

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Animasi tidak hanya sekedar menjadi media hiburan semata, namun dapat digunakan sebagai sarana penyampaian pesan, gagasan, ajang kreatifitas atau bahkan sebagai media pembelajaran. Sebagaimana menurut Munadi (2008) animasi merupakan salah satu bentuk komunikasi grafis, yakni suatu gambar yang interpretative yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau suatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku. Animasi biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkan kedalam gambar sederhana, tanpa detail dengan menggunakan simbol-simbol atau karakter yang mudah dikenali dan dimengerti dengan cepat.[1]

Menurut Peni Cameron, salah satu pendiri Asosiasi Industri Animasi dan Konten Indonesia (AINAKI), "Lewat Film animasi kita bias membangun karakter anak-anak yang menonton, karena animasi pasti ada unsur berjuang, persahabatan, menang dan kalah, dan lain-lain yang penting untuk pertumbuhan perilaku dan karakter mulai dari usia dini". Dan menurut Sumarni didalam bukunya yang berjudul "Aku Anak Berbudhi 6 Buku Kerja Untuk TK B" banyak nilai-nilai yang harus ditanamkan didalam anak, termasuk sifat mandiri, gigih, tidak pantang menyerah didalam kesulitan untuk mencapai tujuan. Melalui sebuah film kita juga

dapat menyampaikan beberapa pesan moral serta dapat memberikan kesan yang menarik.

Animasi 2D adalah animasi yang dibuat manual berdasarkan sumbu X dan Y. Dimulai dengan cara menggambar dikertas, discan, lalu dibuat dalam bentuk digital. Semua *frame* Digambar satu persatu sehingga menghasilkan animasi 2 Dimensi. Semua *frame* Digambar satu persatu dimulai dari menggambar *Key Drwaing* lalu menyisipkan gambar *inbetween* diantara kedua *key drawing*-nya.[2]

Film animasi 2D yang lebih dikenal dengan film kartun (Asmoro, Banesda, & Ranang, 2010). Karakter film animasi biasanya dibuat hewan atau benda sehari-hari. Cerita yang diberikan kebanyakan cerita sehari-hari atau fantasi yang banyak dengan impian.[3]

Film animasi 2D yang populer akhir-akhir ini mulai dikembangkan dalam bentuk 3D. Walt Disney Picture mengembangkan ulang film-film animasi 2D ke 3D (Wenn, 2011). Film animasi 3D lebih berkembang karena dari segi pembuatannya lebih mudah dan lebih terlihat nyata, sedangkan film animasi 2D lebih terlihat fantasi atau tidak nyata. Film animasi pada umumnya hanya menggunakan satu jenis animasi saja. Film animasi 2D yang dengan teknik rigging 3D belum banyak digunakan. Rigging digunakan dalam 3D sebagai kerangka karakter untuk membentuk karakter serta mengatur pergerakannya (hess, 2009).[4]

Dalam penerapan *Joystick n Sliders* bahwa *script* ini memiliki fungsi untuk me *Rigg* suatu objek dan dapat digerakan selayaknya *Joystick* yang membuat Animasi tidak memerlukan banyak Gambar. Hanya perlu membuat beberapa

gerakan inti kemudian selebihnya akan dipermudah dengan menggunakan Teknik tersebut.

Dari Latar Belakang diatas Penulis ingin mengeksplorasi Teknik *Fake 3D* dengan mengimplementasikan *Joysticks n Sliders* pada animasi 2D maka dari itu penulis mengajukan Judul “Implementasi *Perspective View* pada Animasi 2 Dimensi “*E-Life*” menggunakan Teknik *Fake 3D* dengan *Joysticks n Sliders*”.

### 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut, penulis merumuskan rumusan masalah Bagaimana mengimplementasi *Perspective View* menggunakan Teknik *Fake 3D* dengan *Script Joystick n Sliders* dalam Pembuatan Animasi 2D “*E-Life*”?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti membatasi masalah pada:

1. Hasil pembuatan animasi 2D berdurasi 1 Menit.
2. Pembuatan Animasi hanya menggunakan aplikasi Adobe After Effect cc 2018, Adobe Illustrator cc 2018, Adobe Premier Pro cc 2018 dan *script Joystick n Sliders*.
3. Penggunaan *Joystick n Sliders* akan diimplementasikan pada animasi 2D.
4. Pembuatan animasi 2D akan berfokus pada penerapan *Perspective View* pada Sinematografi dengan Teknik *Fake 3D* menggunakan *Script Joystick n Sliders* pda *rigg* karakter.
5. Implementasi Video akan di Fokuskan pada media sosial Instagram.

