

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi animasi, pekerja animasi 2D semakin dimudahkan dengan adanya bone yang diterapkan dalam software animasi 2D seperti aplikasi dalam software 3D. Bone (sistem kerangka) adalah teknik yang digunakan untuk membuat animasi skeletal. Sebuah animasi skeletal terdiri dari kulit dan struktur tulang yang terkait, sehingga pergerakan pertulangan akan memindahkan simpul terkait, persis seperti yang terjadi dalam kenyataannya manusia memiliki struktur rangka dengan otot dan kulit di atasnya. Untuk menggerakkan tangan dan kaki pada gambar tersebut, tidak perlu menggerakannya satu per satu, tetapi cukup menghubungkan bagian-bagian tersebut dengan Bone tool ini sehingga dengan mengubah satu titik, maka objek keseluruhan sudah bisa digerakkan atau dianimasikan (Alessandro, 2006).

Bone tool dapat difungsikan seperti bagian tulang pada tubuh manusia, seperti memberikan gerakan pada tangan, kaki dan tubuh. Dengan metode ini, setiap bagian objek akan saling terkait dalam sebuah kerangka, kerangka inilah yang akan memudahkan pergerakan objek baik dalam pergerakan yang rumit maupun yang sederhana. Dan untuk pengisian suara pada pembuatan ada dua metode, yaitu pembuatan animasi dahulu kemudian suara menyesuaikan animasi tersebut atau sebaliknya. Sedangkan untuk animasi ini sendiri membuat animasi dahulu kemudian suara menyesuaikan animasi tersebut.

Oleh karena itu, penulis dalam skripsi ini mengangkat tema animasi 2D dalam pembuatan Iklan Layanan Masyarakat. Dengan mengambil judul **“Penerapan Animasi 2D Pada Iklan Layanan Masyarakat “Stop! Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini” Menggunakan Teknik Bone Tool dan Lipseync”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Permasalahan yang ingin dipecahkan dalam skripsi ini adalah bagaimana membuat sebuah iklan animasi 2D Iklan Layanan Masyarakat dengan menggunakan teknik bone tool dan lipseync?

## **1.3 Batasan Masalah**

Untuk memfokuskan permasalahan dan pembahasan maka penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu:

1. Menggunakan teknik bone tool yang difungsikan seperti bagian tulang pada tubuh manusia, seperti memberikan gerakan pada tangan, kaki dan tubuh.
2. Dalam pembuatan melalui prosedur:
  - 2.1 Pra Produksi, meliputi ide awal yang digunakan dalam pembuatan iklan.  
Dalam tahap ini dilakukan pembuatan storyboard.
  - 2.2 Produksi, meliputi:
    - a. Pembuatan 2D karakter.
    - b. Pembuatan background dan *environment*.

- c. Perancangan tata letak gambar.
- d. Pembuatan animasi.
- e. *Recording* dan *mixing sound*.

### 2.3 Pasca Produksi, meliputi:

- a. *Compositing*, menggabungkan element-element dalam satu media.
  - b. *Editing*, menyunting materi sesuai dengan storyboard.
  - c. *Final Rendering*.
3. Software yang digunakan dalam merancang iklan animasi 2D adalah Adobe Flash CS5, Adobe Photoshop CS3, Adobe Soundbooth CS3, dan Celtx sebagai penunjangnya.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah:

1. Mengajak agar para orang tua untuk mendidik dan menjaga putra-putrinya supaya tidak menggunakan gadget selama belum cukup umur.
2. Pembuatan iklan layanan masyarakat animasi 2D sebagai media ajakan dengan menggunakan teknik bone tool pada software Adobe Flash CS5 dan pengaturan suara menggunakan Adobe Soundbooth.

3. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Untuk mendapat data yang relevan, maka diperlukan metode yang efektif dalam pembuatan iklan ini. Dalam penyusunan skripsi ini penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

#### **1. Metode Kepustakaan**

Penulis melakukan studi pustaka dengan cara mencari literatur-literatur yang diperlukan sebagai referensi dalam penulisan skripsi ini.

#### **2. Metode Observasi**

Metode ini dilakukan setelah penulis memperoleh data-data dari survey dan berdasarkan referensi yang diperoleh setelah mempelajari literatur-literatur untuk dikaji dan diimplementasikan pada permasalahan yang ada.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut:

#### **1.6.1 Bagi Penulis**

1. Memperoleh gelar Strata I (S1) di bidang Teknik Informatika.
2. Dapat menerapkan teori-teori yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan.

3. Dapat mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti perkuliahan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Dapat membuat iklan untuk media televisi lokal dan Nasional.

#### **1.6.2 Bagi Pembaca**

1. Sebagai acuan untuk mengajak masyarakat agar tidak memberi anak-anak dibawah umur menggunakan gadget pada usia dini karena berpengaruh ke mental.
2. Masyarakat luas dapat mengetahui bagaimana animasi 2D dalam bentuk iklan layanan masyarakat.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

##### **BAB I: PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

##### **BAB II: LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM**

Bab ini menjelaskan tentang konsep dasar animasi, konsep dasar video, teknik bone tool dan lipsync, gambaran umum periklanan, unsur-unsur yang terkandung dalam iklan, tujuan periklanan, manfaat periklanan, dan software yang digunakan dalam pembuatan Animasi 2D Pada Iklan

Layanan Masyarakat “Stop! Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini” Menggunakan Teknik Bone Tool dan Lipsync.

### **BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan menjelaskan tentang tinjauan umum dan kebutuhan-kebutuhan dasar dalam pembuatan Animasi 2D Pada Iklan Layanan Masyarakat “Stop! Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini” Menggunakan Teknik Bone Tool dan Lipsync.

### **BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas tentang rancangan dan implementasi pembuatan Animasi 2D Pada Iklan Layanan Masyarakat “Stop! Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini” Menggunakan Teknik Bone Tool dan Lipsync, langkah-langkah pembuatan, screenshot saat proses dan hasil akhir.

### **BAB V: PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam pembuatan Animasi 2D Pada Iklan Layanan Masyarakat “Stop! Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini” Menggunakan Teknik Bone Tool dan Lipsync.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Diuraikan mengenai keterangan dari buku-buku dan literatur lain yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini.