

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Beriklan adalah salah satu cara yang diambil perusahaan untuk meningkatkan penjualan, dengan beriklan maka produk mereka akan di kenal oleh masyarakat sehingga produk yang ditawarkan akan bisa menembus pasaran. Cara yang sering dipakai perusahaan untuk memasarkan produk yaitu melalui media video atau animasi.

Animasi berakar dari dunia gambar, yaitu ilustrasi desain grafis (desain komunikasi visual). Dunia film ilustrasi mendapat dimensi dan wujud baru di dalam film live dan animasi. Daya tarik sebuah film animasi yang menyertai itu tergantung pada beberapa elemen, termasuk elemen warna dan komedi di dalamnya.

Melihat hal tersebut mendukung skripsi menjadi tujuan utama serta memberikan gambaran bahwa video animasi mempunyai peran penting dalam menyampaikan informasi produk atau bahkan mengajak orang untuk berperilaku lebih baik. Maka judul dari skripsi ini adalah **" PERANCANGAN FILM ANIMASI CRAZY FISH IN AQUARIUM BERBASIS ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK HYBRID MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 "**

1.2 Rumusan Masalah

Penerapan teknologi periklanan multimedia khususnya animasi dapat diaplikasikan dalam berbagai kebutuhan dan kepentingan yang berbeda. Dalam permasalahan kali ini bagaimana merancang animasi sebagai sarana informasi dan promosi?

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, maka perumusan masalah untuk skripsi ini antara lain :

1. Bagaimana merancang animasi dengan tehnik Hybrid?
2. Bagaimana merancang animasi yang dapat diterima oleh semua kalangan?

1.3 Batasan Masalah

Dalam menghindari meluasnya pokok masalah yang akan dibahas maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan yaitu :

- a. Merancang animasi sesuai dengan produk yang akan dipasarkan melalui media video animasi 2D.
- b. Software yang digunakan :
 - *Adobe Flash CS3* sebagai animasi.
 - *Adobe Premiere pro CS3* sebagai pengolah dan menambahkan efek – efek khusus dalam pembuat video.
 - *Adobe Audition* sebagai pembuat komposisi suara.
 - *Corel Draw X5* sebagai editing pada garis dan pembuatan gambar.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan S1 yang wajib ditempuh di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat video animasi 2D sebagai media memasarkan produk.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dan pembuatan skripsi ini adalah :

1. Memperoleh gelar sarjana komputer.
2. Dapat menyajikan media periklanan yang menarik dan bisa diterima oleh semua kalangan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Sebagai pelengkap dan memperlancar dalam menyusun skripsi ini, diperlukan data yang sesuai dengan maksud dan tujuan. Data yang didapat kemudian akan diolah dengan cermat dan tepat yang nantinya dipakai sebagai sumber perancangan animasi.

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu:

1. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data dengan menggunakan buku – buku atau literature yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti. Buku yang dipergunakan merupakan koleksi perpustakaan STMIK AMIKOM

Yogyakarta dan dari buku – buku tersebut diperoleh dasar – dasar teori untuk penulisan skripsi ini.

2. Metode Observasi

Yaitu pengumpulan data yang diperoleh dengan cara pengamatan secara langsung pada sebuah objek yang diteliti secara cermat dan sistematis.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini terbagi atas lima bab, yaitu:

BAB I : Pendahuluan

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: Landasan Teori

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

BAB III: Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini menguraikan tentang ide cerita, tema, logline, synopsis, diagram scene, character development, membuat storyboard, dan analisis biaya manfaat.

BAB IV: Implementasi dan Pembahasan

Bab ini memberikan penjelasan tentang rancangan film kartun dan akan dibahas bagaimana cara atau teknik pembuatan film kartun secara bertahap dengan metode 2D hingga format film terakhir.

BAB V: Penutup

Bab ini berisi kesimpulan yang didapatkan dari hasil program, saran dan semua kegiatan-kegiatan dalam pembuatan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penyusun.

1.8 Jadwal Kegiatan

No.	Kegiatan	Bulan																			
		Oktober				November				Desember				Januari				Februari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Masalah																				
2	Pengumpulan Data																				
3	Analisis																				
4	Perancangan																				
5	Pembuatan Animasi																				
6	Pengujian Animasi																				
9	Penulisan Akhir Laporan																				
10	Pendadaran																				

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan