

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan animasi di zaman sekarang ini, sangat mudah untuk melihat berbagai animasi tidak hanya untuk anak-anak, tetapi animasi khusus dewasa juga sudah dibuat. Sangat disayangkan memang, karena animasi sekarang sudah ternodai maknanya, yang dulu bersifat kekananan, imaginative, kreatif, dan fantasi. Tetapi sekarang menjadi “kekotoran”, “kasar”, dan “mencakam”.

Sedangkan teknik-teknik dalam animasi sendiri, sekarang ini juga makin berkembang dengan berbagai macam jenis. Mulai dari teknik manual hingga digital, mulai dari 2D hingga 3D. Dari latar belakang diatas penulis memilih salah satu teknik perancangan animasi yang diharapkan dapat menjadikan solusi untuk kualitas gerakan animasi yang halus. Teknik yang digunakan tersebut adalah teknik *rotoscoping*. *Rotoscoping* adalah Salah satu teknik animasi tertua yang masih banyak digunakan pada saat ini. Teknik *rotoscoping* ini salah satu cara yang efisien bagi animator untuk menjiplak gerakan film *live-action* di setiap frame dan digunakan dalam sebuah film animasi untuk menghasilkan gerakan yang sedikit nyata dengan manusia. Dengan menggunakan teknik yang gerakannya menjadi halus ini, diharapkan menjadikan pesan yang ingin disampaikan penulis lebih dapat menyentuh masyarakat umum.

Dengan menyampaikan pesan yang bernilai positif melalui ide cerita dan *storyboard* yang dirancang penulis, diharapkan dapat menyampaikan pesan

melalui animasi yang dibuat. Berdasarkan pokok permasalahan diatas, maka judul penelitian ini adalah: “Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D dengan Teknik *Rotoscoping*”

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pokok permasalahan yang ada maka penulis menentukan pokok permasalahan dalam tugas akhir ini sebagai berikut:

*“Bagaimana merancang dan membuat animasi 2D dengan menggunakan metode rotoscoping berbasis video yang mengedepankan detail in between pada animasi yang dibuat sehingga menghasilkan gerakan yang halus?”*

### 1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memberikan arah yang jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode atau cara dalam penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi tersebut, maka penulis menentukan batasan masalah penelitian, yaitu:

1. Penulis merancang animasi berdurasi 2 menit
2. Animasi yang dirancang menggunakan teknik *rotoscoping*
3. Animasi yang dibuat dalam bentuk video
4. Animasi ini ditujukan untuk masyarakat umum

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membuat animasi 2D dengan Teknik *Rotoscoping*.
2. Memberikan pesan kepada masyarakat umum melalui animasi yang

akan dibuat.

3. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan dapat diterapkan dalam dunia nyata.
4. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata-1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Bagi Penulis**

1. Belajar menerapkan teori-teori yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan.
2. Untuk dapat menambah wawasan tentang teknik dalam animasi terutama *rotoscoping*.
3. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan dapat diterapkan dalam dunia nyata.
4. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata-1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

### **1.5.2 Bagi Masyarakat Umum**

Sebagai video animasi yang memberi motivasi bagi masyarakat umum tentang makna kehidupan yang sudah dirancang melalui cerita yang sudah dibuat.

## 1.6 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya sesuatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Penulis menggunakan beberapa metode, yaitu sebagai berikut:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Metode Literatur

Merupakan cara pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas *internet*, yaitu dengan mengunjungi situs-situs *web* yang berhubungan dengan pembuatan animasi dan teknik-teknik yang digunakan.

#### 2. Metode Keperpustakaan

Dengan cara mengambil bahan-bahan dan pengumpulan data untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

#### 3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil data, mengambil gambar objek terkait.

### 1.6.2 Metode Analisis

Pada penelitian ini, metode analisis yang penulis gunakan adalah analisis kebutuhan, yaitu analisis yang di dalamnya akan menganalisis kebutuhan informasi, kebutuhan *brainware*, kebutuhan perangkat lunak, dan perangkat keras yang dibutuhkan untuk perancangan pembuatan animasi.

### 1.6.3 Perancangan

Metode perancangan pada penelitian ini menggunakan metode pra produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah persiapan, seperti membuat naskah animasi, menentukan konsep animasi yang akan digunakan sebagai ide awal, serta membuat *storyboard* animasi.

### 1.6.4 Pengembangan

Metode pengembangan dengan melakukan langkah-langkah produksi yang di dalamnya terdapat proses pembuatan naskah, *storyboard*, dan pemilihan talent. Kemudian di tahapan produksi membuat animasi sesuai naskah, *review* hasil sementara dan dokumentasi hasil. Tahap pasca produksi, yaitu tahap dilakukannya proses editing, memeriksa hasil editing sementara, dan jika editing sudah sesuai dengan yang diharapkan, kemudian dilanjutkan dengan proses *rendering* untuk *packaging* hasil akhir dengan format video yang diinginkan.

### 1.6.5 Implementasi

Merupakan tahap dimana video animasi 2 dimensi ini yang telah selesai dibuat akan diimplementasikan atau ditayangkan pada *channel Youtube*.

## 1.7 Sistematika Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan laporan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas masalah-masalah yang mendasari penelitian yaitu pengertian animasi, prinsip-prinsip animasi dan masalah-masalah serta teori lain yang ada kaitannya dengan penelitian ini dan *software* yang digunakan.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini dijelaskan mengenai tentang tahapan pembuatan animasi, mulai dari pembuatan ide cerita, naskah, *storyboard*.

## **BAB III IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan diuraikan tentang tahapan pembuatan animasi agar menciptakan animasi yang mempunyai pergerakan yang halus dengan teknik *rotoscoping*.

## **BAB IV PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang buku yang menjadi sumber referensi penulisan dalam penulisan skripsi.