

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan akan seni animasi bagi kehidupan sosial saat ini cukup tinggi. Mulai dari sektor hiburan, perfilman, periklanan serta beberapa aspek kehidupan lainnya. Dari tahun ketahun kebutuhan pasar akan animasi pun juga semakin meningkat. Karena dinilai mampu memberikan nilai keunikan dan keindahan yang lebih dibanding dengan media non animasi visual lainnya.

Berbicara tentang konsep animasi, ada 2 hal yang mendasar yaitu: masalah teknik animasi dan masalah mengkomunikasikannya. Dengan demikian, pembuatan produk seni animasi dianggap cukup rumit bagi sebagian orang, khususnya jika menyangkut teknik produksi seni animasi. Terlebih di beberapa dekade lalu, sebelum kinerja komputer bisa diterapkan di segala bidang. Apalagi sebagian orang berfikir bahwa seni animasi dianggap bukanlah bisnis yang menjanjikan terlebih di Indonesia. Namun pada kenyataannya saat ini, seiring berjalannya waktu, cukup banyak media iklan dan promosi baik komersil maupun iklan layanan masyarakat khususnya perlahan menggunakan media animasi 2D atau 3D. Hal ini dikarenakan lebih menarik dan informatif. Misalnya untuk beberapa iklan layanan masyarakat seperti iklan layanan masyarakat tentang bahaya rokok, Alkohol dan Narkotika atau obat terlarang lainnya dll.

Oleh karena itu, disamping kreativitas dibutuhkan, penguasaan teknik pun juga menjadi fondasi yang kuat untuk mewujudkan itu. Cukup banyak teknik

penganimasian 2D yang terkenal, beberapa teknik-teknik tersebut adalah Teknik *Hybrid* dan *Vektor*. Meskipun bukan teknik yang baru, teknik animasi 2D ini masih digunakan bagi sebagian kalangan produsen animasi 2D tentunya. Dengan konsep utama yakni memadukan seni menggambar manual dan dengan pengolahan secara digital. Hal ini diharapkan dapat membantu bagi setiap orang yang ingin berkarir di dunia seni animasi 2D, sehingga proses produksi seni animasi lebih mudah, cepat, dan alat – alat produksi yang terjangkau sekaligus mudah didapatkan di pasaran.

1.2 Rumusan Masalah

Dapat ditarik sebuah rumusan masalah yang mendasar yakni, bagaimana menghasilkan sebuah animasi 2D yang informatif mengenai efek buruk rokok dengan menggunakan teknik *Hybrid* yang dipadukan dengan teknik *Vektor*.

1.3. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas, dibatasi dengan beberapa pendekatan - pendekatan agar pembahasan topik ini lebih spesifik, akurat dan tidak menyimpang, batasan – batasan tersebut yakni terbagi dari 2 pendekatan yang meliputi:

1. Pendekatan prosedur, terkait ;
 - a. Proses pra produksi membatasi masalah tentang persiapan apa yang harus disiapkan pada tahap awal pembuatan proyek. meliputi; Penentuan ide cerita, perancangan pembuatan karakter dasar, naskah cerita dan *story board*.

- b. Proses produksi, meliputi perihal perancangan *background* dan *foreground*, merancang *key*, *inbetweening*, dan *timing*, *Scan* gambar, teknik *Clean up* gambar dasar, penganimasian.
- c. Proses post produksi hingga penyelesaian tahap akhir. Meliputi; *editing*, *dubbing*, dan penambahan *sound FX* hingga *finishing*.

- 2. Pendekatan sistem, yang terkait seputar ;
 - a. Perangkat lunak (*Software*) yang digunakan.
 - b. Perangkat keras (*Hardware*) yang digunakan.

Pembahasan keduanya akan dibahas lebih detail di bab dan pembahasan selanjutnya.

1.4 Tujuan Penulisan

Dari masalah dan batasan- batasan yang ada, dapat disimpulkan beberapa tujuan dari penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk:

- 1. Sebagai Salah satu Pra syarat kelulusan untuk Prodi S-1 dengan jurusan T.I (teknik Informatika) . Sekaligus Persiapan langkah awal menuju bursa kerja yang trampil dan berkompeten khususnya dibidang multimedia, seni animasi dan Komputer grafis.
- 2. Berharap semoga karya ini bisa menjadi suatu referensi bagi adik – adik di STMIK AMIKOM, khususnya jurusan Teknik Informatika yang ingin

menyusun suatu proyek TA / skripsi atau tujuan lainnya dengan tema dan kategori yang serupa .

3. Turut berupaya menyumbangkan suatu bentuk seni kreatifitas bagi negeri berupa seni animasi 2D dan film kartun.
4. Ikut serta dalam pengembangan seni animasi 2D di Indonesia.

1.5 Metode Penelttin

Agar Implementasi dan analisis lebih teratur dalam penyusunanya, metode yang digunakan dalam pengerjaan skripsi ini adalah Studi literatur & pustaka yakni pengambilan data yang diambil dari beberapa studi pustaka yang berupa buku-buku, dan sumber lainnya berupa *web* atau literatur lainnya, tentang software yang mendukung dan yang berperan penting dalam pembuatan proyek. Beberapa buku, *e-book* dan artikel tersebut antara lain :

1. *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. 2006, Suryanto, Ariawan, Jogjakarta: Penerbit Andi.
2. *Let's Animate!*, Soewignjo.2005.Nexx Media.inc.
3. *Timing for Animation*, Whitaker, Halas, 2002.Malang: Bayumedia Publishing.
4. <http://2D-animation-hybrid.blogspot.com> oleh Angel Michael.

1.6. Sistematika Penullsan

Agar memudahkan penulisan laporan ini, sistematika penulisan skripsi ini menjadi Lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut: