

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi pada saat ini sudah banyak di gunakan diberbagai bidang yang awalnya digunakan sebagai hiburan untuk anak anak namun kini telah memiliki banyak fungsi yang secara langsung tidak kita sadari. 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 teknologi yang sedang berkembang pesat di masyarakat, yaitu *Virtual Reality (VR)* dan *Augmented Reality (AR)*. Perkembangan teknologi dan internet membawa dampak besar bagi kehidupan manusia. Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Karena hal ini penulis mencoba merancang animasi melalui media *Augmented Reality*. Dalam kenyataannya, kebanyakan pengaplikasian animasi dengan *Augmented Reality* ini baru hanya sekedar animasi model sederhana dan belum sampai pada sebuah film animasi yang berdurasi. Karena hal ini pula penulis memutuskan untuk mencoba menggunakan *Marker Based Detection* dalam pengerjaan animasi *Augmented Reality* ini.

1.2 Perumusan Masalah

Bagaimana merancang animasi 2D berbasis *Multi-Marker Augmented Reality*

1.3 Tujuan

Melakukan perancangan Animasi 2D Multi Marker berbasis Augmented Reality

1.4 Batasan Masalah

1. Berfokus pada pengenalan teknologi komputer
2. Media yang akan dibahas dan digunakan hanya dalam bentuk animasi kartun 2D
3. Berfokus pada metode *Marker-based Detection*

1.5 Hipotesa

Melalui animasi dengan menggunakan media Augmented Reality ini diharapkan audience dapat dengan jelas mengetahui tentang teknologi komputer yang akan di animasikan nanti nya