

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Digitalisasi telah menjamur secara multidimensi, tak terkecuali di bidang seni lukis. Sebelum lahirnya software adobe photoshop kebanyakan orang masih beranggapan bahwa tidak mungkin dapat melukis atau membuat ilustrasi dengan komputer. Sekarang terdapat banyak software yang bisa menjadi sarana kanvas digital. Salah satunya adalah software Adobe Photoshop. Adobe Photoshop dapat digunakan sebagai canvas digital dan digunakan untuk melukis digital. Seni melukis digital digunakan untuk memberikesan bahwa gambar yang dibikin tampak seperti lukisan. Digital Painting merupakan teknik melukis menggunakan software yang compatible digunakan dikomputer. Semakin berkembangnya seni melukis saat ini sampai-sampai bisa melukis menggunakan komputer. Teknik melukis menggunakan media computer sudah sangat berkembang diluar negeri.

Di Indonesia belum banyak yang menggunakan teknik painting untuk memberi warna pada background dan karakter dalam pembuatan animasi 2 dimensi. Teknik painting menggunakan software dikomputer jarang digunakan. Painting atau melukis kebanyakan biasanya dilakukan menggunakan canvas manual dan digores menggunakan tangan. Painting secara digital tidak memikirkan jumlah canvas, jumlah kuas yang akan digunakan. Pada dasarnya obyek yang dihasilkan dengan seni melukis akan natural dan memiliki warna cerah.

Sehubungan dengan kemajuan teknologi melukis digital dan belum banyaknya pembuatan film dengan teknik melukis background dan karakter maka

penyusun tertarik untuk memberikan suatu perancangan tentang sebuah proyek animasi 2 dimensi dengan teknik melukis background dan karakter menggunakan Adobe Photoshop CS3.

1.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah itu tersebut diatas dapat ditarik permasalahan yaitu sebagai berikut: Bagaimana pengembangan teknik seni melukis untuk memberi warna pada background dan karakter dalam pembuatan film animasi 2 dimensi "SAHABAT SEJATI"?

1.3. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada, agar hasilnya lebih mendalam dan lebih mengena maka permasalahan yang ada dibatasi pada perancangan animasi 2 dimensi. Terdapat beberapa batasan yang ada. Batasan tersebut terbagi dari 2 Pendekatan yang meliputi:

1. Pendekatan Prosedur :

Masalah yang dibahas meliputi penggabungan beberapa tool – tool painting yang ada dalam software Adobe photosho CS3 untuk pewarnaan karakter dan background dalam pembuatan animasi 2 dimensi "SAHABAT SEJATI"

2. Pendekatan Sistem :

a. Perangkat lunak (Software) yang dipakai :

Pewarnaan Painting menggunakan ADOBE® Photoshop® CS3 Extended, Animasi Per frame menggunakan ADOBE® After Effect® CS3 Extended. Penyuntingan, Perekaman Suara, Pengisian Suara menggunakan ADOBE® Audition 1.5®.

b. Perangkat Keras (Hardware) yang dipakai:

Dalam membuat animasi 2 dimensi dan pembuatan melukis background membutuhkan beberapa hardware yang compatible dengan software yang akan digunakan. Spesifikasi yang digunakan sbb :

- a. Lcd Monitor komputer sebanyak 1 unit,
- b. Keyboard 1 set, 1 unit mouse logitech,
- c. Inti Prosesor: Intel Core 2 duo 1.66 Ghz .
- d. Memory RAM: 2 Gb visipro (1 keping 2gb).
- e. Mainboard / Motherboard.
- f. Kartu Grafis / VGA (video Graphic Adapter): intel GMA 950
- g. Storage Memory (hard disk), Seagate Barracude.
- h. Optical Disc: DVD-RW.

1.4 Tujuan Penulisan

Dari beberapa rumusan masalah dan batasan masalah yang ada, dapat disimpulkan beberapa tujuan dari penelitian yaitu :

1. Sebagai Salah satu Pra syarat kelulusan untuk progam studi S-1 dengan jurusan TI (Teknik Informatika) di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Dapat dijadikan refarensi, khususnya bagi mahasiawa AMIKOM yang ingin mengetahui bagaimana proses film animasi dibuat. Sehingga bisa menambah wawasan dalam bidang animasi 2 dimensi.
3. Menambah wawasan dalam pembuatan animasi 2 dimensi sehingga

diharapkan nanti dapat bersaing di era globalisasi ini.

