

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini yang semakin pesat terutama di bidang animasi, Perkembangan film animasi di dunia sangat pesat tidak terkecuali di Indonesia. karena di dukung dengan peralatan (komputer) yang sangat memadai tidak heran film animasi dari tahun ke tahun semakin banyak di minati tidak hanya anak-anak tapi semua kalangan.

The wheels on the bus adalah lagu anak-anak yang sangat populer di dunia tidak terkecuali di indonesia lagu ini sangat di sukai oleh anak-anak karena liriknya mudah di hapal dan kaya pengulangan. Lagu ini mempunyai banyak versi yang beragam baik dari segi animasi maupun bahasa. di indonesia lagu anak-anak sudah mulai berkurang tergerus oleh lagu dewasa maupun lagu dari luar yang irik dan kata-katanya tidak sesuai dengan anak.

Berdasar urian di atas, penulis bermaksud membuat lagu animasi anak "The wheels on the bus" versi indonesia karena untuk versi animasi the wheels on the bus belum ada. dan juga untuk mengangkat lagu anak di indonesia yang semakin berkurang.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka dapat di ambil rumusan masalah, yaitu bagaimana membuat dan merancang animasi 2D “The wheels on the bus “ versi indonesia?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan skripsi ini yaitu:

1. Cerita atau tema yang di bahas yaitu “The wheels on the bus” lagu anak anak
2. Instrument atau musik menggunakan lirik yang sudah ada dari Muffin Songs
3. Bahasa yang di gunakan untuk dubbing adalah bahasa indonesia yang semula dari inggris di terjemahkan ke indonesia.
4. Animasi yang di sajikan masih dengan format 2D
5. Media publikasi yng di gunakan yaitu Youtube
6. Animasi yang di rancang berdurasi 2 menit 9 detik.
7. Format video yang dihasilkan yaitu MP4 Video

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Dapat mengetahui secara detail bagaiman proses pembuatan animasi 2D.

2. Sebagai syarat kelulusan mahasiswa tingkat akhir dalam menyelesaikan jenjang pendidikan Strata-1 Timformatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Membuat animasi The Wheels On The Bus versi Indonesia yang pertama.
4. Sebagai media penerapan ilmu, serta uji coba kerja sebelum terjun ke dunia kerja yang mempunyai daya saing tinggi.
5. Membangkitkan lagu anak di Indonesia yang sudah mulai menghilang

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pembuatan animasi 2D:

1.5.1 Bagi Penulis

1. Bisa menjadi tolak ukur kemampuan dalam bidang multimedia terutama dalam bidang animasi.
2. Bisa menjadi sarana untuk mengantar ke dunia nyata (pekerjaan) dalam bidang atau spesialis animasi 2D
3. Mengamalkan ilmu yang di pelajari oleh penulis selama menempa ilmu di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5.2 Bagi Pembaca

1. Dapat menjadi sebuah ide atau inspirasi bagi mahasiswa dalam penyusunan skripsi bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta yang ingin membuat animasi 2D
2. Di harapkan banyak yang ingin membuat animasi berteman untuk anak-anak

1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang akurat dan relevan, maka diperlukan adanya metode yang tepat bagi penulis yaitu:

1. Metode Observasi (*pengamatan*)

Metode Observasi merupakan metode untuk mendapatkan data dari pengamatan terhadap suatu objek film animasi.

2. Metode Literatur

Pengambilan data dengan metode literatur untuk mendapatkan informasi yang bersumber dari buku, media atau memanfaatkan fasilitas internet.

3. Metode Kepustakaan

Untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dapat diperoleh di perpustakaan.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan sistematika penulisan terdapat beberapa pembahasan di setiap babnya. Adapun lima sistematika penulisan pada pembuatan animasi 2D ini adalah:

BAB I Pendahuluan

Pada bab I ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab II ini menguraikan tentang teori-teori yang di gunakan dalam penulisan skripsi ini, seperti tinjauan pustaka, teori tentang animasi, frinsip animasi, proses pembuatan animasi, selain itu juga akan di uraikan tentang perangkat lunak yang di butuhkan dalam pembuatan animasi

BAB III Analisis dan perancangan

Pada bab III menjelaskan tentang analisis dan kebutuhan apa saja yang di perlukan, baik berupa kebutuhan non fungsional berupa kebutuhan software, hardware, dan bainware serta pengerjaan tahap pra produksi.

BAB IV IMPELEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV ini menjelaskan tahapan pembuatan aniamsi hingga produksi sampai pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Pada bab V ini membahas kesimpulan dan hasil pengujian dan analisa serta saran-saran yang di sampaikan penulisan yang telah di buat.