

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

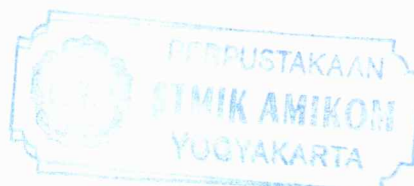
Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang maju seperti sekarang ini merupakan salah satu peradaban dan pemikiran manusia guna mencapai kehidupan yang sejahtera, maka sesuatu yang bernama teknologi muncul dan berkembang lebih cepat dari perkiraan.

Teknologi yang semakin canggih dapat dirasakan langsung dampak kegunaannya, sebagian besar kegiatan manusia dikendalikan oleh peran teknologi tersebut, dari hal yang paling sederhana dan ringan sampai hal yang sangat kompleks dan serius yang semuanya tidak lepas dari peranan teknologi.

Karena pada era globalisasi seperti sekarang ini, informasi bukan sekedar sebagai tambahan ilmu, melainkan telah menjadi hal yang mutlak serta primer yang selalu dibutuhkan oleh semua manusia dalam usaha meningkatkan kualitas hidup.

Teknologi komputer yang memiliki fungsi awal sebagai alat bantu dalam menyelesaikan persoalan dan masalah dalam segala bidang kemudian memasuki fungsi sebagai penghibur. Hal ini ditandai dengan banyak produk berbasis komputer dalam dunia hiburan. Salah satu dunia hiburan yang banyak diminati adalah kartun¹.

¹ MSV Animation, 2006 modul perancangan film kartun. Yogyakarta. AMIKOM



Karena pada zaman dahulu pembuatan animasi sangat sederhana sekali yaitu menggunakan cara yang manual kemudian difoto frame per frame, baru diproses di mesin editing.

Oleh karena itu, hanya perusahaan besarlah yang mampu membuat film animasi, karena biayanya amat besar dan memakan waktu lama. Namun sekarang dengan hadirnya komputer (multimedia), perusahaan kecilpun sudah mampu mengerjakannya².

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 penulis terdorong untuk membuat video klip animasi 2D, maka penulisan skripsi ini mengambil judul **“Analisis dan Perancangan Film Kartun 2D Untuk Pembuatan Video Klip GIGI Band dengan Judul “Perdamaian””**.

1.2. Rumusan masalah

Dalam merancang pembuatan video klip animasi, banyak yang dapat dilakukan. Hal ini tergantung dari situasi yang sedang berkembang, dan peluang peluang yang ada. Dengan perkembangan teknologi animasi yang semakin pesat, ada beberapa teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan pengembangan tersebut.

² *MSV Animation, 2006 modul perancangan film kartun. Yogyakarta. AMIKOM*
Halaman 1

Berdasar latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diambil rumusan masalahnya, yaitu

“Bagaimana merancang animasi dengan menggunakan software aplikasi Macromedia Flash 8 secara efektif?”

1.3. 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 ini adalah Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop CS3, Adobe Audition 1.5, Adobe After effects 6.5, Adobe Premiere pro.

1.4. Maksud tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah:

1. Untuk merancang animasi sebuah video klip yang baik dan benar
2. Sebagai syarat menyelesaikan Program Studi SI pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
3. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan dapat diterapkan didunia nyata
4. Memberikan pengetahuan tentang perancangan sebuah video klip animasi yang sederhana namun menarik

5. Menambah pengalaman secara langsung suatu proyek multimedia, khususnya suatu animasi film kartun
6. Dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses film kartun dibuat. Sehingga bisa memberikan wawasan yang luas dalam bidang animasi film kartun
7. Meyakinkan investor dan *Production Home* untuk bekerjasama dalam proyek pembuatan film kartun

1.5. Metode pengumpulan data

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

1. Metode Kepustakaan

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.

1.6. Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, uraian masing masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

BAB II Dasar teori

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

BAB III Analisis dan Perancangan Film kartun

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis Pieces, metode analisis biaya-manfaat, analisis kebutuhan sistem, dan merancang Video klip animasi Gigi band.

BAB IV Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang tahap-tahap pembuatan video klip animasi Gigi band. Mulai dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

1.7. Rencana Kegiatan

Tabel 1.1 Rencana kegiatan

| RENCANA KEGIATAN | BULAN I | | | | BULAN II | | | |
|---|---------|----|-----|----|----------|----|-----|----|
| | I | II | III | IV | I | II | III | IV |
| Persiapan | | | | | | | | |
| Drawing | | | | | | | | |
| Penganimasian | | | | | | | | |
| Sound editing | | | | | | | | |
| Penggabungan, penyempurnaan, laporan | | | | | | | | |