

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lipsync istilah teknis untuk mencocokkan gerakan bibir berbicara atau bernyanyi seseorang dengan rekaman suara yang dinyanyikan atau lisan yang didengar pendengar, baik melalui sistem penguatan suara dalam pertunjukan langsung atau melalui televisi, komputer. Karena dengan menggunakan lipsync, animasi 2 dimensi (2D) semakin tampak nyata dan lebih ekspresif dalam menyampaikan pesannya.[1]

Animasi 2D penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi. Hal ini dilakukan dengan urutan gambar berturut-turut atau frame by frame, yang mensimulasikan gerak oleh setiap gambar menunjukkan berikutnya dalam perkembangan bertahap langkah-langkah. Karena dengan menggunakan animasi 2 dimensi penulis lebih bisa menghasilkan efisiensi, kesederhanaan, efektivitas biaya dan kebebasan artistik.[2]

Sifat wajib bagi Allah sifat sempurna yang tidak terhingga bagi Allah SWT. Setiap muslim wajib mengetahui dan beriman kepada sifat-sifat Allah tersebut. Penulis menggunakan sifat wajib Allah dalam bunyi lipsync karena untuk media pembelajaran anak-anak usia 5-8 tahun supaya lebih mengingat sejak usia dini.[3]

Toon boom software untuk animasi 2 dimensi dan Toon boom sangat mudah untuk membuat animasi 2 dimensi agar kelihatan natural. Oleh karena

itu Toonboom memiliki banyak fitur seperti auto lipsync texture, 3D view, Rigging character, dan masih banyak lagi. Pada kebanyakan pembuatan lipsync animasi 2 dimensi menggunakan frame by frame, dimana pembuatan tersebut butuh waktu 1 minggu untuk durasi 1 menit. Itu waktu yang sangat lama dan memperlambat waktu produksi.

Untuk mengurangi permasalahan tersebut, maka penulis mengambil judul “Pembuatan Lipsync animasi 2D ‘Sifat wajib bagi Allah’ menggunakan Toonboom Studio. Dimana penggunaa teknologi auto lipsync dengan software toonboom sebagai alat bantu untuk mempermudah dan mempersingkat waktu pada produksi animasi 2 dimensi agar lebih natural dan terarah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah di ungkapkan sebelumnya, maka penulisan dapat menarik permasalahan pokok yang di bahas dalam penelitian ini bagaimana membuat lipsync animasi 2D menggunakan software Toon Boom Studio, agar dapat menghasilkan lipsync yang sesuai dengan animasi 2D.

1.3 Batasan Masalah

Suatu penelitian memerlukan adanya batasan masalah agar penelitian lebih terarah dan membudahkan dalam pembahasan, Sehingga tujuan penelitian dapat dicapai sesuai kebutuhan

Adapun beberapa batasan yang digunakan dalam penelitian pada beberapa hal berikut :

1. Animasi yang dibuat adalah animasi 2D
2. Pembuatan lipsync Animasi 2D 'sifat wajib bagi Allah' sebagai media informasi untuk mengenalkan pada anak usia 5-8 tahun.
3. Proses pembuatan lipsync Animasi 2D.
4. Materi yang ada dalam animasi 2D 'sifat wajib bagi Allah' bersumber dari Guru TPA di salah satu pengajar Masjid.
5. Software utama yang digunakan dalam pembuatan lipsync animasi 2D ini adalah Toonboom, selain itu didukung software multimedia lainnya yaitu Manga Studio 5.0 Adobe Premier CC, Mp3 Audio Editor, dan software pendukung lainnya.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun dalam sebuah penelitian tentu terdapat tujuan-tujuan, sehingga penelitian ini dapat memiliki hasil akhir yang jelas, berikut adalah tujuan dari penelitian :

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program Strata 1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Membuat Lipsync animasi 2D menggunakan karakter wanita berhijab.

4. Mengingatnkan pengetahuan penulis dan pengguna tentang menghadal sifat wajib bagi Allah.
5. Membantu menyampaikan informasi pengetahuan mengenai sifat wajib bagi Allah.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Memanfaatkan animasi 2D sebagai alat untuk mengetahui nama-nama sifat wajib bagi AllahSwT.
2. Hasil penelitan dapat mendukung untuk pendidikan anak usia 5-8 tahun untuk mengenal sifat wajib bagi AllahSwT.
3. Sebagai media ranah animasi 2D untuk menangkap daya ingat anak mengenal sifat wajib bagi Allah.

1.6 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi/survey

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi yang sudah populer.

2. Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data melalui metode kepustakaan dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Quisioner

Metode pengumpulan data dengan menggunakan sekumpulan daftar pertanyaan kepada sejumlah objek yang representative, untuk mengetahui respon penonton terhadap animasi yang dibuat.

1.7 Sistematika penulisan

Agar gambaran pembahasan penulis lebih mudah di mengerti, maka tugas akhir ini disusun dengan sistematika penulisan dibagi sebagai berikut.[4]

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dasar teori yang mencakup teori teori dan konsep konsep dasar pembuatan Lipsync animasi 2D, konsep dasar multimedia serta software yang akan di gunakan untuk pembuatan animasi 2D.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Analisis terhadap masalah yang sedang diteliti diuraikan pda bab ini. Selain menganalisa masalah, dalam bab ini berisi analisis pembuatan Lipsync Animasi 2D yang dibuat oleh penulis meliputi tema, *storyboard*, *design* karakter dan pembuatan Lipsync animasi 2D,

BAB IV: IMPLEMENTASI PEMBAHASAN

Penjelasan tentang hasil penelitian yang telah dilakukan akan diuraikan pada bab ini. Secara khusus bab ini memaparkan hasil pembuatan Lipsync animasi 2D yaitu produksi dan pasca produksi.

BAB V: PENUTUP

Bab ini merupakan penutup skripsi yang di dalamnya terdapat kesimpulan penelitian serta saran yang diberikan oleh penulis.

