

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Dari zaman dahulu seni gambar sudah ada, ukiran-ukiran yang diciptakan manusia jaman dahulu yang telah membuktikannya, bahwa seni sudah ada dan banyak disukai, namun sekarang dengan maraknya perkembangan teknologi komputer dalam menggambar, pembuatan dan perancangan animasi, memberikan dampak yang luas dan mempermudah pada perkembangan dibidang grafis. Penerapan teknologi yang unggul ini akan menciptakan konsekuensi yang logis yaitu semakin cepatnya kemajuan suatu bidang atau usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya guna dan tepat guna untuk berdampingan bersama kualitas sumber daya pengolahan dan kelengkapan infastruktur penunjang.

Pemanfaatan software animasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif perancangan dalam pembuatan sebuah video klip animasi, untuk dapat mempermudah dalam pembuatannya. Dengan permasalahan-permasalahan tersebut, maka penulisan skripsi ini mengambil judul “Analisa dan Perancangan Animasi 2D Pada Pembuatan Video Klip Display Band”.

I.2 Rumusan Masalah

Dalam merancang pembuatan video klip animasi, banyak alternatif yang dapat dilakukan. Hal ini tergantung dari situasi yang sedang berkembang, dan peluang-peluang yang ada. Dengan adanya perkembangan teknologi animasi yang

semakin canggih ada beberapa teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan pengembangan tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diambil rumusan masalahnya yaitu bagaimana merancang animasi 2D video klip Display Band dengan menggunakan aplikasi software Adobe Flash CS3 yang efektif?

I.3 Batasan Masalah

Pemanfaatan software dalam penyelesaian masalah yang pada akhirnya akan menghasilkan suatu perancangan dan membentuk suatu tampilan animasi yang menarik. Sebagai software pendukung yang akan digunakan dalam merancang tampilan video klip animasi ini adalah Corel Draw X3, Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS2, Adobe Audition 2.0, Adobe After Effect 6.5.

I.4 Maksud dan tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Untuk merancang animasi 2D video klip Display Band yang baik dan benar.
2. Sebagai syarat menyelesaikan program studi Strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Memberikan pengetahuan tentang perancangan sebuah video klip animasi 2D yang sederhana namun menarik.

4. Dapat menyajikan media pembelajaran yang lebih efisien tentang perancangan sebuah video klip animasi 2D.

I.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data-data yang diperlukan penulis menggunakan beberapa metode yaitu :

1. Metode Perpustakaan.

Suatu metode yang berpedoman pada buku yang ada, baik dari perpustakaan disesuaikan dengan objek penelitian maupun dari buku yang mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

2. Metode Observasi.

Mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap video klip animasi yang populer.

I.6 Sistematika Penulisan

Agar penulisan skripsi tersusun dengan baik dan terarah maka secara garis besar penulisan skripsi ini tersusun dari beberapa bab dengan sistematika pembahasan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis memberikan dan menguraikan gambaran tentang sebab disusunnya penulisan skripsi, seperti : Latar Belakang Masalah, Pokok Permasalahan, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan, dan Sistematika Penulisan.



BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini penulis menerangkan teori yang melandasi sejarah animasi dan menguraikan masalah pengamatan sistem secara umum, seperti : sistem software dan sistem hardware yang digunakan untuk menyelesaikan pembuatan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN ANIMASI

Pada bab ini akan menguraikan tentang analisis dan rancangan dalam pembuatan animasi 2D yaitu analisis PIECES, analisis biaya dan manfaat, pencarian ide, tema, penulisan Logline, membuat sinopsis, pembuatan diagram scene dan pencarian karakter.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menguraikan pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, perancangan video klip animasi yang dibuat beserta proses renderingnya dan perekaman dari frame ke CD atau ke bentuk lain dan menguraikan tentang hasil rendering yang sudah dilengkapi dengan suara yang akhirnya direkam dari frame kedalam bentuk video atau bentuk lainnya misalnya VCD atau DVD.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini penulis meliputi tentang kesimpulan-kesimpulan yang didapat dari hasil program dan semua kegiatan-kegiatan dalam pembuatan skripsi ini.