

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi ini industri animasi berkembang sangat pesat di Indonesia, yang dimulai dari populernya media-media hiburan di televisi seperti film kartun *Doraemon*, *Spongebob*, *Shiva*, *Upin*, *Ipin*, dan banyak lainnya. Animator atau *production house* di Indonesia yang membuat film kartun animasi 2D maupun 3D masih sangat sedikit. Seperti diketahui bahwa dunia animasi sangat digemari oleh berbagai kalangan, mulai dari balita, anak-anak, remaja, hingga orang tua. Animasi adalah salah satu cara menyampaikan informasi dan pesan yang mudah dan bisa diterima oleh masyarakat.

Di Indonesia film animasi 2D sulit untuk berkembang dengan baik. Penyebabnya adalah produksi animasi di Indonesia rata-rata mempunyai hambatan untuk bisa tayang di TV lokal maupun nasional, biaya produksi yang mahal, tingkat kepercayaan publik terhadap kualitas produk lokal yang masih minim, serta kurang halusny gerakan-gerakan animasi yang dihasilkan, sehingga mempengaruhi kualitas animasi tersebut dan berkurangnya minat masyarakat terhadap film animasi 2D. Banyaknya film animasi 2D produksi luar negeri juga mempengaruhi produksi film animasi dalam negeri yang dapat berdampak negatif dalam industri film animasi 2D dalam negeri dikarenakan kualitas yang lebih halus dan realistis.

Dalam perancangan animasi 2D terdapat dua teknik pembuatan yaitu teknik *rotoscoping* dan teknik *hand drawn*. Teknik *rotoscoping* merupakan teknik animasi yang sudah ada sejak tahun 1915 dan sebelumnya teknik ini membutuhkan waktu yang sangat lama untuk penggunaannya karena harus menggambar secara presisi pada waktu penjiplakan. Dimana proses teknik *rotoscoping* ini dengan menyimpan kamera film dan proyektor film dibelakang meja kaca lalu animator mejiplak gambar setiap *framenya* dan menambahkan animasi dalam setiap film tersebut agar menghasilkan kualitas gestur yang nyata. Sedangkan untuk teknik *hand drawn* teknik ini lebih mengandalkan kemampuan individu animator untuk membuat

gambar frame pertama ke frame selanjutnya secara manual, dalam proses pembuatannya membutuhkan waktu yang relatif lebih cepat dibandingkan teknik *rotoscoping*. Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis mengambil judul “Analisis implementasi teknik *rotoscoping* dan teknik *hand drawn* animasi 2D pada ekspresi wajah manusia”. Dimana hasil akhir yang diharapkan dari peneliti adalah mencari teknik terbaik dalam menggambar animasi 2D ekspresi wajah manusia.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah mencari teknik terbaik dalam menggambar animasi 2D ekspresi wajah manusia.

1.3. Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jenis animasi yang digunakan adalah animasi 2D.
2. Teknik pembuatan animasi 2D ekspresi wajah manusia menggunakan teknik *rotoscoping* dan teknik *hand drawn*.
3. Penerapan difokuskan pada pembuatan ekspresi wajah manusia senang.
4. Software yang digunakan adalah Adobe Photoshop 2020 (64 Bit).

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari teknik terbaik dalam menggambar animasi 2D ekspresi wajah manusia.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat bagi berbagai pihak antara lain sebagai:

1. Dapat memahami dalam penggunaan teknik *rotoscoping* untuk membuat ekspresi wajah yang lebih nyata dan halus.
2. Memberikan informasi ekspresi wajah manusia dalam bentuk animasi 2D yang menghibur dan berkualitas.
3. Menambah pengetahuan dalam proses pembuatan animasi 2D ekspresi wajah manusia menggunakan teknik *rotoscoping*.

1.6. Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian, penulis melakukan beberapa metode penelitian. Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini yaitu:

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Agar mendapatkan data yang akurat dan relevan tentang penelitian akan dilakukan, maka dari itu diperlukan metode untuk mencapai tujuan penelitian.

1. Metode Studi Literatur

Melakukan penelusuran dan mempelajari literatur yang bersumber dari buku, jurnal, media internet yang berhubungan dengan masalah pada penelitian yang akan dibuat.

2. *Experiment*

Dalam metode ini, peneliti melakukan pengukuran kepada responden tentang implementasi teknik *rotoscoping* dan teknik *hand drawn* dimana hasil akhir yang diharapkan mendapat teknik yang terbaik.

3. Metode Kuesioner

Metode ini dilakukan untuk mengetahui pendapat dari responden tentang Analisis Implementasi Teknik Rotoscoping Dan Teknik Hand Drawn Pada Menggambar Ekspresi Senyum Wajah Manusia.

1.6.2. Metode Observasi

Pada tahap ini penulis mengamati hasil responden dalam melakukan Analisis Implementasi Teknik Rotoscoping Dan Teknik Hand Drawn Pada Menggambar Ekspresi Senyum Wajah Manusia.

1.6.3. Metode Wawancara

Dalam metode ini peneliti melakukan wawancara kepada responden tentang *rotoscoping* dan teknik *hand drawn* animasi 2D ekspresi wajah manusia.

1.6.4. Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan oleh peneliti adalah deskriptif kualitatif, dimana peneliti mendeskripsikan hasil temuan dan pengamatan di lapangan secara terperinci dan jelas.

1.6.4. Metode Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan oleh peneliti adalah perancangan *usability* dengan tahapan sebagai berikut:

1. Penentuan Skenario Pengujian
Pada tahap ini peneliti melakukan pendeskripsian teknik yang akan diuji kepada responden yaitu teknik *rotoscoping* dan teknik *hand drawn*.
2. Penentuan Responden
Peneliti menentukan responden yang sesuai dengan kriteria pengujian teknik *rotoscoping* dan teknik *hand drawn*.
3. Pengujian
Peneliti bersama responden melakukan uji fungsi teknik *rotoscoping* dan teknik *hand drawn*.
4. Pengisian Kuesioner
Responden mengisi kuisisioner yang sudah disiapkan peneliti.

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam pembuatan laporan penelitian ini, digunakan sistematika yang terdiri dari beberapa bab. Beberapa bab disini menjelaskan penelitian yang akan dilakukan. Di dalam laporan skripsi, sistematika yang digunakan dalam penyusunan laporan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang pengantar terhadap masalah yang akan dibahas, Bab ini terdiri dari Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode penelitian serta Sistematika Penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang dasar teori yang mendukung judul dan mendasari dalam pembahasan analisis implementasi teknik *rotoscoping* dan teknik *hand drawn* animasi 2D pada ekspresi wajah manusia.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisikan penjelasan tentang *flow chart* penelitian dan model yang akan digunakan serta langkah-langkah yang akan dilakukan dalam memecahkan masalah.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menyajikan proses dan hasil dari pengujian teknik *rotoscoping* dan teknik *hand drawn*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan hasil analisis serta saran yang diajukan penulis sebagai suatu masukan yang ditujukan kepada calon animator dan animator.

DAFTAR PUSTAKA

Isi dari daftar pustaka adalah daftar buku, *e-book*, wacana yang menjadi referensi dalam pembuatan skripsi.

