

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia komputer atau *digital* yang semakin pesat memberi dampak yang positif terhadap kemajuan dunia animasi 2D maupun animasi 3D yang berimbas pada munculnya banyak teknik baru maupun kombinasi dari pembuatan animasi. Salah satu contoh adalah dalam pembuatan film animasi 2D dengan menggabungkan teknik *motion graphic* dan pemberian spesial efek di dalamnya.

Motion Graphic merupakan gabungan dari potongan-potongan desain yang dikomunikasikan melalui gerakan. Sementara dukungan dari spesial efek memberikan kesan visual pada animasi agar lebih hidup.

Oleh karena itu penulis ingin membuat film animasi 2D yang menggabungkan teknik animasi *Motion Graphic* dan Spesial Efek, maka dalam skripsi ini penulis mengambil judul “Perancangan dan Pembuatan film animasi 2D “*The SuccessMan*” dengan menggabungkan teknik animasi *Motion Graphic* dan Spesial Efek”. Film animasi ini termasuk dalam jenis hiburan.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana cara membuat film animasi 2D “*The SuccessMan*” dengan menggunakan teknik animasi *Motion Graphic* dan Spesial Efek?

2. Bagaimana proses penggabungan animasi *Motion Graphic* dan Spesial Efek?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Film animasi ini perlu adanya pembatasan permasalahan untuk memberikan pembahasan yang jelas. Batasan masalah Perancangan dan Pembuatan film animasi 2D “The SuccessMan” dengan menggabungkan teknik animasi *Motion Graphic* dan Spesial Efek adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan film menggunakan teknik *motion graphic* dan spesial efek.
2. *Motion Graphic* dan spesial efek diterapkan pada intro dan dalam cerita.
3. Animasi yang dibuat merupakan animasi 2 dimensi dan merupakan film animasi pendek berdurasi 9 menit 18 detik.
4. Menggunakan format HDTV 1080 (*High Definition Television*) 1920 x 1080 pixel dengan frame rate 30 fps dengan format hasil rendering Windows Media File (.wmv)
5. Special efek berasal dari *stock footage* dan beberapa dibuat manual di *Adobe after effect CS5*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan laporan skripsi ini adalah untuk :

1. Membuat film animasi 2D dengan judul “The SuccessMan” menggunakan teknik animasi *motion graphic* dan spesial efek.

2. Dapat membantu mempermudah menyampaikan pengetahuan, khususnya dalam bidang multimedia dalam pembuatan film animasi 2D dengan teknik animasi *motion graphic* dan spesial efek.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

- a. Mampu membuat animasi 2D dengan menggunakan teknik animasi *graphic motion* dan spesial efek.
- b. Melatih penulis untuk membuat suatu karya nyata yang berguna bagi suatu instansi atau perusahaan tertentu dalam bidang multimedia.

1.5.2 Bagi Masyarakat Umum

- a. Menjadi salah satu media hiburan yang menarik dan sarana menyampaikan edukasi, pesan moral serta motivasi yang baik bagi masyarakat.
- b. Menjadi pengetahuan baru dalam suguhan film animasi 2D.

1.5.3 Bagi Animator

- a. Dengan adanya film animasi 2D, maka animator dapat menambah referensi dalam membuat suatu karya film animasi 2D.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang diharapkan sesuai dengan tujuan, maka dalam pembuatan film animasi 2D ini perlu adanya data yang benar, lengkap serta akurat. Untuk itu perlu dilakukan beberapa metode dalam pengumpulan data agar tercapai tujuan tersebut sebagai berikut :

1. Metode Studi Pustaka

Yaitu mengumpulkan data atau informasi dari buku-buku yang terkait dengan perancangan film animasi 2D, referensi buku diperoleh dari dosen pembimbing serta pemikiran individu dan mengumpulkan data dari skripsi-skripsi yang berada diperpustakaan.

2. Metode Pengamatan/Observasi

Yaitu mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi 2D yang sedang populer, mencoba tutorial atau panduan dalam rancangan film animasi yang diperoleh dari berbagai sumber.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan skripsi ini, penulis menjabarkan skripsi ini menjadi bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori berisikan tinjauan pustaka serta tinjauan umum yang menguraikan teori-teori untuk mendukung judul dan mendasari pembahasan tentang penelitian yang dilakukan. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang tools / software (komponen) yang digunakan untuk pembuatan film animasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis dan perancangan serta pembuatan film animasi 2D yang akan dibuat dimulai dari perhitungan berdasarkan metode yang dipakai hingga tahap perancangan tampilan film animasi dengan menggunakan kombinasi teknik *motion graphic* dan spesial efek.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang proses perancangan dan pembuatan serta hasil dari Film Animasi 2D "The SuccessMan" dengan menggabungkan teknik animasi *motion graphic* dan spesial efek.

BAB V PENUTUP

Bab penutupan berisi kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan masalah yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, permohonan kritik dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat keterangan yang didapatkan dari beberapa buku dan internet sebagai referensi dan panduan untuk membantu dalam pembuatan dan sebagai penulisan skripsi.