6. Kualitas video animasi 2D yang dihasilkan adalah (1280 x 720 *Progressive scan*) 720p *frame rate* 60fps dengan *ratio* 19:6, *video size* dengan tipe data (.mp4).

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Maksud Penelitian ini adalah:

1. Memberi pemahaman tentang Teknik *Fake 3D* menggunakan *Script Joystick n Sliders*.
2. Implementasi pembuatan animasi 2D menggunakan *Joystick n Sliders*.
3. Menerapkan teknik *fake 3D* menggunakan *Joystick n Sliders* pada animasi 2 dimensi.

Tujuan Penelitian ini adalah:

1. Memenuhi persyaratan kelulusan untuk menyelesaikan jenjang Program Strata-1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Sebagai sarana untuk menambah referensi pembelajaran tentang implementasi Teknik *fake 3D* menggunakan *Script Joystick n Sliders* dalam pembuatan animasi 2D.

## 1.5 Manfaat Penelitian

1. Dapat menjadi Refrensi dan Inspirasi bagi para pembaca dalam membuat animasi.
2. Sebagai sarana untuk menambah wawasan baru para pembaca.
3. Memotivasi para pembaca untuk meningkatkan kreatifitas dalam membuat animasi.
4. Mempermudah animator animator dalam pembuatan gerak karakter.

## 1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapat data-data yang dibutuhkan peneliti menggunakan metode penelitian yaitu:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Diperlukan data-data yang nantinya sangat mendukung dalam perancangan, oleh sebab itu penulis menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

#### 1. Studi Kepustakaan

Studi Kepustakaan merupakan Teknik pengumpulan daa dengan mempelajari bahan bacaan, buku-buku, artikel, karya ilmiah, dan peraturan perundang – undangan atau dokumen lain yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti.

#### 2. Observasi

Sugiyono (2007 : 166) mengatakan bahwa : “Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang kompleks, suatu proses yang



tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis, dua diantara yang terpenting adalah proses -proses pengamatan dan ingatan”.[5]

Maka sesuai pendapat tersebut proses Observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mengamati animasi 2 dimensi dengan penerapan Teknik *Fake 3D*.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Menurut Bogdan dan Tylor dalam Moleong (2012), analisi data sebagai proses yang merinci secara formal untuk menemukan tema dan merumuskan hipotesis seperti yang disarankan oleh data dan sebagai usaha untuk memberikan bantuan pada tema pada tema dan hipotesis tersebut.[6]

Maka analisis data dapat disimpulkan proses mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis seperti yang disarankan oleh data.

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Adapun metode pembuatan yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Pra-Produksi yaitu dilakukan dengan pengumpulan data dari beberapa sumber seperti dari internet, buku, dan narasumber. Dalam proses pra produksi juga dilakukan penyusunan konsep seperti apa yang akan dikerjakan.
2. Produksi Proses produksi dilakukan dengan cara mengimplementasikan semua konsep yang sudah disusun dalam proses pra-produksi.

3. Pasca-Produksi Pada tahap Pasca-produksi hasil dari proses produksi sudah siap untuk dievaluasi, setelah dievaluasi dan di revisi produk sudah siap untuk dipublikasikan.[7]

#### **1.6.4 Metode Evaluasi**

Merupakan tahap pengujian dimana untuk mengetahui kelayakan sebuah film animasi yang telah diproduksi dan dikembangkan berdasarkan tanggapan dan penilaian film dengan melakukan survei menggunakan kuisioner kepada praktisi animasi 2D dan masyarakat umum.[6]

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, masing-masing bab akan dirincikan masalah-masalahnya sebagai berikut :

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

##### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menampilkan teori tentang multimedia, animasi 2D, animasi 3D, *Rigging Animation*, *Joystick n Sliders*, *motion graphic* dan teori-teori pendukung lainnya serta tahap-tahap dalam pembuatan.

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

Bab ini menjelaskan tentang perancangan, proses editing, naskah cerita dan *storyboard*.

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

Pada bab ini menguraikan proses pembuatan dan hasil akhir video Animasi 2 Dimensi “*E-Life*” dengan menggunakan Teknik *Fake 3D* dengan *Joystick* dan *Sliders*.

### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini penulis akan memaparkan kesimpulan dan saran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang buku yang menjadi sumber referensi penulis dalam penulisan laporan.