

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Setelah perkembangan teknologi komputer di era 80-an, proses pembuatan animasi 2D menjadi lebih mudah. Manfaat pembuatan secara digital sangat nyata dirasakan adalah kemudahan dalam proses pembuatan animasi. Untuk penggarapan animasi sederhana, mulai dari perancangan model hingga pengisian suara/dubbing dapat dilakukan dengan mempergunakan satu personal komputer. Setiap kesalahan dapat dikoreksi dengan cepat dan dapat dengan cepat pula diadakan perubahan. Sementara dengan teknik konvensional, setiap detail kesalahan kadang-kadang harus diulang kembali dari awal. Dengan sistem digital akan lebih menghemat kertas yang digunakan dalam proses menggambar.

Menggambar secara digital lebih dikenal yaitu digital painting. Digital painting menurut Deka Anjar Rosmawati dalam bukunya yang berjudul "Digital Painting dan Desain Karakter Dengan Adobe Photoshop" tahun 2012 adalah menggambar secara digital dengan menggoreskan kuas digital yang menghasilkan garis, gambar, dan warna yang terbentuk dari titik-titik digital monitor. Karena semua bahannya adalah bahan digital, otomatis akan lebih menghemat waktu dan biaya. Oleh karena itu penelitian ini akan membuat judul skripsi "Penerapan Digital Painting Dalam Film Animasi 2D *Maju Komik Indonesia*".

Dengan adanya animasi tersebut diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai digital painting serta dapat memicu semangat komikus-komikus Indonesia untuk terus berkreasi dan mampu menciptakan karya yang inspiratif.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Untuk pembahasan yang lebih terarah dan terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka rumusan masalah dalam skripsi ini, yaitu:

1. Bagaimana Penerapan Digital Painting Dalam Film Animasi 2D “Maju Komik Indonesia”?
2. Bagaimana memotivasi khalayak ramai terutama komikus-komikus Indonesia ?

### **1.3. Batasan Masalah**

Dalam Penerapan Digital Painting Dalam Film Animasi 2D “Maju Komik Indonesia” ini terdapat beberapa batasan masalah, yaitu:

1. Sasaran pembuatan film animasi ini untuk khalayak umum, khususnya untuk para komikus Indonesia.
2. Film animasi 2D “Maju Komik Indonesia” merupakan film animasi bisu (tanpa dialog).
3. Film animasi 2D “Maju Komik Indonesia” berdurasi 3 menit.
4. Teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi ini adalah digital painting menggunakan pen tablet.

5. Pembahasan digital painting hanya mencakup dalam film animasi “Maju Komik Indonesia”.
6. Software yang digunakan adalah Adobe Photoshop CS3, Toonboom Harmony 9.2 dan Adobe Premiere Pro CS3.

#### **1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Memanfaatkan perkembangan teknologi dalam membuat animasi dan mampu menampilkan hasil daripada penerapan digital painting.
2. Memperdalam dan meningkatkan ilmu pengetahuan di bidang animasi 2D terutama teknik digital painting.
3. Untuk memenuhi syarat kelulusan program S1 (Strata-1) jurusan Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

#### **1.5. Metode Penelitian**

Dalam melakukan penelitian harus melakukan pengumpulan data dengan metode agar hasil sesuai dengan yang diinginkan. Maka pengumpulan data harus benar, akurat dan lengkap. Untuk mendapatkan data tersebut dilakukan beberapa metode penelitian, yaitu :

1. Metode Pengumpulan Data
  - a. Metode kepustakaan (*Library*)

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

b. Metode Observasi

Dilakukan dalam bentuk pengamatan langsung dengan beberapa komikus Indonesia serta didukung dengan melihat langsung pertandingan basket

c. Metode Wawancara

Penulis mengadakan wawancara secara langsung dengan beberapa komikus Indonesia.

2. Analisis Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan tahap dari menciptakan storyline, dimana ide-ide dikumpulkan agar tercipta sebuah cerita yang akan dikembangkan untuk menjadi sebuah storyboard.

3. Metode Perancangan Penerapan Digital Painting Dalam Film Animasi

2D Maju Komik Indonesia

- a. Menentukan konsep cerita
- b. Penulisan logline
- c. Membuat sinopsis
- d. Membuat diagram scene
- e. Menentukan daftar karakter yang digunakan
- f. Pembuatan skenario
- g. Pembuatan storyboard

#### h. Pembuatan Animasi

### 1.6. Sistematika penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut:

#### BAB I Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

#### BAB II Landasan Teori

Bab ini membahas tentang konsep dasar animasi, **Perancangan film kartun atau film animasi**, Film Animasi Berdasarkan Masa Putarannya, Kebutuhan Dasar Peralatan Pembuatan Film Animasi 2D Maju Komik Indonesia, Sejarah perkembangan komik di Indonesia, Pengertian digital painting, Teori Warna.

#### BAB III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini memaparkan tentang ide yang di dapat dan dikumpulkan sehingga menjadi sebuah cerita yang menggambar bentuk dan kepribadian tiap-tiap karakter serta pembuatan storyboard dan diagram scene.

#### BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan menjabarkan tentang implementasi dan pembahasan tentang Penerapan Digital Painting Dalam Film Animasi 2D “Maju Komik Indonesia”

#### BAB V Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran.

#### Daftar Pustaka

