

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah berkembang dan telah menjadi kebutuhan di hampir semua aspek kehidupan, makin banyaknya penggunaan komputer dan internet merupakan indikasi perkembangan teknologi informasi, salah satunya bidang industri film animasi. Industri film animasi semakin berkembang banyak film animasi yang diproduksi dan ditampilkan di televisi dan internet, baik digunakan untuk media hiburan, promosi dan media edukasi.

Film animasi dibagi menjadi 2, yaitu animasi 2D dan animasi 3D. animasi 2D merupakan animasi film animasi pertama yang digunakan untuk media hiburan dan penyampaian informasi. Film animasi 2D dapat dibuat dengan 2 cara, yaitu *manual drawing* dan *digital drawing*. *Manual drawing* adalah proses pembuatan animasi dengan cara menggambar diatas kertas mulai dari proses pembuatan karakter, pewarnaan karakter, *key frame*, *inbetween* dan *background* seluruh proses dikerjakan dengan cara tradisional menggunakan pensil, pena, maupun kuas. contoh dari penggunaan *manual drawing* adalah pada animasi buatan Studio Ghibli, maupun Disney.

Digital drawing adalah proses pembuatan animasi menggunakan bantuan komputer untuk proses pengerjaannya mulai dari membuat karakter, *coloring*, *layouting*, pembuatan *keyframe*, *inbetween* dan *background*.

Pada saat ini fungsi animasi bukan hanya bertujuan untuk hiburan semata namun juga dapat menjadi media untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat salah satu pesan yang dapat disampaikan adalah bahaya depresi.

Depresi adalah gangguan jiwa pada seseorang yang ditandai dengan perasaan yang merosot (seperti sedih, perasaan tertekan, muram) orang dengan depresi cenderung enggan untuk membagi masalahnya dengan orang lain dan lebih memilih untuk menarik diri dari masyarakat, pada titik tertentu orang dengan depresi dapat menyakiti diri sendiri dan memilih untuk bunuh diri.

Edukasi masyarakat tentang bahaya depresi sendiri di Indonesia masih kurang disosialisasikan dan dikenal oleh masyarakat, peran orang terdekat sangat dibutuhkan untuk mengurangi masalah yang dihadapi.

Dengan demikian penulis berinisiatif untuk membuat film animasi untuk media edukasi kepada masyarakat tentang gambaran depresi dalam bentuk 2 Dimensi berjudul "Bahaya Depresi".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan tersebut maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah, bagaimana membuat film pendek animasi 2D berjudul bahaya depresi?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan untuk membuat pokok bahasan menjadi lebih terarah, sehingga dalam pembuatan video animasi batasan masalahnya meliputi:

1. Video animasi berupa animasi 2 dimensi dengan durasi 2 - 4 menit.
2. Film animasi ini dibuat pada bidang 2 Dimensi.
3. Software yang digunakan untuk membuat video animasi adalah Clip Studio Paint, Adobe Premier dan Adobe After Effect.
4. Film yang dihasilkan adalah film animasi pendek.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Merancang film animasi layanan masyarakat untuk mengingatkan tentang bahaya depresi.
2. Menerapkan ilmu dan teori yang diberikan saat menempuh pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Menyadarkan orang dengan depresi untuk mau mengungkapkan masalahnya dengan orang lain .

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya pembuatan tugas akhir ini, yaitu :

1. Mempraktikan ilmu yang telah dipelajari dan didapat selama perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Mendapatkan title sebagai Ahli Madya Komputer (A.Md) karena telah menyelesaikan kuliah untuk jenjang Diploma 3 pada Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Dapat memperoleh wawasan secara nyata dari penelitian yang telah dilakukan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data, maka penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

1. **Metode Pustaka**

Merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengkajian beberapa sumber referensi tertulis ,antara lain : buku-buku yang relevan di perpustakaan Universitas Amikom Yogyakarta dan sumber-sumber internet seperti naskah tugas akhir di repository.amikom.ac.id untuk di jadikan referensi dalam metode studi pustaka.

2. **Metode Observasi**

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pegamatan secara langsung pada film pendek berbasis animasi 2 Dimensi yang memiliki kemiripan dengan animasi yang akan dibuat.

3. **Metode Analisis**

Merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dan data yang berkaitan dengan pembuatan film animasi dan teknik-teknik yang dapat dipakai.

4. **Metode Perancangan**

Merupakan metode yang digunakan setelah melakukan proses analisis dilakukan tahapan perancangan animasi atau dapat disebut proses pra-produksi animasi. Dimulai dari menentukan ide cerita, tema, membuat desain karakter, *diagram scene* dan *storyboard*.

5. Metode Pengambangan

Merupakan metode yang mengadaptasi dari tahapan produksi animasi yaitu *drawing*, *coloring*, *compositing* dan *rendering*.

6. Metode Pengujian

Pada metode pengujian, dilakukan *screening* animasi yang sudah ada dan diperlihatkan kepada 5-10 orang untuk memberikan pendapat atau mengulas animasi yang sudah diproduksi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai informasi dan dasar – dasar teori yang berhubungan dengan permasalahan dalam penelitian yang sedang dilakukan. Seperti pengertian Animasi, jenis-jenis animasi, 12 prinsip animasi serta penjelasan lainnya yang dirasa perlu dan berhubungan dengan Pembuatan animasi tentang depresi ataupun penulisan penelitian ini.

BAB III GAMBARAN UMUM

Pada bab ini akan menjelaskan perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan, alur produksi animasi. Dalam bab ini terdapat pula konsep dan storyboard video animasi.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas testing dan implementasi dari hasil kinerja sistem yang dibangun dan di olah kedalam bentuk video.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan menjelaskan tentang kesimpulan dan hasil dari pembahasan penelitian selama perancangan hingga pembuatan project. Kesimpulan merupakan rangkuman dari seluruh pembahasan sekaligus manfaat dan kelebihan dari video animasi yang dibuat. Saran berisi kekurangan serta kelemahan video animasi itu sendiri serta kemungkinan pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber ataupun buku-buku yang menjadi referensi atau acuan dalam penyusunan tugas akhir ini.