

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Menurut Suyanto (2003:287) dalam bukunya, animasi adalah proses penggunaan komputer untuk membuat grafik di permukaan. Alternatifnya, animasi adalah menggambar cepat dari model atau posisi 2D atau 3D untuk membuat ilusi grafik.[1]. Menurut Zaharudin (2007) dalam Aslah,T.Y.dkk (2017) animasi adalah proses mengamati pengaruh gravitasi dan perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa menit. Animasi adalah suatu teknik menggambar gambar secara realistis sehingga pemirsa dapat melihat gerakan dan perubahan definisi gambar yang ditampilkan, menandakan bahwa orang dapat "dihidupkan"[2]. Dalam perkembangannya animasi 2D memiliki salah satu teknik yaitu *motion graphic*.

Menurut Humairah (2015) dalam Fauzyah, R. dan Franzia, E. (2018) motion graphic adalah jenis desain grafis yang terdiri dari beberapa elemen seperti animasi 2D dan 3D, film, video, gambar diam, ilustrasi, foto, dan musik. [3].

Film animasi ini bercerita tentang seorang anak laki-laki yang tidak sengaja melepaskan balon yang sedang dipegangnya, kemudian datang seorang perempuan yang berubah wujud menjadi serigala untuk membantu mengambil balon yang sudah terbang.

Pada penelitian ini akan dibuat sebuah film animasi 2D dengan menggunakan teknik motion graphic. Teknik motion graphic ini akan digunakan dalam pembuatan animasi untuk menganalisa dan mengaplikasikan teknik pembuatannya pada setiap perubahan maupun gerakan-gerakan tertentu seperti gerakan berubah wujud dan beberapa Gerakan kompleks lainnya yang tidak bisa dilihat secara nyata, kemudian dianimasikan dengan teknik animasi bentuk lainnya, sehingga peneliti pun akan mengaplikasikan teknik motion graphic ini untuk membuat animasi yang dibuat oleh peneliti.

Teknik *motion graphic* sebagai teknik utama dalam pembuatan animasi ini, merupakan teknik yang sangat mengandalkan imajinasi untuk berkreasi

sekreatif mungkin. Tidak seperti halnya *liveshoot* yang mengandalkan gerakan realistis, teknik *motion graphic* dapat membuat gerakan imajinatif. Sebagai contohnya penulis membuat sebuah scene dimana seorang wanita berubah wujud menjadi serigala, scene tersebut merupakan scene yang bersifat imajinatif. Alasan teknis membuat penelitian ini adalah visualisasi kemampuan seorang wanita berubah wujud menjadi serigala.

Dari uraian latar belakang tersebut, teknik *motion graphic* digunakan sebagai salah satu cara memvisualisasikan animasi yang akan dibuat agar berjalan dengan baik dalam proses pembuatan animasi tersebut. Dengan begitu penulis membuat animasi *Serigala Cantik Si Penolong* dengan teknik *motion graphic* sebagai dasar penelitian.

## **1.2 Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana Mengimplementasikan *Motion Graphic* pada Animasi 2D “Serigala Cantik Si Penolong”?

## **1.3 Batasan Masalah**

Pada pembuatan animasi ini diberikan batasan – batasan sebagai berikut.

1. Video yang dihasilkan berbentuk *motion graphic* 2D.
2. Durasi film animasi ini 2 menit 11 detik.
3. Animasi “Serigala Cantik Si Penolong” berformat “*One Shoot Movie*” bukan “*Series Movie*” yang berarti tidak ada kelanjutan atau sambungan dari film animasi ini.
4. Software pendukung yang digunakan adalah *Adobe Illustrator*, *Adobe After Efek* dan *Adobe Premiere Pro*.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Membuat film animasi 2D menggunakan *motion graphic* yang berjudul “Serigala Cantik Si Penolong”.
2. Untuk menghibur dan menginspirasi kepada penonton, terutama kepada audiens yang menyukai cerita fantasi atau animasi dengan pesan yang menginspirasi.
3. Sebagai syarat kelulusan program Pendidikan jenjang sarjana (S1) jurusan Informatika di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

### 1.5 Manfaat Penelitian

#### 1. Bagi Penulis

- Menerapkan ilmu yang sudah didapat selama menjalani masa studi di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
- Sebagai salah satu syarat kelulusan program studi Strata-I jurusan informatika UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

#### 2. Bagi Pembaca

- Sebagai referensi dan bahan bacaan dalam penelitian, khususnya pengembangan animasi 2D *montion graphic*.
- Dapat mengetahui langkah-langkah dalam pembuatan animasi 2D dengan menggunakan *motion graphic*.

### 1.6 Sistematika Penulisan

#### BAB I Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### BAB II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini berisikan tentang dasar teori yang menunjang dalam perancangan film animasi 2D menggunakan *metion graphic*.

**BAB III Metode Penelitian** Pada bab ini berisi tentang tahapan pra produksi pembuatan animasi yaitu, pembuatan ide cerita, tema, perancangan karakter, naskah dan *storyboard*.

**BAB IV Hasil & Pembahasan** Pada bab ini akan diuraikan tentang tahapan pembuatan animasi dari produksi hingga pasca produksi.

**BAB V Penutup** Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari serangkaian proses penelitian yang dilakukan.

