

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era teknologi informatika ini komputer memegang peranan penting dalam produksi sebuah film animasi. Hampir semua pengerjaan dari pra-produksi, produksi sampai pasca-produksi dilakukan menggunakan bantuan komputer dan perangkat lunak.

Animasi merupakan bagian dari sebuah desain objek yang kerap kali digunakan untuk menciptakan sebuah karya yang menarik dan interaktif. Animasi bisa di artikan sebagai perpindahan objek, bisa berupa bentuk, posisi, rotasi, tranparansi dan lainnya yang dilakukan secara cepat yang akan menimbulkan pergerakan pada objek tersebut.

Depth of Field dalam sebuah animasi 2D dapat digunakan untuk memberikan efek dimensi pada gambar. Dengan permainan blur dan focus pada kamera akan memberikan kesan kedalaman pada gambar. Dalam perfilmaan kedalaman membantu memfokuskan mata pemirsa pada objek atau daerah tertentu dalam frame (Ryan koo, 2012).

Melihat latar belakang diatas, mendorong penulis untuk membuat sebuah animasi 2D yang berjudul '*last page*' dengan menggunakan tehnik *Depth of Field*. Pada film ini *depth of field* digunakan untuk memberikan kesan ilusi tiga dimensi pada layar datar film dua dimensi. Inti utama dalam pambuatan skripsi yang diberi judul Implementasi *Depth of Field* pada Film Animasi 2D '*last page*' adalah penggunaan tehnik *depth of field* pada film animasi 2D *last page*.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara menerapkan teknik *depth of field* pada film animasi "last page".

1.3 Batasan Masalah

Fokus dalam pembuatan film animasi ini berdasarkan pada teknik yang dipakai, sehingga penulis menetapkan batasan-batasan masalah sebagai berikut.

- a. Fokus pembahasan hanya mengenai pemakaian *Depth of field* pada film animasi 2D "last page".
- b. Film animasi ini berdurasi sekitar ± 3 menit.
- c. Software yang di gunakan AdobeFlash CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Premier CS6, dan Adobe After Effect CS 6.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Menerapkan teknik *Depth of Field* pada sebuah film animasi 2D.
2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis, dengan diadakan penelitian tersebut maka dapat menambah dan memperdalam pengetahuan apa yang diperoleh selama kuliah, khususnya pengetahuan pada bidang multimedia, disamping itu pula menjadi syarat yang

utama dalam menyelesaikan program kelulusan Strata-1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Bagi kalangan pembaca, diharapkan dapat memberikan pengetahuan khususnya dalam bidang pembuatan animasi 2D, dan penerapan *depth of field* pada film animasi.

1.6 Metode Penelitian

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi 2D yang mempunyai ciri yang sama.

b. Metode Kepustakaan

Mengumpulkan data dari buku-buku tentang *depth of field* atau dan literatur-literatur yang diperoleh dari internet yang semuanya berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

2. Perancangan

Merupakan tahapan perencanaan. Dalam pembuatan film animasi, hal ini meliputi perencanaan konsep, disain karakter, *background* dan hal-hal lain yang patut untuk direncanakan.

3. Implementasi Rancangan

Yaitu tahap produksi dan pengeditan (pasca produksi) dalam pembuatan film animasi 2D.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan skripsi ini lebih terarah pada permasalahan dan pembuatan keteraturan dalam penulisan maupun penyusunannya maka dibuat dalam beberapa bab, yang diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori tentang pengertian animasi, depth of field,

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang pembuatan alur cerita, character design, teknik depth of field, ide cerita, dan storyboard pembuatan Animasi 2D "last Page".

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan Film Animasi 2D "last page".

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang di dalamnya terdapat kesimpulan serta saran.

DAFTAR PUSTAKA