4. Ikut dalam pengembangan seni painting dengan komputer diindonesia.

1.5 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang benar dengan masalah yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam pengumpulan data. metode yang digunakan dalam pengerjaan skripsi ini adalah Studi literatur & pustaka yakni pengambilan data yang diambil dari beberapa studi pustaka yang berupa buku-buku

- Painting With Photoshop, Agus Wibowo, Elex Media Komputindo.
- Panduan Painting + Retouching, Elcom, Penerbit Andi
- Digital Painting dengan Adobe Photoshop CS, Teddy Awaluddin SE, Ir Bayu Adjie, Elexmedia Komputindo.
- Beberapa artikel yang berisi tentang animasi 2 dimensi, teknik digital painting dan proses editing.

1.6. Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan tersruktur maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab.uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut:

BAB I . PENDAHULUAN

Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II . DASAR TEORI

Bab ini akan menjelaskan dasar teori, pengertian multimedia, konsep dasar animasi 2 dimensi, peralatan dasar dalam pembuatan film kartun, perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan proyek ini, teknik menggambar, pengertian digital painting, sikap asas film animasi, pengguna film animasi, perkembangan film animasi dan perkembangan film animasi diindonesia.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang membuat ide, tema, menulis logline, sinopsis, diagram scane, storyboard, character development.

BAB IV. PEMBAHASAN

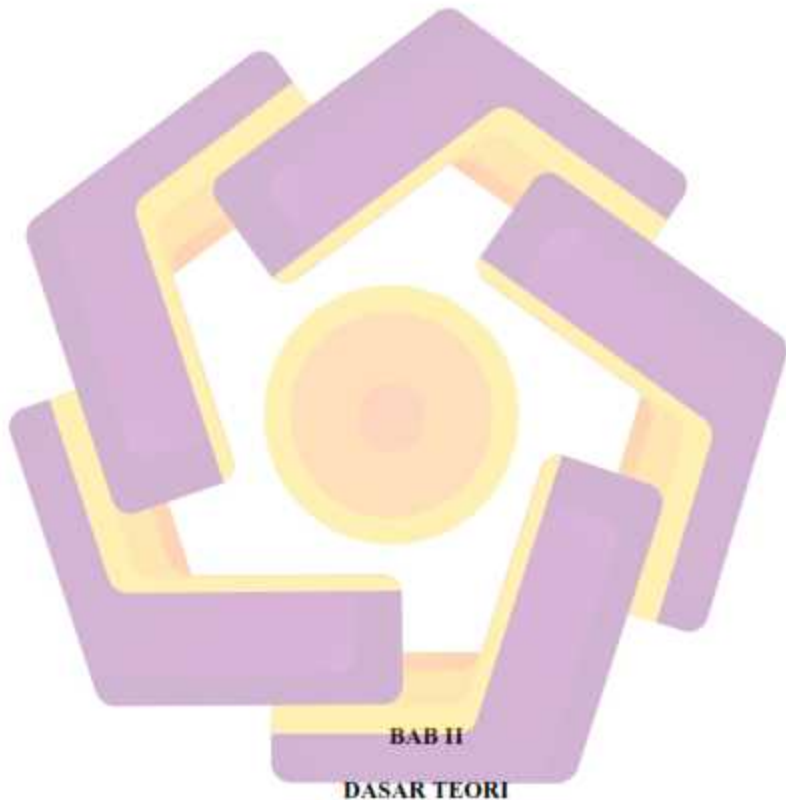
Bab ini manjelaskan tentang proses pembuatan film animasi 2 dimensi dari rancangan yang telah dibuat dimulai dari produksi hingga post produksi.

BAB V. PENUTUP

Bab ini akan menguraikan tentang kesimpulan tentang film animasi 2 dimensi yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN



2.1 Definisi Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan kepada Anda dengan komputer atau peralatan manipulasi elektronik dan digital yang lain. Multimedia dapat menimbulkan sensasi dahsyat. Ketika