

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Batam tergolong kota yang strategis dibandingkan kota-kota lain di Indonesia, khususnya di Provinsi Kepulauan Riau, karena terletak di jalur vital transportasi internasional yaitu berjarak 12,5 mil dari laut di dekat Singapura, dengan luas wilayah 1.647,83 km² dan luas wilayah 1.647,83 km². luas daratan 612,53 km². Pada awal tahun 1970-an, pembentukan Pulau Batam dianggap sebagai kawasan khusus dengan berbagai kebijakan khusus karena letaknya yang strategis yang berbatasan dengan Singapura dan Malaysia (Zaenuddin, Saleh, dan Hadna, 2017).

Animasi merupakan suatu teknik yang ramai sekali digunakan oleh para editor atau animator didalam dunia perfilman saat ini, baik dari sebuah kesatuan yang utuh, atau bagian dari sebuah film atau bersama-sama dalam sebuah film live. Selain film, animasi juga banyak terdapat di dunia game. Pengertian animasi yang berasal dari kata “to animate” yang artinya menggerakkan, memberi kehidupan. Misalnya menggerakkan sedikit benda mati sehingga bisa memberikan sebuah kesan hidup pada benda tersebut. Animasi adalah sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Animasi merupakan proses pembuatan benda mati kemudian menyusunnya pada posisi berbeda agar tampak hidup (Halida, 2020).

Dalam animasi terdapat banyak teknik yang bisa digunakan untuk pembuatan animasi 2D, di antaranya adalah Animasi Cell, rotoscoping, keyframe dan masih ada lagi teknik animasi lainnya. Animasi mulai dikenal luas sejak media

televisi mampu menyajikan gambar bergerak. Awalnya dibuat animasi berbasis dua dimensi (animasi 2D), dimana objek yang dianimasikan hanya memiliki panjang (sumbu x) dan lebar (sumbu y). Animasi memegang peranan penting dalam bidang multimedia, tidak hanya untuk sekuel film, animator juga dapat berperan dalam pembuatan iklan multimedia, pengisian efek khusus pada saat produksi klip video musik atau film. Animasi juga menjadi salah satu media yang saat ini juga sangat banyak digunakan untuk berbagai keperluan seperti memberikan informasi atau menyampaikan informasi kepada peserta audisi (Hastuti, 2021).

Dengan teknologi saat ini beberapa wallpaper atau biasa disebut juga dengan gambar sudah dianimasikan dan dijadikan sebagai background pada perangkat ataupun aplikasi. Sudah ada beberapa orang yang menggunakan wallpaper yang di animasikan sebagai background dengan ukuran ataupun resolusinya yang sesuai pada perangkatnya karena wallpaper tersebut sangat unik dan terasa memuaskan dengan tampilannya. Untuk dunia game juga sudah banyak yang menggunakan wallpaper yang dianimasikan pada karakternya tertentu, agar pemain dapat merasakan kepuasan dengan memilikinya.

Adobe adalah suatu perusahaan software multimedia profesional yang sudah terkenal pada tahun 2007, salah satu software yang dikembangkannya adalah Adobe After Effects. Adobe After Effects adalah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk editing, animasi, efek, dan compositing. Menurut Ifa Datus (2018), Adobe After Effect adalah produk piranti lunak yang dikembangkan oleh Adobe, digunakan untuk film dan pos produksi pada video. Dengan tool yang lengkap serta pengaturan keyframe, Adobe After Effects sangat profesional untuk

kebutuhan motion graphic design. Dengan begitu Adobe After Effects adalah pilihan yang terbaik dalam hal animasi. Dalam hal animasi, adapun orang yang masih belum bisa menganimasikan wallpaper. Dikarenakan masih belum paham dengan apa itu animasi dan juga cara menganimasikan wallpaper. Di dunia Animasi terdapat berbagai macam teknik animasi, teknik yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Rigging. Beberapa orang masih belum memahami cara menggunakan teknik ini.

