilkan. Secara umum, sebuah animasi memakai ilusi gerak agar terlihat nyata. Ilusi gerak merupakan perubahan secara visual yang dilihat oleh mata yang menyaksikannya. Jika yang terjadi hanya perubahan warna dan tidak disertai perubahan gerak, ini juga dapat diartikan sebuah animasi. Animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu "*anima*" yang berjiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2 Dimensi maupun 3 Dimensi. Sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek. Animasi 2 Dimensi adalah sebuah karya gambar bergerak yang memakai lingkungan dua dimensi. Setiap gambar ini memiliki urutannya tersendiri yang akhirnya membuat frame berlatar dua dimensi.

Kasus kekerasan memang menjadi masalah yang serius di Indonesia khususnya pada kasus kekerasan terhadap anak-anak yang masih di bawah umur. Data menunjukkan bahwa kasus kekerasan terhadap anak-anak paling banyak terjadi di kalangan pelajar sekolah. Istilah kekerasan di kalangan pelajar, sejak tahun 1970 lebih dikenal dengan istilah bullying. Tindakan bullying dapat dilakukan secara fisik (pemukulan, tendangan, mencekik, dll), secara verbal

(mengancam, mengolok-olok, dll), atau tindakan lain seperti melecehkan (secara seksual) atau mengasingkan korban dari kelompoknya. Dari data survei, sebanyak 84 persen anak usia 12 tahun hingga 17 tahun pernah menjadi korban bullying. Dalam kurun waktu 2012 hingga 2017, data kasus kekerasan pada Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) terus mengalami peningkatan.

Hal inilah yang melatar belakangi untuk membuat suatu video animasi 2D motion graphic tentang “Stop Bullying” yang diharapkan dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang bermanfaat kepada masyarakat umum khususnya para pelajar sekolah melalui media video.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan yaitu bagaimana cara membuat video animasi 2D motion graphic tentang “Stop Bullying”.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka adapun poin-poin yang dibatasi mengenai pembuatan video animasi 2D motion graphic tentang “Stop Bullying” sebagai berikut :

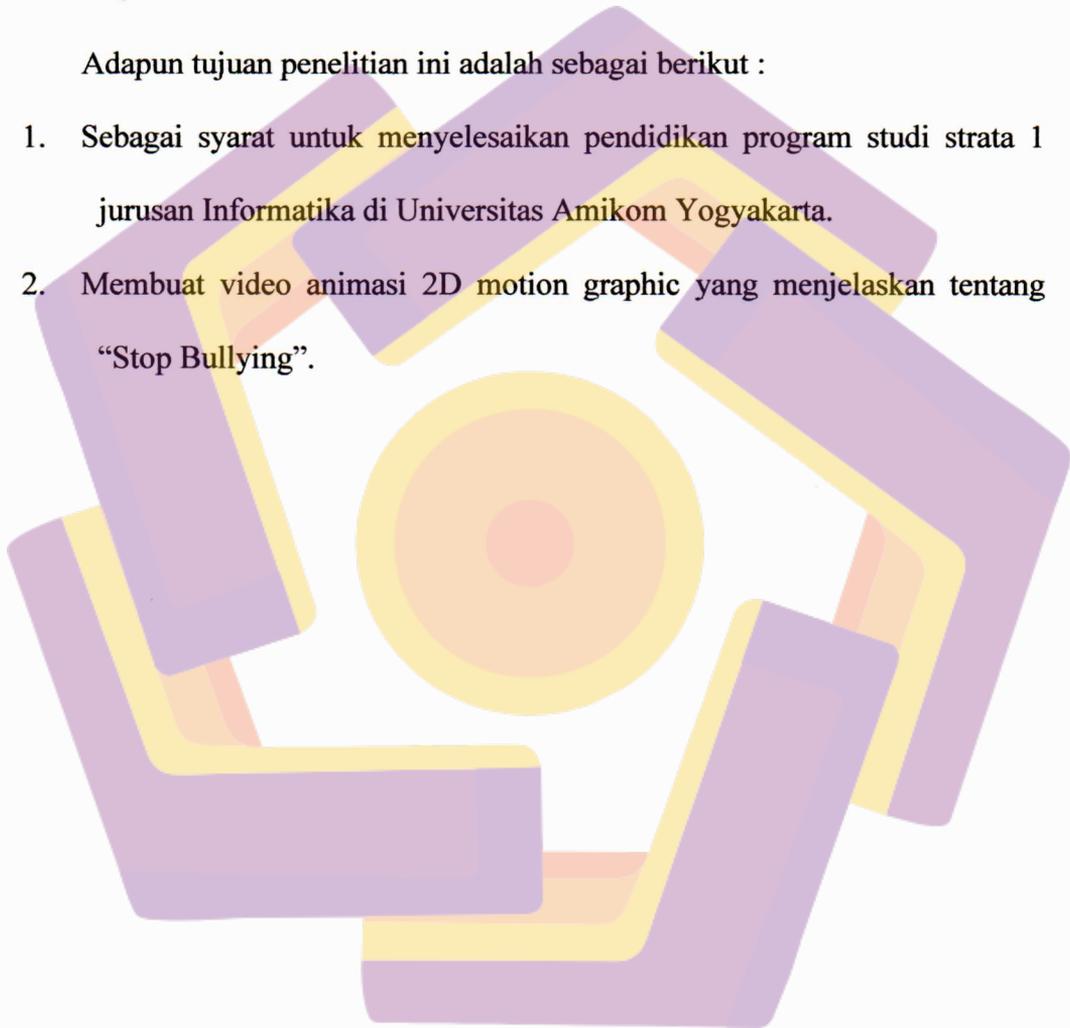
1. Teknik video animasi yang digunakan hanya motion graphic.
2. Jenis animasi yang diterapkan hanya menggunakan animasi 2 dimensi.
3. Panjang durasi video animasi yang dibuat adalah 2 - 3 menit.
4. Video animasi hanya memberikan informasi secara singkat mengenai tindakan bullying, jenis bullying, serta dampak dari tindakan bullying.

5. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat video animasi “Stop Bullying” meliputi Adobe After Effect CS6, Corel Draw X7, Adobe Audition CS6, Adobe Illustrator CS6, Adobe Premier Pro CS6 dan Microsoft Word 2016.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi strata 1 jurusan Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Membuat video animasi 2D motion graphic yang menjelaskan tentang “Stop Bullying”.



## **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan untuk mendapatkan informasi tentang permasalahan dari penelitian ini, sebagai berikut :

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Yaitu dengan melakukan pengumpulan data melalui berbagai sumber ilmu pengetahuan seperti buku-buku atau tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan pembuatan animasi 2D, penerapan motion graphic, dan mengenai tindakan bullying yang dapat diperoleh di perpustakaan maupun file-file di internet.

### **1.5.2 Metode Analisis**

Yaitu dengan menganalisis beberapa contoh animasi 2D motion graphic yang telah ada, kemudian diterapkan pada animasi 2D motion graphic yang akan dibuat. Dan menganalisa kebutuhan fungsional dan non fungsional yang dibutuhkan selama proses pembuatan video animasi 2D motion graphic.

### **1.5.3 Metode Pengembangan**

Terdapat beberapa tahapan metode perancangan pada penelitian ini, yaitu:

#### **1. Tahap Pra Produksi**

Pada tahap pra produksi ada beberapa langkah yang dilakukan yaitu penentuan ide dan konsep, penentuan tema, pembuatan naskah, perancangan karakter, dan pembuatan storyboard.

#### **2. Tahap Produksi**

Pada tahap produksi meliputi beberapa langkah yaitu pembuatan karakter, pembuatan background dan foreground, penambahan coloring,

mengisi dubbing atau pengisi narasi ke dalam video, penambahan sound editing, dan mengatur detail pergerakan karakter.

### 3. Tahap Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi yaitu dilakukan editing, penambahan effect, penambahan transisi, penggabungan audio dan video, evaluasi hasil sementara dan melakukan penyimpanan data sesuai dengan scene. Langkah terakhir yang dilakukan setelah semua tahap selesai dilakukan yaitu rendering dan melakukan pengujian hasil akhir.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menerapkan sistematika penulisan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

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

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan dasar teori, yang dimulai dengan kajian pustaka, dasar teori animasi, prinsip-prinsip animasi, jenis-jenis animasi, teknik animasi, pembuatan video animasi, serta perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan video animasi.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan tentang tahap pra produksi pembuatan video animasi yaitu, penentuan ide dan konsep cerita, pembuatan tema, perancangan karakter, pembuatan naskah, dan pembuatan storyboard.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan dan menjelaskan tentang tahap pembuatan video animasi dari produksi hingga pasca produksi.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan, saran, dan daftar pustaka.

