

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya berbagai *chanel TV* dan bioskop sangat pesat pada saat ini. Hal ini di respon oleh para industri kreatif perfilman sebagai media untuk menyalurkan informasi dan contoh perilaku terhadap para penonton. Sumber data dari animasi yang akan penulis buat yaitu dari riset kesehatan dasar (RISKESDAS) tahun 2013[1].

Animasi adalah suatu gabungan dari berbagai gambar yang di gerakkan atau membentuk suatu gerakan. Animasi merupakan tontonan ringan yang banyak disukai banyak orang khususnya para anak-anak. Pengambilan teknik kamera dan teknik animasi sangat berpengaruh terhadap kesetiaan penontonnya selain jalan cerita yang menarik.

Suatu tontonan akan membentuk penontonnya untuk cenderung mengikuti perilaku, kata-kata dan gaya hidupnya. Masalah ini mempunyai dampak yang sangat dominan terhadap kehidupan, memilih jalan cerita yang memberi pesan baik adalah kewajiban setiap pembuat film meski dikemas dengan humor atau drama.

Perkembangan animasi dan kemajuan teknik-teknik baru belum banyak diterapkan dalam pembuatan animasi indonesia. Penerapan *Parallax Scrolling* dalam animasi akan membuat film terlihat lebih hidup dan berdimensi. Pergerakan

¹ Handayani, Indah. "Edukasi Gizi Hadir Meriahkan Hari Gizi Nasional 2016". 2016. <http://www.beritasatu.com/kesehatan/343311-edukasi-gizi-hadir-meriahkan-hari-gizi-nasional-2016.html>. 3 September 2016.

latar belakang yang tidak monoton akan membuat film seperti 3D meski gambar dibuat 2 dimensi. Teknik *motion graphic* juga akan memudahkan para pembuat animasi dari pada harus menggambar satu-persatu dalam proses pembuatan animasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat ditarik sebuah rumusan masalah yakni bagaimana membuat sebuah animasi 2D "Gizi" dengan menggunakan *motion graphic* dan *parallax scrolling* yang dapat memberikan pesan terhadap penonton?

1.3 Batasan Masalah

Dalam Pembuatan animasi "Gizi" ini, penulis memberi batasan dengan jelas yaitu :

1. Animasi yang dibuat merupakan animasi 2 dimensi.
2. Pembuatan animasi ini menggunakan *motion graphic* dan implementasi *Parallax Scrolling*.
3. Software yang digunakan untuk pembuatan animasi ini antara lain Adobe After effect, Adobe Audition, Adobe Illustrator, Adobe Premiere dan Windows 7 sebagai sistem operasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Memberikan motivasi kepada pembaca dan penonton animasi untuk mengembangkan dunia animasi 2D dengan *parallax scrolling*.
2. Memberikan referensi kepada pembaca atau penonton untuk membuat animasi yang berkualitas dan memberikan dampak positif terhadap penonton.
3. Sebagai salah satu portofolio untuk menunjang mendapat pekerjaan.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Menjadi rujukan atau referensi pembuatan animasi dengan gaya *motion graphic* dan *Parallax Scrolling* kepada para pembaca.
2. Menjadi hiburan menarik yang memberikan pengetahuan kesehatan kesemua kalangan tentang perbedaan empat sehat lima sempurna dengan gizi seimbang.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang diharapkan dan sesuai dengan tujuan, maka dalam pembuatan animasi 2D ini perlu adanya data yang benar, lengkap serta akurat. Untuk itu diperlukan metode pengumpulan data agar tercapai tujuan sebagai berikut :

1. Survey dan Observasi

Mengamati kebutuhan informasi tentang gizi seimbang di masyarakat

2. Dokumentasi (Kearsipan)

Mengumpulkan data - data mengenai gizi masyarakat dari riset kesehatan dasar (RISKESDAS)

3. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan dilakukan dengan mempelajari teori - teori yang diperoleh dari buku - buku dan website yang berhubungan dengan tugas akhir sebagai landasan teori untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi

4. Perancangan Animasi

Merancang alur cerita yang akan diterapkan pada animasi yang akan dibuat

5. Pembuatan Animasi

Merealisasikan hasil rancangan animasi yang telah dibuat

6. Evaluasi Animasi

Melakukan evaluasi terhadap animasi yang telah dibuat, apakah sudah sesuai dengan target atau belum

7. Mempublikasikan dan Menyimpulkan

Mempublikasikan animasi yang telah dibuat ke www.youtube.com lalu menyimpulkan keefektifan animasi dengan cara menyimpulkan komentar - komentar tentang animasi tersebut

1.7 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan tugas akhir ini, penulis menjabarkan tugas akhir ini menjadi bab, masing-masing di uraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori berisikan tinjauan pustaka yang menguraikan teori-teori yang mendukung judul dan mendasari pembahasan tentang penelitian yang dilakukan. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III PERANCANGAN

Bab ini berisikan rancangan dan pembuatan animasi 2D yang akan dibuat mulai dari perhitungan berdasarkan metode-metode yang dipakai hingga tahap perancangan tampilan animasi 2D dengan teknik "*motion graphic dan parallax scrolling*".

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang proses perancangan dan pembuatan serta hasil dari Animasi 2D "Gizi" sebagai media sosialisasi dengan menggunakan *motion graphic dan parallax scrolling*.

BAB V PENUTUP

Bab penutupan berisi kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan masalah yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, permohonan kritik dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat keterangan yang didapatkan dari beberapa buku dan internet sebagai referensi dan panduan untuk membantu dalam pembuatan tugas akhir.

