

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi seperti ini perkembangan dan kemajuan teknologi computer begitu pesat, sehingga membawa pengaruh terhadap berkembangnya sebuah multimedia. Multimedia adalah kombinasi dari computer dan video, atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi dari tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks. Dengan perkembangan teknologi ini akan memberikan dampak pada perkembangan film animasi. Industri film animasi di Indonesia saat ini mulai berkembang, animator local melihat peluang yang menguntungkan dengan banyaknya kebutuhan film animasi untuk media hiburan.

Animasi dalam bentuk multimedia biasanya berupa gambar yang kemudian disusun menjadi sebuah urutan gambar yang jika disatukan akan terlihat bergerak. Film animasi merupakan salah satu film yang masih banyak dibuat sampai saat ini. Pada proses pembuatan film animasi awalnya hanya secara manual di gambar di atas kertas per frame sehingga akan membutuhkan waktu yang sangat lama namun dengan berkembangnya teknologi sekarang ini film animasi diproduksi secara digital yang dapat mempersingkat waktu produksi. Beberapa contoh film animasi 2 dimensi dunia yang dapat kita lihat seperti Doraemon, Mickey Mouse, Scooby Doo, Tom and Jerry, dll.

Dalam pembuatan film animasi terdapat banyak metode atau teknik dalam proses pembuatan film animasi salah satunya teknik animasi digital. Teknik animasi digital adalah penggabungan teknik animasi cell (Hand Drawn) yang

dibantu dengan computer. Gambar yang sudah dibuat dengan tangan kemudian dipindai, diwarnai, diberi animasi dengan computer, sehingga animasi yang didapatkan akan lebih hidup.

Sesuai dengan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka penulis membuat skripsi tentang pembuatan dan perancangan film animasi 2 dimensi "New Alien". Film animasi ini dalam proses pembuatannya akan menggunakan teknik animasi digital.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan sebagai berikut

1. Bagaimana membuat film animasi 'New Alien' dengan jenis animasi 2 dimensi?
2. Bagaimana merancang film animasi 'New Alien' dengan menggunakan teknik animasi digital?
3. Apa saja prinsip animasi yang diterapkan pada perancangan film animasi "New Alien" ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan skripsi ini, agar penulisan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas ditentukan suatu batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan film animasi “New Alien” menggunakan teknik animasi digital.
2. Film animasi “New Alien” menggunakan jenis film animasi 2 dimensi.
3. Software yang digunakan untuk perancangan film animasi ini adalah Adobe Flash, Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

1. Merancang dan membuat film animasi 2D “New Alien” dengan teknik animasi digital sebagai hiburan buat penonton sekaligus menyampaikan pesan dalam film animasi tersebut.
2. Untuk menghasilkan media animasi yang akan memberikan wacana kepada animasi lokal.

Maksud yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

1. Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi ke dalam bentuk film animasi yang berkualitas terdiri dari video maupun audio.
2. Untuk membuat film animasi 2D secara personal sesuai dengan kemampuan, imajinasi, dan keinginan penulis.

3. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru.

1.5 Metode Penelitian

Metode pelaksanaan penelitian yang digunakan selama membuat skripsi ini meliputi :

1. Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, metode yang digunakan adalah metode yang digunakan adalah metode studi pustaka yaitu mengumpulkan referensi baik dari buku, internet maupun sumber – sumber lainnya mengenai perancangan film animasi, prinsip animasi, serta jenis animasi terutama tentang film 2D

2. Metode Analisa

Melakukan analisis terhadap peluang yang ada mengenai bagaimana merancang film animasi 2 dimensi dengan menggunakan teknik animasi digital untuk menghasilkan film animasi yang menghibur dan berkualitas.

3. Metode Perancangan

Proses perancangan disesuaikan dengan kebutuhan dalam pembuatan film animasi. Sehingga maksud dan tujuan dari pembuatan film animasi ini dapat terpenuhi.

4. Dokumentasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan mulai dari studi literatur sampai dengan implementasi, serta penarikan kesimpulan dan saran. Pada tahap

ini juga akan dicatat apa saja yang menjadi kelemahan dan kelebihan dari film animasi ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai permasalahan sebagai hasil penelitian, maka penulis memberikan sistematika berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok – pokok permasalahannya untuk mempermudah dalam pemahaman dan penyusunan dalam skripsi yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi pengantar terhadap masalah – masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang menunjang perancangan dan pembuatan film animasi, dan menjelaskan mengenai sistem perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan film animasi untuk skripsi.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang tahap-tahap analisis sistem dan juga perancangan film animasi yang akan dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang tahap – tahap perancangan, pembuatan, pengujian, dan implementasi film animasi yang akan dibuat.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

