

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan Teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan ke cara manusia berkomunikasi dan berinteraksi, memungkinkan setiap individu untuk berkomunikasi tanpa terbatas oleh ruang dan waktu [1]. Kemajuan Teknologi juga memunculkan perangkat-perangkat canggih seperti Smartphone, laptop, tablet dst. Kemajuan teknologi semakin terlihat setelah ditemukannya internet, dengan tersebar luasnya internet hal ini membuat internet dapat dinikmati semua kalangan seperti dewasa, remaja bahkan anak-anak.

Di tengah kemajuan teknologi yang semakin canggih, industri kreatif terus mengalami perkembangan inovasi yang memudahkan proses produksi serta meningkatkan kualitas audio dan visual pada bidang multimedia begitu juga perkembangan animasi [2]. Meskipun animasi 3D telah mengalami perkembangan, namun animasi 2D tetap relevan dan tidak ditinggalkan. Kemampuan animasi 2D dalam mengekspresikan visual yang lebih imajinatif serta kebebasannya membuat animasi 2D lebih unggul dalam menyampaikan emosi sebuah cerita. Selain sebagai hiburan media animasi ini juga dapat menjadi media komunikasi untuk menyampaikan pesan secara tersirat maupun tersurat kepada masyarakat.

Salah satu Teknik yang digunakan adalah teknik *frame-by-frame*. Teknik *frame-by-frame* adalah teknik untuk membuat frame dari sebuah animasi dengan cara digambar dan disusun secara beruntun untuk menciptakan ilusi Gerakan [3]. Animasi yang menggunakan teknik ini memungkinkan animator memiliki control penuh pada setiap Gerakan. Keunggulan Teknik *frame-by-frame* yaitu kebebasannya mengekspresikan visual sebuah cerita yang melampaui Batasan logis dan fisik, animator memiliki kebebasan merealisasikan idenya ke dalam setiap gambar yang dibuat.

Selain membawa dampak positif perkembangan teknologi juga membawa beberapa dampak buruk, Salah satu dampak negatifnya adalah hadirnya judi online/judol [4], perjudian telah dikenal sebagai media hiburan yang melibatkan taruhan bisa itu dengan uang atau benda berharga lainnya, yang menjadi pembeda judi pada umumnya dengan judi online/judol, judol dapat mudah diakses

dengan smartphone/ gadget lainnya yang terhubung dengan internet, pemain dapat mengakses situs judol kapan saja dan dimana saja selama terhubung dengan internet. Adapun model perjudian online bermacam-macam seperti judi slot, domino, poker, judi bola, dan togel.

Tugas akhir ini membuat film animasi 2D yang berjudul “Depo”, Judul tersebut diambil karena kata Depo adalah kata gaul yang sering digunakan para pecandu judi online serta kata tersebut digunakan sebagai nama salah satu situs judi online, dari sekian banyaknya situs judi online yang bertebaran di internet. Depo bercerita tentang seorang pemuda bernama Bejo yang mengalami kecanduan terhadap judi online.

1.2. Perumusan masalah

Berdasar latar belakang masalah dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas, yaitu :

Bagaimana mengimplementasikan Teknik *frame-by-frame* dalam pembuatan animasi edukasi tentang bahaya judi online untuk masyarakat ?

1.3. Batasan Masalah

Ada beberapa Batasan-batasan dalam proses pembuatan penelitian ini yaitu :

1. Media yang akan digunakan dalam penelitian ini berbentuk animasi 2D
2. Teknik yang digunakan membuat animasi 2D tersebut adalah Teknik *frame-by-frame*
3. Software yang digunakan dalam membuat animasi 2D adalah Clip Studio Paint, Krita, Toon Boom, Adobe After Effect, Adobe Premiere Pro.
4. Media yang digunakan untuk menyampaikan informasi ini yaitu dengan mengupload hasil animasi 2D di platform youtube.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dan perancangan tugas akhir ini sebagai berikut :

1. Membuat animasi 2 dimensi digital, dengan Teknik *frame-by-frame*
2. Memberi gambaran pokok permasalahan yang dialami para penjudi dan

dampaknya melalui visual animasi.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu :

A. Manfaat bagi mahasiswa :

1. Pengembangan keterampilan : Mahasiswa dapat memperoleh pengalaman dalam pembuatan animasi 2D, serta meningkatkan pemahaman tentang Teknik *frame-by-frame*
2. Portofolio : proyek ini dapat menjadi portofolio yang berharga, serta menambah bekal untuk melamar pekerjaan di industri animasi dan kreatif.

B. Manfaat bagi akademik yaitu :

1. Penelitian praktis : proses pembuatan animasi ini dapat menjadi studi kasus bagi penelitian akademik, terutama dalam bidang seni dan design
2. Pengembangan Kreativitas : animasi ini dapat menjadi materi untuk mempelajari pengaruh visual dalam komunikasi dan ekspresi emosi.

C. Manfaat bagi umum :

1. Penghibur : animasi ini dapat menjadi sumber hiburan bagi penonton
2. Pesan moral : animasi ini mengajarkan tentang bahaya judi online.

1.6. Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini menggunakan sistem penulisan yang terdiri dari 5 bab, dan masing-masing bab membahas berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, Batasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai studi Pustaka atau literatur review mengenai masalah yang relevan sesuai, serta dasar-dasar teori yang mendukung penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai objek penelitian, alur penelitian, dan metode yang digunakan, serta membahas permasalahan dan kebutuhan dalam pembuatan animasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas pembuatan animasi, hasil dari animasi yang dibuat, serta analisis hasil pengujian untuk melihat apakah animasi yang dirancang sudah sesuai dengan tujuannya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian serta saran penelitian selanjutnya yang dapat dilakukan

