

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semua bentuk 2D terletak pada permukaan datar, dalam kategori bentuk sederhana. Bentuk 2D memiliki area tetapi tidak memiliki volume. Animasi 2D adalah seni menciptakan gerakan antara objek dua dimensi yang terletak di latar belakang dua dimensi yang serupa. Ilusi muncul ketika animator mengilustrasikan gerakan dengan susunan gambar.

Perasaan kedalaman, jarak, dan dimensi dalam alur kerja 2D dicapai dengan cara yang sama seperti pada lukisan tradisional, dengan menggunakan perspektif, ukuran, dan warna. Objek menjadi lebih kecil dengan jarak, objek yang jauh memiliki kontras dan saturasi yang lebih sedikit dan mengambil sedikit warna kebiruan, dan perspektif. Kita dapat secara efektif mengelabui mata untuk melihat jarak dan dimensi tanpa pernah membuat satu elemen pun dalam 3D. Otak kita secara naluriah akan menafsirkan kurangnya *parallax* sebagai kurangnya kedalaman, sehingga seluruh latar belakang, akan terasa seolah-olah berada di bidang yang sama.

Fakta bahwa elemen 2D tidak memiliki kedalaman membuat elemen 2D tidak dapat mengakomodasi pergeseran perspektif. Hal ini juga membuat animasi 3D menjadi pilihan yang lebih superior, tetapi alur kerja 3D yang memang sangat kuat dan fleksibel ini tidak dapat dicapai dengan sumberdaya yang sedikit.

Namun kemudian muncul 2.5D yang menawarkan solusi untuk menggunakan alur kerja dan elemen 2D kedalam 3D. Dinur (2017) menjelaskan bahwa tentu saja tidak ada yang namanya 2.5D, tetapi moniker ini menggambarkan teknik ini dengan tepat, yang pada dasarnya merupakan kompromi antara 2D dan 3D, cara cerdas dan efisien untuk mendapatkan yang terbaik dari kedua alur kerja. Idennya sederhana: elemen dibuat dalam 2D tetapi dipisahkan menjadi beberapa lapisan menurut jarak. Kemudian setiap lapisan diproyeksikan pada kartu datar (atau model yang sangat sederhana) yang ditempatkan dalam ruang tiga dimensi, pada jarak yang tepat dari

kamera. Saat adegan dirender melalui kamera virtual, akan ada parallax yang akurat antara lapisan yang berbeda karena mereka sebenarnya ditempatkan pada jarak yang berbeda dari lensa. Alur kerja 2.5D banyak digunakan dalam efek visual, terutama untuk background.

Kesan ruang atau dimensi yang dapat diciptakan dengan teknik parallax (Azwar, 2019) juga menjadi alasan dalam penggunaan teknik ini. Efek ruang atau dimensi yang dapat diciptakan melalui teknik parallax dapat meningkatkan kualitas animasi 2D yang secara general flat atau datar. Kesan ruang atau dimensi yang ini menimbulkan efek 3D meskipun grafik yang dibuat hanya sebatas 2D (Putra, 2018).

Penggunaan teknik parallax juga tidak terlepas dari keuntungan teknik parallax yang dapat memberikan kesan lebih dramatis untuk menggambarkan suatu kejadian (Putra, 2018), sesuai dengan kebutuhan cerita yang ingin disampaikan penulis yang membutuhkan dramatisasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah merancang film pendek animasi 2D yang dapat memunculkan kesan ruang atau dimensi dengan menerapkan teknik parallax.

1.3 Batasan Masalah

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

1. Memunculkan kesan ruang atau dimensi pada animasi 2D.
2. Perancangan animasi menggunakan teknik parallax.
3. Durasi maksimal 3 menit.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk merancang film pendek animasi 2D menggunakan teknik parallax, sehingga dapat memunculkan kesan ruang atau dimensi pada animasi 2D yang terkesan datar atau flat tanpa harus menggunakan alur kerja animasi 3D.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat antara lain :

1. Teknik parallax dapat memunculkan kesan ruang atau dimensi pada animasi 2D yang datar/flat.
2. Teknik parallax dapat menghasilkan animasi 2D dengan kesan yang serupa dengan animasi 3D tanpa harus membuat animasi dengan alur kerja animasi 3D.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Studi Pustaka

Menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Proses pengumpulan data melalui buku atau literatur dan segala materi yang berkaitan dalam prose pembuatan animasi 2D secara umum ataupun menggunakan teknik parallax yang dapat diperoleh diperpustakaan, website, maupun file-file dari internet.

1.6.2 Metode Perancangan

Setelah melakukan studi pustaka dan menganalisa maka penulis melakukan perancangan animasi melalui tahap pra-produksi yang didalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi, seperti : identifikasi masalah atau kebutuhan, screen writing, dan storyboard.

1.6.3 Metode Pengembangan

1. Produksi

Penulis mulai membuat animasi (menggambar dan menganimasikan setiap scene) sesuai dengan konsep yang telah dirancang sebelumnya pada tahap pra-produksi.

2. Pasca Produksi

Dalam tahap ini akan dilakukan editing animasi, mulai dari penyusunan dan penggabungan animasi, penambahan audio hingga rendering.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II berisi tinjauan pustaka, ilmu dan dasar-dasar teori yang digunakan sebagai penunjang untuk penyusunan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, dan analisis kebutuhan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi mengenai konstruksi dari hasil implementasi yang telah dibangun berdasarkan perancangan yang ada pada bab sebelumnya.

BAB V KESIMPULAN

Berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama prose penelitian.

DAFTAR PUSTAKA