

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri Kreatif dan Teknologi Komputer sudah banyak mengalami kemajuan pesat dan saling mendukung dalam menciptakan suatu karya manusia , bahkan saat ini mesin yang mempunyai artificial intelligence (AI) dapat menciptakan suatu karya seni. Kegunaan komputer yang awalnya dibuat untuk memudahkan perhitungan aritmatika , kini komputer digunakan untuk membantu memecahkan berbagai persoalan mulai dari pendidikan, pertanian, pertelevisian, pertahanan, hingga kesehatan. Perkembangan teknologi komputer juga mendorong berkembangnya sebuah informasi. Khususnya informasi mengenai produksi animasi. Setiap tahun perkembangan industri animasi semakin meningkat, salah satunya di negara maju seperti Jepang. Negara ini setiap tahun selalu memeriahkan industri animasi dengan sajian film animasi 2D , salah satunya animasi Tv Series yang berjudul “Kimetsu No Yaiba” yang diproduksi oleh Studio Ufotable, dimana terdapat fighting scene yang menggunakan *slow motion* . Kondisi *slow motion* memungkinkan *Frame Per Second (FPS)* dalam scene berubah secara *derastis dalam animasi Frame by frame*.

Pembuatan sebuah animasi 2D *slow motion* dalam teknik *Frame by frame* umumnya memakan banyak waktu dikarenakan banyaknya *frame* yang harus di buat mulai dari sketsa gambar hingga pewarnaan, tetapi pada saat ini *slow motion* dapat juga menggunakan Teknik *Parallax*, dengan *parallax slow motion*, seorang animator hanya perlu menggunakan sebuah *Key frame* yang terdiri beberapa lapisan untuk membuat *slow motion*.

Pemanfaatan *software* dan *hardware* dapat dijadikan salah satu alternatif pengerjaan animasi, berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya maka pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul Perancangan *Scene* Animasi 2D untuk Meghasilkan *Visual Slow motion*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah apakah animasi 2D *slow motion* pergerakan karakter yang dibuat menggunakan teknik *frame by frame* dapat dibuat menggunakan teknik *parallax*, dengan memperhatikan presentase tingkat keberhasilan teknik *parallax*.

1.3 Batasan Masalah

1. Teknik dan Jenis Animasi

Hasil akhir animasi 2D berupa beberapa *cut scene* dengan teknik *frame by frame* dan teknik *parallax*.

2. Format dan Resolusi Animasi

Format Video Animasi yang digunakan adalah .mp4 dengan resolusi 1920 x 1080 Pixel.

3. Data Pengamatan

Pembahasan lebih ditekankan visual *slow motion* dalam proses *key animation*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui akurasi kesamaan dalam animasi 2D *slow motion frame by frame* dan *slow motion parallax*.
2. Mengetahui dimana teknik *frame by frame* dan teknik *parallax* digunakan dalam sebuah *scene* pada animasi 2D.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti

Membuktikan Teknik *Parallax* sebaga alat uji dalam animasi 2D *slow motion frame by frame*.

2. Bagi anlmator

Membatu animator untuk membuat *scene slow motion* dengan opsi *parallax*.

3. Bagi peneliti lain

Sebagai bahan studi bagi peneliti lain untuk meembangkan menjadi Teknik yang lebih baik.

4. Bagi fakultas

Mengembangkan Teknik *parallax* menjadi bahan studi bagi mahasiswa untuk mengembangkannya menjadi yang lebih baik.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Pengumpulan data dan kebutuhan

1. Observasi

Mengamati konten-konten yang bermuatan *slow motion* di *youtube*, tutorial pembuatan *parallax*, *cut scene* dalam sebuah animasi 2 dimensi

2. Studi Pustaka

Membaca buku-buku referensi yang berkaitan dengan animasi 2D, *Scene slow motion*, *Teknik Frame by frame*, *Teknik Parallax* dan jurnal-jurnal serta artikel yang berkaitan dengan animasi 2D *slow motion*.

2. Analisis Kebutuhan Animasi

a. Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang harus ada pada animasi dan memiliki keterkaitan langsung dengan animasi yang dibuat.

b. Kebutuhan Non Fungsional

Analisa kebutuhan non fungsional bertujuan untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan pembuatan animasi.

3. Produksi

a. Pra Produksi

b. Produksi

4. Evaluasi

Komparasi

Membandingkan Hasil animasi 2D *frame by frame* dan animasi 2D *parallax* berdasarkan prinsip animasi *pose to pose*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini mengikuti standar penulisan tugas akhir Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta, sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini mengemukakan latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas dasar-dasar teori yang akan digunakan dalam pembahasan masalah seperti menjelaskan konsep dasar animasi, pengertian multimedia, pengertian *slow motion*, pengertian *frame by frame* dan *parallax*.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini meliputi metode yang akan digunakan dalam pengumpulan data, pemrosesan dan pengolahan data, serta perancangan animasi yang dibuat.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas mengenai, antara lain: lingkungan implementasi analisis dan perancangan animasi, implementasi animasi, hasil eksekusi, dan hasil pengujian.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari penelitian dan saran yang diharapkan berguna dalam pengembangan animasi lebih lanjut.

