

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi pada awalnya hanya digunakan sebagai media hiburan untuk anak – anak. Bahkan pada awal pengembangan animasi pun diawali dari sebuah mainan biasa untuk anak – anak. Namun, Animasi pada zaman sekarang telah berubah fungsi. Yang tadinya hanya sekedar hiburan untuk anak – anak kita saja, kemudian menjadi memiliki banyak fungsi yang bahkan tidak kita sadari telah berdampak pada kehidupan kita. Sebagai contoh, animasi digunakan oleh beberapa orang dalam departemen tertentu untuk memberi pengarahan pada masyarakat atau menjadi media iklan sebuah produk.

Selain itu juga, perkembangan teknologi membuat media – media menjadi berkembang pesat dan memiliki banyak jenis. Mulai dari media baca seperti koran, media digital Televisi, menjadi media Internet seperti Youtube. Dan belakangan ini muncul dua teknologi yang sedang berkembang pesat di masyarakat, yaitu *Virtual Reality (VR)* dan *Augmented Reality (AR)*.

Untuk saat ini kita lebih fokus kepada bagian *Augmented Reality*-nya saja. *AR* saat ini merupakan teknologi yang sedang berkembang dan mencari tempatnya di lingkungan masyarakat saat ini. Meskipun banyak yang belum tahu tentang teknologi ini namun tidak bisa dipungkiri, kalau suatu saat nanti *AR* akan menjadi salah satu media baru akibat dampak perkembangan teknologi yang pesat saat ini. Karena hal ini pula kami memutuskan untuk mencoba menggabungkan kedua teknologi ini, Animasi dengan *Augmented Reality*. Dalam kenyataannya kebanyakan pengaplikasian animasi dengan *Augmented Reality* ini baru sekedar hanya animasi model sederhana seperti model pergerakan atom dan lainnya belum sampai pada sebuah film animasi yang berdurasi. Karena hal ini pula saya memutuskan untuk mencoba menggunakan *Single Marker Detection* untuk animasi dalam *Augmented Reality* ini.

1.2 Perumusan Masalah

Bagaimana merancang animasi 2D berbasis *Single Marker Augmented Reality*.

1.3 Tujuan

Merancang animasi 2D dalam lingkup kemajuan teknologi menggunakan *Augmented Reality* menggunakan *Single Marker*.

1.4 Batasan Masalah

1. Berfokus pada kemajuan teknologi komputer (seperti; penggunaan internet, gadget, dan media sosial)
2. Media yang akan dibahas dan digunakan hanya dalam bentuk animasi kartun.
3. Berfokus pada metode *Single Marker Detection*.

1.5 Hipotesa

Melalui animasi dengan menggunakan media *Augmented Reality* ini diharapkan audience dapat dengan jelas mengetahui tentang teknologi computer yang akan dibuat dengan *Single Marker*.