

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

MSV Studio adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang produksi animasi baik 2D maupun 3D. Sementara BDI Denpasar adalah lembaga pendidikan yang berfokus untuk pada bidang industri animasi dan teknologi. MSV Studio dan BDI Denpasar bekerjasama dalam menyelenggarakan program diklat animasi 3D. Tujuan dari program ini adalah untuk melatih dan mempersiapkan mahasiswa untuk memasuki industri animasi. Dalam program ini, mahasiswa akan dilatih secara intensif oleh mentor dari MSV Studio mengenai animasi 3D.

Setelah kegiatan pelatihan, mahasiswa ditugaskan untuk membuat sebuah karya animasi 3D secara berkelompok. Kelompok dari penulis memutuskan membuat animasi 3D berjudul "Jon Jumait" yang bercerita tentang kehidupan Jon dan masalah yang dihadapinya. Animasi ini membutuhkan banyak pekerjaan dan asset 3d untuk membangun dunia yang meyakinkan kepada penonton dalam penyajian cerita animasi "Jon Jumait".

Dalam proses produksi animasi "Jon Jumait", seluruh anggota kelompok mengalami kendala dalam memperbarui file dan pekerjaan secara manual karena tidak adanya teknik hardware komputer yang menghubungkan antar komputer. Kendala ini membuat proses produksi menjadi merepotkan dan memakan waktu yang lama. Melihat kendala itu, penulis membuat sebuah teknik hardware komputer yang dapat mendukung dan mempercepat proses produksi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, Penulis merancang dan membuat sebuah teknik hardware komputer pada pengerjaan animasi "Jon Jumait" sehingga proses produksi lebih efisien dan efektif. Maka dari itu, penulis memutuskan untuk mengambil judul **"Perancangan Teknik Hardware Komputer Dalam Produksi Film Animasi Jon Jumait"**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan sebuah permasalahan yang akan diselesaikan, yakni *Bagaimana Proses Perancangan Teknik Hardware Komputer Dalam Produksi Film Animasi Jon Jumait*.

## 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan diatas agar tidak melebar pembahasannya. Maka penulis membatasi ruang lingkup pembahasan lebih terperinci sebagai berikut :

1. Pembahasan teknik hardware komputer dalam produksi film animasi Jon Jumait
2. Teknik hardware komputer yang dibahas mencakup jaringan LAN dan Online
3. Sistem operasi yang digunakan adalah *Windows 10*
4. Layanan online yang digunakan adalah *Google Drive*
5. Pengujian keefektifan dan kemudahan teknik hardware komputer dalam produksi animasi Jon Jumait

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan yang dapat tercapai melalui pembahasan penelitian ini :

1. Merancang teknik hardware komputer yang efektif dan efisien untuk produksi film animasi JON JUMAIT
2. Membantu artist, animator, dan editor dalam produksi film animasi Jon Jumait secara efektif dan efisien.
3. Untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat dicapai dalam pembahasan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai dokumentasi perancangan teknik hardware komputer dalam produksi film animasi Jon Jumait.
2. Memberikan solusi pada permasalahan produksi animasi Jon Jumait dengan membuat sebuah teknik hardware komputer.
3. Menyediakan bahan pembelajaran dan referensi teknik hardware komputer dalam produksi animasi maupun dalam pembuatan karya tulis yang lain.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Berikut adalah sistematika penulisan skripsi yang akan membantu pembahasan penelitian menjadi teratur dan mudah dipahami :

##### BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Rumusan Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Manfaat Penelitian
- E. Sistematika Penulisan

##### BAB II LANDASAN TEORI

- A. Jaringan Komputer
- B. *Google Drive*
- C. Analisa Kebutuhan
- D. Pengujian Teknis

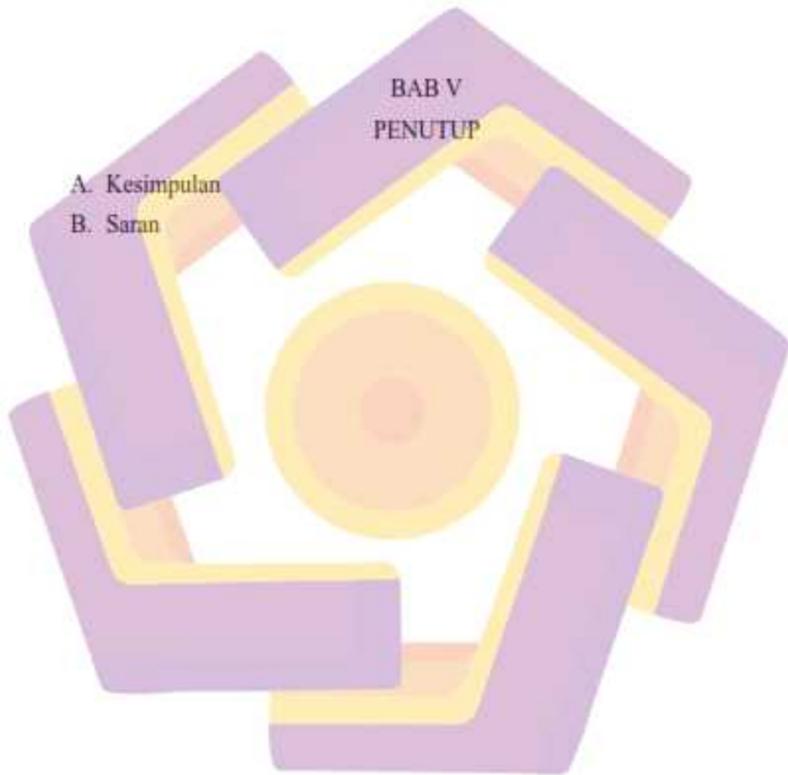
##### BAB III METODE PENELITIAN

- A. Gambaran Umum Project
- B. Analisa Kebutuhan

C. Perencanaan Sistem Jaringan

#### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

- A. Proses Implementasi
- B. Hasil Evaluasi Kerja



#### BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran