

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menghasilkan suatu inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang terus berubah kearah yang lebih maju. Teknologi komputer yang memiliki fungsi awal sebagai alat bantu manusia dalam menyelesaikan persoalan dan masalah dalam segala bidang kini memasuki fungsi sebagai alat penghibur. Hal tersebut ditandai dengan semakin banyaknya produk yang berbasis komputer dalam dunia hiburan. Salah satunya animasi 2D.

Perkembangan Dunia animasi 2D dari tahun ke tahun mengalami perubahan yang sangat pesat hal itu memerlukan waktu puluhan tahun dalam proses penciptaanya. Animasi secara harfiah berarti membawa menjadi hidup atau bergerak. Secara umum menganimasi suatu obyek memiliki makna menggerakkan obyek tersebut agar menjadi hidup. Makna ini dalam dunia Animasi komputer mengalami perluasan karena sebuah obyek yang diam juga termasuk Animasi yaitu Animasi diam (non motion), ini biasanya digunakan jika sebuah obyek hendak diperkenalkan secara detail pada pengamat animasi. Animasi mulai dikenal luas

sejak populernya media Televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia, hewan, maupun tumbuhan. Jika dikomparasikan dengan gambar foto atau lukisan yang diam (non motion) maka secara umum animasi akan disukai penonton karena mampu membangkitkan antusiasme dan sensasional oleh karena itu, ingin diciptakan sebuah animasi yang singkat dan menarik.

Kemajuan teknologi animasi juga dijadikan sebagai alat bantu dalam menyediakan informasi secara mudah dan efisien, namun saat ini belum banyak digunakan dalam dunia pendidikan, seperti halnya dalam bidang pendaftaran calon peserta didik baru. Selama ini Pemberian Informasi tentang cara pendaftaran siswa baru di MAN Purwodadi Grobogan masih menggunakan selebaran kertas dan pamflet, sehingga banyak menyebabkan calon siswa baru kurang paham dan kurang mengerti tentang cara pendaftaran di MAN Purwodadi Grobogan. Oleh karena itu, saya berniat untuk membuat skripsi dengan judul **"Pembuatan Animasi 2D Tentang Cara Pendaftaran Siswa Baru di MAN Purwodadi Grobogan"**. Dimana animasi 2D ini memberikan informasi tentang cara pendaftaran siswa baru di MAN Purwodadi Grobogan yang mudah dimengerti oleh calon siswa baru yang ingin mendaftar di MAN Purwodadi Grobogan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat ditarik sebuah rumusan masalah yakni, Bagaimana membuat sebuah animasi 2D “ Tentang Cara Pendaftaran Siswa Baru di MAN Purwodadi Grobogan” untuk memperjelas tata cara pendaftaran calon siswa baru.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada skripsi ini meliputi :

1. Proses pembuatan animasi 2D “Tentang Cara Pendaftaran Siswa Baru di MAN Purwodadi Grobogan” yang meliputi proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi.
2. Animasi ini memberikan informasi tentang cara pendaftaran siswa baru 2013/2014 di MAN Purwodadi Grobogan.
3. Dalam pembuatan animasi 2D ini teknik yang digunakan adalah teknik digital.
4. Durasi 3 Menit 52 detik.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Sebagai syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Membuat animasi 2D “Cara Pendaftaran Siswa Baru di MAN Purwodadi Grobogan”.

### 1.5 **Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah:

Bagi Penyusun :

1. Mengembangkan diri dan memberikan pengetahuan baru sesuai dengan kemampuan sendiri tentang pembuatan sebuah animasi yang sederhana dan mudah dipahami.
2. Dapat menyajikan media informasi yang lebih efisien tentang perencanaan sebuah animasi.

Bagi Calon Siswa Baru:

1. Sebagai sarana informasi cara pendaftaran siswa baru di MAN Purwodadi Grobogan.
2. Sosialisasi teknologi dibidang multimedia dan akan ditunjukkan pada dunia usaha.

### 1.6 **Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah

1. Metode Pengumpulan Data
  - a. Metode Kepustakaan.

Proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial, dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh di perpustakaan maupun file dari internet.

b. Metode Observasi.

Mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap animasi yang saat ini populer.

c. Metode Study Literatur

Mengambil data dengan literature yang bisa dipakai seperti dengan pemanfaatan fasilitas internet, dengan menjelajahi situs yang berhubungan dengan animasi.

2. Metode Analisis

a. Analisis SWOT.

b. Analisis Kebutuhan Sistem.

3. Metode Perancangan Animasi

• Pra Produksi

a. Ide Cerita

b. Tema

c. Scenario

d. Perancangan Story Board

• Produksi

a. Persiapan asset.

b. Pembuatan karakter.

c. Pewarnaan / coloring.

d. Pembuatan background.

e. Pembuatan animasi.

- Pasca Produksi
  - a. Editing
  - b. Dubbing
  - c. Rendering
  - d. Konversi CD/DVD
- 4. Metode Pembuatan Animasi

Pada tahap ini saya menggunakan bantuan software untuk membuat bagian frame per frame dari animasi tersebut, dikarenakan animasi yang saya buat menggunakan tehnik digital.

#### 5. Metode Pengujian

Pada tahap ini akan dilakukan proses pengujian animasi yang akan di uji bersama rekan-rekan apakah animasi yang dibuat sudah sesuai harapan dan apakah sudah cukup memberikan informasi kepada calon siswa. Dan kemudian pengujian terhadap animasi nya apakah sudah sempurna.

### 1.7 Sistematika Penulisan

#### **BAB I : Pendahuluan**

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penelitian, metode penulisan, dan sistematika penulisan.

**BAB II : Landasan Teori**

Bab ini menerangkan teori yang melandasi Sejarah Animasi, Pengertian Animasi, Jenis-jenis Animasi, Prinsip Animasi hingga Proses Pembuatan Animasi.

**BAB III : Analisis dan Rancangan Sistem**

Bab ini menjelaskan tentang analisis dan perancangan sistem, dimana analisis sistem yang dilakukannya meliputi analisis kebutuhan sistem dan SWOT, sedangkan perancangan sistem menggambarkan bentuk dan kepribadian tiap-tiap karakter yang akan dimasukkan kedalam proyek pembuatan animasi.

**BAB IV : Implementasi Sistem dan Pembahasan**

Bab ini menguraikan pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, perencanaan animasi yang dibuat beserta proses renderingnya.

**BAB V : Penutup**

Bab ini akan berisi kesimpulan dari hasil analisa,serta saran-saran.