

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri animasi telah membuat langkah signifikan dalam beberapa tahun terakhir, terutama dalam hal karakter dan kreasi. Dengan munculnya teknologi digital, animator sekarang dapat menggunakan berbagai alat dan perangkat lunak untuk membuat animasi karakter yang lebih kuat dan menarik secara visual. Dalam konteks ini, laporan ini berfokus pada pembuatan dan desain karakter animasi "FIGHT" menggunakan teknik digital 2D.

Membuat dan menggambar karakter animasi memerlukan kombinasi keterampilan artistik, penceritaan, dan keahlian teknis. Animator harus dengan hati-hati mempertimbangkan daya tarik visual, kepribadian, dan fungsionalitas setiap karakter, memastikan bahwa mereka secara efektif menyampaikan emosi dan tindakan yang diinginkan dalam cerita. Penggunaan teknologi 2D digital memberi animator platform serbaguna untuk menghidupkan karakter mereka, memungkinkan kontrol yang lebih besar atas proses animasi dan memungkinkan gerakan yang lebih dinamis dan kompleks. Tujuan dari laporan ini adalah untuk mengeksplorasi langkah-langkah yang terlibat dalam pembuatan dan perancangan karakter animasi "FIGHT" menggunakan teknik digital 2D.

Laporan ini mencakup fase konseptualisasi, membahas pentingnya pengembangan karakter, gaya visual, dan arahan seni secara keseluruhan. Selain itu, laporan ini mencakup aspek teknis penggunaan alat dan perangkat lunak digital untuk animasi. Menjelajahi proses pembuatan dan perancangan karakter animasi menggunakan teknik 2D digital, laporan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan panduan praktis kepada para animator, mahasiswa, dan profesional yang tertarik di bidang tersebut. Diharapkan temuan dan rekomendasi yang disajikan dalam laporan ini dapat memajukan perkembangan animasi karakter dan menginspirasi inovasi baru di bidang animasi 2D digital. Karena Media Pembelajaran Digital merupakan cara memproduksi atau menyediakan materi

dengan menggunakan sumber digital sehingga informasi/materi tersimpan dalam bentuk digital.

Adapun alasan Lain yang digunakan untuk membuat laporan ini menjadi alasan penelitian adalah objek karakter animasi 2D merupakan elemen penting dalam industri pembuatan animasi yang membutuhkan pemahaman mendalam tentang desain karakter, dan teknik pembuatannya menurut pendapat seorang designer animasi bernama Steven Johnson.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan judul laporan "Membuat dan Merancang Karakter Animasi "FIGHT" dengan Teknik Digital 2D", terdapat beberapa rumusan masalah yang dapat diajukan, antara lain:

1. Bagaimana proses pembuatan karakter animasi "FIGHT" dengan menggunakan teknik digital 2D?
2. Apa saja langkah-langkah yang diperlukan dalam perancangan karakter animasi "FIGHT" dengan menggunakan teknik digital 2D?
3. Apa saja tantangan yang mungkin dihadapi dalam pembuatan dan perancangan karakter animasi "FIGHT" dengan menggunakan teknik digital 2D?

Rumusan masalah di atas bertujuan untuk menjelaskan dan menganalisis proses, langkah-langkah, pengaruh, tantangan, dan penerapan teknik digital 2D dalam pembuatan dan perancangan karakter animasi "FIGHT". Penelitian ini akan menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan tujuan memberikan wawasan yang lebih baik tentang proses pembuatan dan perancangan karakter animasi "FIGHT" menggunakan teknik digital 2D, serta implikasinya dalam industri animasi.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah, antara lain:

1. Fokus pada pembuatan dan desain karakter animasi "FIGHT" menggunakan teknologi digital 2D. Laporan ini tidak mencakup teknik animasi lainnya atau teknik 3D digital.
2. Tidak membahas aspek produksi sama sekali, hanya fokus pada proses pembuatan dan perancangan karakter animasi "FIGHT" menggunakan teknik digital 2D.
3. Pembatasan genre "FIGHT" dari karakter animasi yang melibatkan pertarungan atau aksi, tidak termasuk genre lain seperti komedi atau petualangan.

Mempertimbangkan keterbatasan masalah di atas, laporan ini berfokus pada pembuatan dan desain karakter animasi "FIGHT" menggunakan teknik digital 2D, menyoroti langkah, teknik, dan tantangannya. Laporan ini tidak membahas produksi dan distribusi yang lebih luas dari karakter animasi "FIGHT".

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai, antara lain:

1. Memenuhi Persyaratan untuk menyelesaikan program studi S1 Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Sebagai Pengembangan ilmu yang telah di peroleh selama studi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Implementasi teknik Desain Modern 2D Digital Pada karakter Animasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Memberikan pemahaman teori tentang proses pembuatan dan perancangan karakter animasi menggunakan teknik digital 2D. Studi ini melengkapi pengetahuan yang ada dengan memfokuskan secara khusus pada teknik digital 2D yang berkaitan dengan pembuatan karakter animasi.

Memberikan panduan praktis bagi animator, mahasiswa, dan profesional dalam membuat dan mendesain karakter animasi FIGHT menggunakan teknik digital 2D. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi yang berguna untuk membuat kartun yang menarik dan didesain dengan baik. Mengusulkan solusi dan rekomendasi untuk mengatasi permasalahan yang muncul pada saat pembuatan dan perancangan animasi karakter "FIGHT" menggunakan teknik digital 2D. Penelitian ini dapat mendorong penggunaan teknik digital 2D secara lebih luas dan memperkaya produksi animasi karakter. Penelitian ini dapat memungkinkan para animator dan desainer karakter untuk meningkatkan kualitas karyanya dan beradaptasi dengan perkembangan industri. Karena kelebihan yang disebutkan di atas, penelitian ini memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis untuk pemahaman dan pengembangan "FIGHT", di mana karakter animasi dibuat dan digambar menggunakan teknologi digital 2D.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematikan penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab yang berisi tentang studi literatur dan dasar teori dari sumber-sumber yang dapat di pertanggung jawabkan secara ilmiah yang mendukung penulisan selama penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana pengumpulan data dilakukan, kebutuhan apa saja yang di butuhkan dan juga perencanaan yang dilakukan selama penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab yang berisi tentang pembahasan mulai dari proses pembuatan hingga hasil.

BAB V PENUTUP

Bagian ini terdiri dari kesimpulan dan saran, juga merupakan penutup dari seluruh penelitian yang akan disajikan .

REFERENSI**LAMPIRAN**