

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Ibiz Fernandez McGraw (2002), animasi adalah sebagai tahap merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi gerak, dalam kategori sistem animasi 2 dimensi yang di proses menggunakan komputerisasi animasi tradisional yang menggunakan gambaran tangan. Komputer digunakan untuk pewarnaan dan penerapan virtualisasi kamera dan penataan data yang digunakan dalam sebuah wujud animasi [1].

Video animasi "Vaksinasi Covid-19" adalah video pendek animasi yang memberikan info tentang covid 19 bagaimana cara melindungi diri dari covid dan cara melakukan vaksinasi covid 19. animasi ini akan menunjukkan ilustrasi untuk menggambarkan covid, menunjukkan bagaimana covid 19 menular ke orang lain, akan ada ilustrasi vaksinasi dilakukan, dan akan ada ilustrasi barang seperti masker dan hand sanitizer. Dari deskripsi tersebut animasi ini akan terlihat sederhana dan seperti video animasi edukasi.

Animasi ini dibuat untuk memberikan edukasi dasar kepada masyarakat tentang covid 19, cara agar tidak terkena penyakit covid 19 dan tentang vaksin covid-19. Video "vaksinasi covid-19" akan dibuat dengan animasi 2d dengan teknik tweening.

Animasi tweening adalah singkatan dari inbetween, inbetween adalah proses pembuatan gambar yang dibuat diantara keyframes. Keyframe adalah gambar yang ada pada awal dan di akhir dari serangkaian gambar. [2]

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yaitu : bagaimana membuat animasi "vaksinasi covid-19" menggunakan teknik tweening?

1.3 Batasan Masalah

Animasi ini mendapat sasaran dan tujuan yang akan didapat, berikut batasan masalah yang ada :

1. Animasi ini menjelaskan tentang dasar covid 19 dan apa yang harus dilakukan saat menerima vaksin covid 19.
2. Penayangan animasi ini melewati youtube, resolusi 1080p :1920x1080, ekstensi mp4, dengan durasi kurang lebih 2 menit.
3. Aplikasi yang akan digunakan adalah Paint Tool SAI, Toon Boom, dan Premiere Pro.
4. Yang diuji dari animasi ini adalah cara implementasi animasi tweening.
5. Penguji dari penelitian ini adalah orang yang telah mengampu di bidang animasi dan orang yang telah terlibat dalam kegiatan vaksinasi covid-19.

1.4 Tujuan Penelitian

Penyusunan penelitian ini yaitu :

1. Membuat animasi “vaksinasi covid 19” menggunakan teknik tweening
2. Bagaimana teknik tweening bisa diimplementasikan untuk animasi ini
3. Untuk referensi film animasi 2d menggunakan teknik tweening.
4. Untuk memberi informasi tentang Covid-19 beserta vaksinasi covid-19

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Pengumpulan Data

1. Dapat menerapkan hasil studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Sastra 1 Teknologi Informasi.
2. Mampu memahami proses pembuatan animasi ini dari hasil mata kuliah konsentrasi selama masa kuliah
3. Dapat memberikan materi tentang covid-19 dan vaksinasi covid-19 dalam bentuk animasi.

1.5.2 Bagi Akademik

1. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui dan memahami bagaimana cara mengimplementasi hasil penelitian ini dalam dunia kerja.

1.6 Metode Penelitian

Untuk keakuratan penulisan ini, ada beberapa metode yang dilakukan :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

pengumpulan data untuk penelitian ini harus dilakukan secara tepat dan lengkap, dengan begitu ada beberapa metode yang diperlukan :

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan melihat referensi seperti animasi tweening maupun video pembelajaran yang ada. Tidak hanya itu tetapi juga mengumpulkan materi-materi yang ada di buku yang sesuai dengan penelitian. Observasi ini juga dilakukan dengan menggunakan fasilitas internet dengan mengunjungi situs-situs website yang berhubungan dengan animasi tweening dan covid-19.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis ini dilakukan dengan menyusun informasi, dan apa manfaat teknik tweening animasi untuk film animasi “vaksinasi covid-19”.

1.6.3 Metode Perancangan

Untuk proses perancangan ini ada fase yang harus dilakukan, yang pertama adalah pra-produksi, produksi dan pasca-produksi. Untuk metode perancangan model sistem dimulai dengan tahap pra-produksi yaitu pembuatan ide dan konsep, pembuatan skenario, perancangan karakter, storyboard, dubbing, musik dan sound FX [3]. Produksi meliputi key-animation, in-between, coloring dan background [4]. Untuk pasca produksi prosesnya dimulai dari compositing, editing dan rendering [5]

1.6.4 Metode Evaluasi

Dengan menguji kesesuaian menerapkan teknik tweening dan kesesuaian informasi dalam video animasi ini. Pengujian ini memerlukan narasumber untuk memberikan masukan seperti contoh dosen, animator, orang yang telah bekerja di bidang animasi, suster dan dokter yang terlibat dalam vaksinasi covid-19. untuk evaluasi ini adalah quesioner dan hasil review penelitian video animasi “Vaksinasi Covid-19”.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk susunan penelitian agar lebih teratur, berikut uraian bab-bab yang akan dibuat :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memaparkan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian film kartun, animasi, teknik tweening dan analisa kebutuhan system dalam pembuatan animasi

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum animasi, analisa kebutuhan sistem dan proses pembuatan animasi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil dari pembuatan video animasi menggunakan teknik tweening. Proses ini dimulai dari pra produksi (konsep, scrip, storyboard, design character dan background), produksi (membuat scene yang ada dalam script dan menyesuaikan background dengan scene yang dibuat).

BAB V : PENUTUP

Bab ini berupa penutup dari penyusunan penelitian yang berupa kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA