

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Latar belakang masalah muncul ketika penulis mendapatkan proyek akhir pada mata kuliah animasi 2 Dimensi atau 2D. Penulis mempelajari software animasi yang telah ada kemudian mengadaptasinya pada software adobe photoshop. Langkah ini ternyata lebih efektif karena dapat mempersingkat waktu produksi tanpa mengurangi tahap – tahap produksi yang ada.

Salah satu teknik pembuatan animasi adalah animasi cel (*celluloid*) yang termasuk jenis pembuatan animasi tertua. Animasi cel merupakan lembaran – lembaran gambar yang jika disatukan dan dijalankan akan terbentuk suatu animasi yang utuh. Contohnya dalam film Mickey Mouse dan Tom and Jerry.

Adobe Photoshop biasa disebut Photoshop adalah perangkat lunak buatan Adobe system. Kedepannya photoshop bukan hanya sebagai software perekayasa gambar dan software alternatif dalam pembuatan animasi, namun photoshop akan menjadi salah satu software animasi.

Terinspirasi dari animasi Oddbods, Mr. Bean, Larva, serta masih rendahnya tingkat kesadaran manusia tentang kebersihan. Penulis mengambil sebuah judul “*Popo And Bumbang*” untuk menyampaikan pentingnya kebersihan dalam kehidupan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dibuat rumusan masalah, yaitu :
Bagaimana membuat animasi 2d dengan teknik kamera hot moves pada adobe photoshop cs5?

1.3 Batasan Penelitian

Beberapa batasan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini membahas tentang pembuatan animasi 2D menggunakan Adobe Photoshop CS5.
2. Jenis animasi yang digunakan adalah animasi sel (*Cell Animation*)
3. Format standart animasi yang digunakan adalah (*High Definition Video*) HDV. Ukuran yang digunakan HDV 1080px x 720px, frame rate 23.976 frames per second dengan aspek rasio 16 : 9.
4. Konsep pembuatan animasi ini dengan menggunakan animasi dan menggunakan teknik *Hot Moves* (*Teknik Roll / Dutch Tilt, Foreground Parallax, Back Parallax*).

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1 pada jurusan Teknik Informatika.

Tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Mengenalkan kepada para animator pemula bahwa *software* Adobe Photoshop CS5 dapat digunakan untuk membuat film animasi.

2. Membuat film animasi 2D dengan menggambar langsung, menganimasikan, dan memberi warna secara digital menggunakan Adobe Photoshop CS5.
3. Memberikan pesan bagi semua kalangan agar peduli dan sadar bahwa kebersihan adalah salah satu dari gaya hidup.

1.5 Metode Penelitian

a. Metode Wawancara

Penulis berkonsultasi secara langsung dengan orang-orang yang telah lama menggeluti pembuatan Film Animasi, salah satunya adalah Bp. Adi Djayusman, S.Kom.

b. Metode Observasi

Yaitu peninjauan dan pengamatan langsung ke tempat pembuatan film Animasi, salah satunya adalah studio Mataram Surya Visi (MSV) Yogyakarta.

c. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi animasi yang dapat di peroleh di perpustakaan maupun Internet.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian bertujuan untuk mempermudah dalam penulisan penyusunan skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi ini sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini meliputi pembahasan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang berkaitan dengan animasi 2D, teknik pembuatan animasi, dan proses pembuatan animasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum animasi serta analisis Pra Produksi dalam bentuk *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang hasil Pada Bab IV akan membahas tentang proses pembuatan animasi, yaitu pada tahap Produksi dan Pasca Produksi.

BAB V PENUTUP

Dalam Bab V ini berisi kesimpulan dan saran yang disampaikan dalam menyempurnakan penulisan laporan.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi tentang referensi yang digunakan dalam pembuatan animasi.

LAMPIRAN

Berisi tentang informasi atau data yang dibutuhkan untuk melengkapi pokok bahasan.