Dalam penganimasian, butuh beberapa aplikasi untuk pengeditan atau pemberian efek. Dalam hal ini pun juga terdapat beberapa orang yang ingin melakukan animasi wallpaper tetapi tidak tahu aplikasi apa yang bisa menganimasikannya. Ada beberapa aplikasi yang bisa digunakan untuk animasi tetapi tidak semua bisa menggunakan semua teknik yang ada. Maka dari itu hadirnya Adobe After Effect yang hampir semua teknik animasi ataupun efek yang tersedia dalam satu aplikasi tersebut dapat mengatasi atau mengurangi kekurangan yang ada pada aplikasi lainnya. Adobe After Effect adalah aplikasi yang sering digunakan oleh para animator dalam melakukan animasi, serta aplikasi Adobe After Effect pun juga dapat mendukung animator dan editor yang melakukan animasi 3D seperti Blender. Kerangka juga penting untuk diperhatikan jika wallpapernya terdapat karakter fiksi yang ingin dianimasikan. Sebagian animator masih kurang pengetahuannya terhadap kerangka yang ingin dianimasikan, sebab jika tidak dibuatnya kerangka secara terpisah atau detail, maka animasinya akan berfokus pada seluruh bagian yang terhubung dalam wallpaper tersebut.

Dalam pembuatan animasi wallpaper 2D dengan aplikasi adobe after effects dapat diharapkan dengan memberikan manfaat serta pengetahuan baru, untuk pengembangan animasi dan wawasan untuk masyarakat umum tentang teknis yang lebih efektif dalam pembuatan animasi wallpaper yang diperlukan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, ada masalah yang teridentifikasi yaitu:

1. Masih banyak orang yang belum bisa menganimasikan wallpaper.
2. Masih banyak orang yang masih belum paham dengan teknik yang ada dalam menganimasikan wallpaper.
3. Beberapa orang tidak tahu aplikasi apa saja yang dapat menganimasikan wallpaper.
4. Kurangnya pengetahuan membuat kerangka karakter yang ingin dianimasikan di dalam wallpaper.

1.3 Batasan Masalah

Berikut yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan animasi wallpaper 2D ini adalah.

1. Pembuatan animasi wallpaper 2D menggunakan perangkat seperti komputer yang mampu untuk proses rendering.
2. Menggunakan aplikasi mobile yaitu ibisPaint X untuk membuat kerangka karakter fiksi.

3. Software yang digunakan untuk menganimasikan wallpaper adalah Adobe After Effects dan software yang digunakan untuk konversi tipe file dan rendering adalah Adobe Media Encoder.
4. Wallpaper 2D dianimasikan dengan teknik Rigging.
5. Membuat animasi wallpaper dengan format mp4 durasi 8 detik.

1.4 Rumusan Masalah

Dengan melihat latar belakang diatas, penulis menyimpulkan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara merancang animasi wallpaper 2D dengan aplikasi Adobe After Effects?
2. Bagaimana cara mengimplementasikan animasi wallpaper 2D dengan aplikasi Adobe After Effects?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk dapat merancang animasi wallpaper 2D dengan aplikasi Adobe After Effects.
2. Untuk mengimplementasikan animasi wallpaper 2D dengan aplikasi Adobe After Effects.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Penulis mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan bakat dalam pembuatan animasi.
2. Dapat memahami proses pembuatan animasi wallpaper 2D dengan menggunakan teknik Rigging.
3. Pengguna perangkat dapat terhibur dengan animasi wallpaper 2D yang telah dibuat.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Orang lain dapat menganimasikan wallpaper 2D sesuai dengan keinginannya.
2. Dapat membuat kerangka yang ada dalam wallpaper 2D untuk dianimasikan.
3. Dapat dijadikan sebagai pekerjaan seperti animator ataupun freelance dalam pembuatan animasi 2D.