

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi adalah karya seni hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Pada awal penemuan, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di-“putar” sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat.

Animasi film kartun memiliki prospek ke depan, yang salah satunya dapat dijadikan komoditas ekonomi yang mampu meningkatkan devisa negara. Seperti contohnya Negara Jepang yang sampai saat ini mendapatkan keuntungan sangat besar dari mengekspor film kartun animasi.

Maka dari itu, penulis membuat film animasi 2D yang berjudul “HIRO” dengan menggunakan teknik Motion Tween, dengan teknik pembuatan animasi ini diharapkan penonton animasi ini ataupun pembaca skripsi ini lebih dimudahkan untuk membuat animasi yang memaksimalkan kinerja dari satu aplikasi. Selain itu dalam pembuatan film animasi ini saya berharap bisa menambah produktifitas karya film animasi 2D di Indonesia.

Ada 2 jenis animasi yang saat ini populer yaitu animasi 2D dan animasi 3D. Film HIRO sendiri menggunakan animasi 2D, dan dimana semua karakter dalam film tersebut dibuat *chibi*, dengan tujuan agar gambar lebih terlihat menonjol ketika berekspresi. Karena gambar *chibi* juga bisa lebih fleksibel untuk dijadikan gambar yang melebih-lebihkan mimik muka dari suasana hati/keadaan si karakter.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam perancangan film animasi 2D "HIRO" ini adalah bagaimana membuat Film Animasi 2D "HIRO" dengan teknik Motion Tween menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6?

1.3. Batasan Masalah

1. Animasi yang dibuat adalah animasi 2D
2. Bentuk dan karakter yang di tampilkan berbentuk Chibi(Child Body)
3. Animasi yang dibuat menekankan kepada teknik Motion Tween

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat menyelesaikan Pendidikan Strata 1 pada Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Mengimplementasikan kemampuan dan ilmu yang telah didapatkan selama Kuliah di STMIK AMIKOM.
3. Menambah produktifitas dalam ranah pembuatan film Animasi 2D di Indonesia
4. Memanfaatkan perkembangan teknologi multimedia dan komputer
5. Menghibur masyarakat.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari hasil pembuatan skripsi ini diantaranya:

1. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta mengimplementasikan teori yang telah diperoleh selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti tentang teknik animasi 2D lebih dalam.

3. Bagi Masyarakat

Diharapkan dapat menjadi salah satu media yang menghibur para penonton, dan ikut serta meningkatkan dalam perfilman animasi di Indonesia.

1.6. Metode Penelitian

Untuk menyusun tugas akhir ini, penulis melakukan penerapan metode penelitian dalam memperoleh data-data yang dibutuhkan sehingga penyusunan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Adapun metode penelitian yang penulis lakukan adalah :

1. Penelitian Pustaka

Penelitian Pustaka (Library Research) adalah Penelitian yang dilakukan penulis di perpustakaan untuk mendapatkan data yang teoritis. Dalam hal ini yang harus diperhatikan adalah ketentuan

pembuatan film singkat animasi 2D. Penulis juga melakukan penelitian kepustakaan dengan membaca buku tentang teori yang berkaitan dengan istilah-istilah mengenai multimedia khususnya istilah yang berhubungan dengan teknik animasi 2D, dan cara pembuatan film animasi dengan menggunakan Adobe Flash CS6 Professional. Selain itu, penulis juga membaca tugas akhir tahun sebelumnya yang berkaitan dengan pembuatan film animasi.

2. Studi Literatur

Penulis melengkapi informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan tugas akhir ini dengan browsing di internet.

3. Metode Pengamatan

Yaitu mengamati hasil karya orang lain dan mencoba tutorial atau panduan dalam rancangan aplikasi yang tersedia atau diperoleh dari berbagai sumber.

1.7. Metode Analisis

1.7.1. Metode Desain

Pada tahap perancangan ini pembuat karakter akan disesuaikan atau mengacu dengan gaya gambar kartun jepang, lebih tepatnya *style* chibi(Child Body).

1.7.2. Metode Pengembangan

Pemanfaatan teknik motion tween yang dimiliki Adobe Flash CS6 untuk membuat gerakan animasi.

1.8. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan landasan teori yang membahas masalah secara teoritis yaitu teori yang berkaitan dengan istilah mengenai pengertian multimedia, animasi, prinsip animasi, macam-macam teknik animasi, serta teori lain yang ada kaitannya dengan penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan analisis dan perancangan dari film animasi yang akan dirancang.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan hasil tampilan dari film animasi yang dirancang dan pembahasan hasilnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil akhir pembuatan animasi.