

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berjalannya waktu teknologi komputer mengalami perkembangan dari waktu ke waktu. Perkembangan itulah yang sekarang banyak dimanfaatkan oleh masyarakat dalam segala hal, salah satunya untuk menyalurkan bakat dan hobi mereka. Menggambar, menulis, membuat game, membuat animasi dan lain sebagainya, itu semua dapat dikerjakan dengan mudah menggunakan teknologi komputer yang semakin canggih.

Animasi 2D adalah salah satu media untuk menyampaikan informasi yang saat ini sedang populer dan dapat dibuat oleh siapa saja dengan mudah dan cepat dikarenakan perkembangan teknologi komputer. Hal itu ditandai dengan banyak bermunculan film-film animasi 2D di berbagai media seperti televisi, internet dan lain sebagainya.

Banyak teknik produksi animasi 2D yang dapat digunakan dalam pembuatan animasi, salah satunya adalah teknik hybrid atau mix media. Teknik ini menggabungkan teknik tradisional dengan digital. Dalam pembuatan film animasi "Khayalan Tingkat Tinggi" penulis mencoba memadukan kemampuan menggambar manual di atas kertas dan pengeditan menggunakan komputer. Digunakannya teknik hybrid dikarenakan dalam animasi tersebut terdapat banyak

gerakan sehingga dibutuhkan keahlian menggambar manual supaya gerakan-gerakan pada setiap adegan yang telah direncanakan dapat tercipta.

Pada pembuatan film animasi 2D "Khayalan Tingkat Tinggi" penulis juga menerapkan prinsip antisipasi. Prinsip ini digunakan untuk memberikan gerak-gerak pada karakter yang dibuat agar gerakan tersebut terlihat hidup dan dapat dinikmati oleh penonton. Alasan lain menggunakan prinsip ini karena pada animasi yang dibuat terdapat gerakan yang cepat sehingga diperlukan gerak-gerak.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat animasi 2D "Khayalan Tingkat Tinggi" menggunakan teknik hybrid dengan menerapkan prinsip antisipasi?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memberikan kejelasan pada pembuatan animasi 2D "Khayalan Tingkat Tinggi" maka penulis membatasi permasalahan yaitu hanya membahas tentang pembuatan animasi 2D "Khayalan Tingkat Tinggi" yang menerapkan prinsip antisipasi, teknik yang digunakan adalah teknik hybrid dan software yang digunakan adalah adobe flash CS6, adobe photoshop CS6, adobe audition CS6, adobe after effect CS6 dan adobe premiere pro CS6.

1.4 Tujuan

1. Syarat untuk menyelesaikan program studi S1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

2. Menyalurkan hobi dan bakat dalam membuat animasi.
3. Memotivasi para penonton supaya turut memajukan film animasi 2D di Indonesia.

1.5 Manfaat

1. Memberikan pengalaman untuk nanti di dunia kerja dalam membuat animasi 2D.
2. Mengetahui seberapa jauh kemampuan dalam membuat animasi 2D.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1.6.1 Studi Literatur

Yaitu dengan cara pengumpulan data dari buku-buku referensi dan internet.

1.6.2 Dokumentasi

Yaitu pengumpulan data dengan merujuk pada buku-buku atau literature, media cetak dan elektronik yang berkaitan dengan penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi judul, latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang pengertian animasi, teknik pembuatan animasi, proses produksi, prinsip animasi perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan.

BAB III PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang cerita, konsep, karakter dan storyboard dalam pembuatan film animasi 2D "Khayalan Tingkat Tinggi".

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang proses produksi dan pasca produksi dalam pembuatan film animasi 2D "Khayalan Tingkat Tinggi".

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA