

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah berkembang dan telah menjadi kebutuhan di hampir semua aspek kehidupan, makin banyaknya penggunaan komputer dan internet merupakan indikasi perkembangan teknologi informasi, salah satunya bidang industri film animasi. Industri film animasi semakin berkembang banyak film animasi yang diproduksi dan ditayangkan di televisi dan internet, baik digunakan untuk media hiburan, promosi dan media edukasi.

Dalam animasi 2D ini, *background* adalah salah satu elemen terpenting untuk menggambarkan latar tempat dan suasana cerita, karena dalam film animasi ini *background* juga dibuat pada *platform* 2D maka ada batasan untuk pergerakan kamera, oleh karena itu penggabungan elemen 3D dalam *background* dapat mengatasi keterbatasan tersebut maka penulis menggunakan teknik *Projection Mapping/Camera Mapping*.

Projection Mapping adalah memproyeksikan gambar dari sudut pandang kamera ke geometri 3D. sangat mirip dengan apa yang akan dilakukan oleh proyektor film ke dinding dengan mengganti dinding datar dengan geometri yang mewakili subjek dalam gambar, kita dapat melihat dimensi dan volume objek. [1] Teknologi *projection* dalam software 3D digunakan untuk membuat perspektif dan gerakan kamera pada *background* animasi lebih dinamis untuk dan tidak perlu

menggambar *background Frame* demi *Frame*, sedangkan teknologi 2D digunakan untuk membuat animasi karakter.

Pada saat ini fungsi animasi bukan hanya bertujuan untuk hiburan semata namun juga dapat menjadi media untuk menyampaikan nilai nilai positif dari sebuah cerita, oleh karena itu penulis memutuskan untuk menggunakan animasi untuk menyampaikan pesan dari cerita karangan Dazai Osamu berjudul *Run melos!* yang dipublikasikan pada tahun 1940 menceritakan kisah dari melos yang berjuang untuk menyelamatkan nyawa temannya dari raja kejam dengan berlari 3 hari 3 malam untuk memenuhi janjinya.

Dari permasalahan diatas maka dipilihlah teknik *camera mapping / Projection Mapping* untuk mempermudah perubahan perspektif atau titik hilang pada *background* tanpa harus menggambar pergerakan kamera secara *Frame by Frame*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan tersebut maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah, bagaimana membuat film pendek animasi 2D berjudul *Run Melos!* dengan mengimplementasikan teknik *Projection Mapping* kedalam *background*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan untuk membuat pokok bahasan menjadi lebih terarah, sehingga dalam pembuatan video animasi batasan masalahnya meliputi:

1. Berupa animasi 2 Dimensi dengan target durasi 2 - 4 menit.
2. Penelitian dilakukan pada pembuatan *background*.

3. Teknik yang digunakan adalah *Projection Mapping / Camera Mapping*.
4. Software yang digunakan untuk membuat video animasi adalah Clip Studio, Adobe Photoshop, Adobe Premier dan Adobe After Effect, Blender.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Merancang film animasi dengan mengimplementasikan teknik *Projection Mapping* kedalam *background* animasi 2D.
2. Membandingkan penggunaan teknik *Projection Mapping* pada perancangan *background* dengan teknik lain seperti teknik *parallax* dan *Frame by Frame animation* dan menganalisa kelebihan dan kekurangan teknik *Projection Mapping*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya pembuatan Skripsi ini, yaitu :

1.5.1 Manfaat untuk diri sendiri

1. Mempraktikan ilmu yang telah dipelajari dan didapat selama perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Mendapatkan title sebagai Sarjana Komputer (S. Kom) karena telah menyelesaikan kuliah untuk jenjang Sarjana pada Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Dapat memperoleh wawasan secara nyata dari penelitian yang telah dilakukan.

1.5.2 Manfaat untuk animator

Dapat menjadi pertimbangan animator dalam memilih teknik yang paling efisien untuk digunakan dalam produksi animasi.

1.5.3 Manfaat untuk masyarakat

Dapat menjadi media hiburan sekaligus menjadi media pembelajaran melalui nilai-nilai moral yang terdapat dalam kisah yang ditampilkan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data, maka penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

1. Metode Pustaka

Merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengkajian beberapa sumber referensi tertulis, antara lain : buku-buku yang relevan di perpustakaan Universitas Amikom Yogyakarta dan sumber-sumber internet seperti naskah Skripsi di repository. amikom. ac. id untuk di jadikan referensi dalam metode studi pustaka.

2. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung pada film pendek berbasis animasi 2 Dimensi yang memiliki kemiripan dengan animasi yang akan dibuat khususnya pada teknik pembuatan *backgroundnya*.

3. Metode Perancangan

Merupakan metode yang digunakan setelah melakukan proses analisis dilakukan tahapan perancangan animasi atau dapat disebut proses pra-produksi animasi. Dimulai dari menentukan ide cerita, tema, membuat desain karakter, *diagram scene* dan *storyboard*.

4. Metode Pengembangan

Merupakan metode yang mengadaptasi dari tahapan produksi animasi yaitu *drawing*, *coloring*, *compositing* dan *rendering*.

5. Evaluasi

Pada tahap evaluasi, dilakukan *screening* animasi yang sudah ada dan diperlihatkan kepada 5-10 orang untuk memberikan pendapat atau mengulas animasi yang sudah diproduksi, melalui form yang dibagikan.

Teori yang dipakai untuk tahap ini adalah skala *likert*

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan Skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai informasi dan dasar – dasar teori yang berhubungan dengan permasalahan dalam penelitian yang sedang dilakukan.

Seperti pengertian Animasi, jenis-jenis animasi, 12 prinsip animasi serta penjelasan lainnya yang dirasa perlu dan berhubungan dengan Pembuatan animasi ataupun penulisan penelitian ini.

BAB III GAMBARAN UMUM

Pada bab ini akan menjelaskan perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan, alur produksi animasi. Dalam bab ini terdapat pula konsep dan *storyboard* video animasi.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas testing dan implementasi dari hasil kinerja sistem yang dibangun dan di olah kedalam bentuk video.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan menjelaskan tentang kesimpulan dan hasil dari pembahasan penelitian selama perancangan hingga pembuatan project. Kesimpulan merupakan rangkuman dari seluruh pembahasan sekaligus manfaat dan kelebihan dari video animasi yang dibuat. Saran berisi kekurangan serta kelemahan video animasi itu sendiri serta kemungkinan pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber ataupun buku-buku yang menjadi referensi atau acuan dalam penyusunan Skripsi ini.

LAMPIRAN