

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi multimedia pada masa sekarang sangat pesat. Dalam bidang Sumberdaya Manusia, multimedia merupakan media pelatihan yang cukup baik dan menarik. Hal ini berperan besar juga dalam bidang komunikasi, bisnis, pendidikan, dan perindustrian. Pada masa sekarang ini multimedia telah dapat mengembangkan proses penyampaian informasi menjadi lebih dinamis dan efektif. Kelebihan dari multimedia yaitu mampu menarik indera dan minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan yang memberikan kejelasan informasi yang disampaikan kepada masyarakat.

Maka sesuai dengan perkembangan film animasi Indonesia sekarang ini, banyak sekali muncul berbagai macam animasi baru dengan berbagai teknik animasi. Yang tentu saja itu akan membuat dunia film di Indonesia semakin beragam dan lebih berwarna, terutama animasi teknik silhouette. Saat ini film animasi masih diakui sebagai salah satu cara berpromosi yang paling efektif untuk menghibur masyarakat (public relations).

Perkembangan film animasi sendiri juga sangat pesat, terbukti hingga saat ini sudah ratusan film animasi yang diproduksi oleh sutradara film animasi atau produsen film animasi di Indonesia. Animasi sendiri adalah merupakan suatu teknik yang banyak sekali dipakai di dalam dunia film dewasa ini, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu film, maupun bersatu dengan film live.

Animasi silhouette adalah animasi dimana karakter hanya terlihat sebagai hitam siluet.

## 1.2. Rumusan Masalah

Dalam merancang pembuatan film animasi dengan teknik silhouette, banyak yang dapat dilakukan. Hal ini tergantung dari situasi yang sedang berkembang, dan peluang yang ada. Dengan perkembangan teknologi animasi yang semakin pesat dan persaingan yang semakin ketat, seorang sutradara hendaknya mempunyai ide kreatif yang nantinya dapat diimplementasikan dalam pembuatan film animasi itu sendiri.

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang di atas dapat ditarik pokok permasalahannya, yaitu bagaimana membuat suatu perancangan komunikasi visual dari film animasi yang berjudul "Lain Dunia" menggunakan teknik silhouette dengan menarik sehingga nantinya dapat dijadikan sebagai hiburan bagi para penonton.

## 1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memberikan arah yang jelas bagi peneliti untuk meneliti dan menentukan metode atau cara yang tepat dan cepat, serta tercapainya tujuan penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi tersebut, maka penelitian ini dibatasi pada proses pembuatan film animasi pendek dengan beberapa *software* pembantu, mulai dari metode pembuatan film animasi pendek

pada proses pra produksi hingga pada pasca produksi. Durasi ideal yang akan di terapkan film animasi pendek kurang lebih 6 sampai 10 menit.

Untuk mewujudkan apa yang telah dijelaskan diatas, maka beberapa *software* pembantu yang digunakan antara lain :

1. Adobe Premiere Pro 3.0
2. Adobe After Effects 3.0
3. Adobe Photoshop CS 3.0
4. Adobe Audition
5. Kamera Digital

Dengan adanya *software* pendukung, maka dapat membantu dalam proses produksi film animasi pendek dengan teknik *silhouette* tersebut

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 jurusan Teknik Informatika pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Mengimplementasikan kemampuan yang telah didapatkan selama duduk dibangku perkuliahan khususnya dalam konsentrasi multimedia di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Memberikan pengetahuan tentang pembuatan sebuah film animasi menggunakan teknik *silhouette* dengan konsep yang menarik dan berbeda.
4. Menghasilkan film animasi pendek yang berjudul "Lain Dunia" menggunakan teknik *silhouette*.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya pembuatan skripsi ini diantaranya adalah :

1. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Dapat mengetahui dan lebih memahami teknik-teknik yang efisien tentang bagaimana memulai dan merencanakan suatu konsep dalam pembuatan film animasi, serta menambah pengetahuan tentang bagaimana membuat animasi *silhouette*.
3. Mempelajari lebih dalam terhadap masalah yang dihadapi, yaitu mempelajari bagaimana cara mengolah data yang lebih efektif guna meningkatkan pelayanan perusahaan.
4. Belajar mencari dan menemukan penyelesaian dari suatu masalah secara sistematis.

### 1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk dapat memperoleh hasil yang diinginkan, maka sangat diperlukan pengumpulan data yang jelas dan lengkap dalam penyusunan skripsi ini. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan antara lain:

### 1. Metode Observasi

Pengumpulan data dilakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian untuk memperoleh informasi sebagai bahan penulisan.

### 2. Metode kepustakaan (*Library*)

Metode ini menekankan pada telaah buku, dalam hal ini Pustaka dengan pokok masalah yang diambil selain itu, digunakan sebagai cara untuk menempatkan data yang diperlukan dalam menelaah dan menganalisa kenyataan yang ada pada obyek.

### 3. Metode Literature

Proses pengumpulan data yang salah satunya bisa dilakukan yaitu dengan memanfaatkan media internet sebagai sebuah referensi, dengan cara mengunjungi situs-situs yang menyediakan informasi dan pembahasan yang berhubungan dengan penyusunan skripsi ini maupun pengerjaan film animasi itu sendiri.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini akan dibahas dan disusun sistematis dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan metode, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan serta laporan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Di dalam bab ini berisi uraian tentang sejarah multimedia, pengertian tentang video editing, sejarah silhouette, serta perangkat lunak yang akan digunakan dalam pembuatan film animasi pendek teknik silhouette.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Di dalam bab ini berisi tentang gambaran umum dari film animasi pendek "Lain Dunia", dan menjelaskan proses pra produksi yang meliputi analisis, penentuan ide, penentuan tema, naskah dan storyboard serta rencana anggaran biaya.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Di dalam bab ini berisi pembahasan tentang proses produksi dan pasca produksi. Di dalamnya menjelaskan bagaimana proses produksi dan langkah – langkah dalam pembuatan film animasi yang efektif dan efisien dengan menggunakan teknik animasi silhouette pasca produksi yang meliputi proses capture sampai dengan rendering.

## BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN