

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi terus berkembang seiring berjalannya waktu. Baik dalam bidang pemrograman, jaringan, multimedia dan lain sebagainya. Beberapa teknologi yang berkembang dapat kita lihat secara langsung baik berupa mobil, motor, televisi, notebook, PC, handphone, tablet dan lain sebagainya yang bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia baik secara teknis maupun operasional.

Perkembangan teknologi dalam bidang multimedia pun berkembang sangat pesat. Baik berupa perfilman, game, periklanan, website, arsitektur, dan lain sebagainya. Beberapa perkembangan tersebut telah dapat kita nikmati seperti film dan game baik berupa 2 dimensi maupun 3 dimensi. Sedangkan periklanan dapat kita jumpai di beberapa media cetak maupun elektronik yang mana iklan tersebut di desain semenarik mungkin untuk membuat pembaca tertarik dengan informasi yang ada di iklan tersebut. Tak jauh berbeda dengan periklanan, website pun dirancang dan didesain secara khusus untuk membuat pembaca tertarik dengan informasi yang ada di dalamnya. Dalam bidang arsitektur, multimedia digunakan untuk merancang bangun ruang seperti membuat rancangan desain bangunan yang akan dibuat.

Multimedia berkembang dengan pesat dalam berbagai bidang, terutama dalam bidang perfilman. Terkhusus yang bergenre fiksi, baik berupa animasi maupun film *live shoot* yang dipadukan dengan animasi, sehingga menghasilkan efek-efek visual yang menarik dan memanjakan mata penikmat film tersebut.

Perfilman animasi 2 dimensi cukup menarik untuk dinikmati, akan tetapi perkembangan animasi 2 dimensi sedikit menurun seiring berkembangnya animasi 3 dimensi. Hal ini disebabkan oleh proses produksi animasi 2 dimensi yang membuat animator menjadi lamban karena menggunakan teknik biasa yaitu teknik animasi karakter layout dalam produksi animasi. Dari analisa permasalahan diatas, penulis mencoba untuk membuat film animasi dengan teknik yang jarang digunakan oleh animator 2 dimensi yang diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan diatas yaitu teknik animasi karakter library.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang dapat didefinisikan adalah bagaimana animator dapat memproduksi animasi 2 dimensi dengan teknik yang berbeda (*Character Library*) dari teknik yang biasa (*Character Layout*) sehingga dapat mempercepat produksi animasi.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya materi yang dibahas dalam pembuatan film pendek animasi 2 dimensi ini, penulis memberikan batasan-batasan sebagai berikut:

- a. Film pendek animasi 2 dimensi ini menggunakan teknik animasi karakter library (*Character Library*).
- b. Pembuatan karakter animasi beserta librarynya.
- c. Software utama yang digunakan Adobe Flash Professional CS4. Software pendukung yang digunakan Adobe Photoshop CS4, Corel Draw X4, Adobe Soundbooth CS4, Adobe Premiere Pro CS4 dan Swivel Converter.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis membuat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai syarat meraih gelar Strata I STMIK Amikom Yogyakarta.
- b. Menerapkan ilmu teoritis yang didapat oleh penulis selama mengikuti pendidikan di STMIK Amikom Yogyakarta.
- c. Menambah pengalaman secara langsung melalui pembuatan proyek multimedia, khususnya animasi 2 dimensi.
- d. Meningkatkan kualitas animator di Indonesia khususnya dalam bidang produksi animasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Bagi penulis:

- a. Dapat merancang sebuah film pendek animasi 2 dimensi sesuai dengan kemampuan sendiri.
- b. Bertambahnya pengalaman secara langsung melalui pembuatan proyek multimedia, khususnya animasi 2 dimensi.
- c. Dapat menerapkan ilmu teoritis yang didapat oleh penulis selama mengikuti pendidikan di STMIK Amikom Yogyakarta.

Bagi pembaca:

- a. Memotivasi pembaca dalam membuat animasi 2 dimensi khususnya
- b. Dapat dijadikan referensi atau media tutorial bagi pembaca yang ingin mengetahui cara merancang ataupun membuat proyek multimedia agar mendapat wawasan baru.
- c. Sosialisasi teknologi informasi, khususnya dibidang multimedia dan animasi 2 dimensi.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data-data yang diperlukan menggunakan beberapa metode, yaitu:

1. Metode Studi Kepustakaan

Metode yang berpedoman pada buku yang ada, dan disesuaikan dengan objek penelitian maupun buku-buku pendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

2. Metode Studi Literatur

Metode yang digunakan penulis untuk memperoleh data dengan menggunakan literatur yang ada seperti memanfaatkan situs-situs website maupun forum-forum online yang berhubungan dengan dunia multimedia dan animasi 2 dimensi.

3. Metode Observasi

Dalam metode ini, data didapatkan dengan pengamatan terhadap video animasi yang populer dan mendapatkan rating tinggi ataupun yang paling banyak dilihat serta kelengkapan informasi yang ada.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini agar lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan disajikan dalam lima bab dan diuraikan ke dalam permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menerangkan tentang konsep dasar animasi yang berupa definisi animasi dan perkembangan animasi, jenis-jenis animasi, teknik animasi karakter, tahapan dalam pembuatan film animasi dan kebutuhan perangkat.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan sistem dan proses pra produksi seperti perencanaan yang berupa ide, tema, logline, sinopsis dan diagram scene. Dijelaskan juga proses persiapan dalam pra produksi yang berupa pembuatan standar karakter, standar properti, naskah dan pembuatan storyboard.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan tentang proses produksi yang berupa drawing, pembuatan background, penganimasian, audio dan export animasi. Dijelaskan pula proses pasca produksi yang berupa penggabungan dan editing video serta rendering.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi informasi berupa kesimpulan dan saran.

