

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi memang telah menjadi kebutuhan di hampir semua aspek kehidupan, hal ini ditandai dengan berkembangnya penggunaan komputer dan internet di berbagai bidang, salah satunya dalam bidang industry film animasi. Industry film animasi semakin berkembang, banyak film animasi yang ditampilkan di televisi maupun diinternet, baik digunakan untuk media promosi maupun hiburan.

Film animasi dibagi menjadi 2, yaitu animasi 2D dan animasi 3D. Animasi 2D merupakan film animasi pertama yang dibuat dalam media promosi dan hiburan. Film animasi 2D dibuat dengan 2 cara, yaitu manual drawing dan digital drawing. Manual drawing adalah proses pembuatan animasi 2D dengan cara menggambar manual diatas kertas, mulai dari menggambar karakter/tokoh , background, key frame, in-between dan diberi warna sekaligus.

Digital drawing adalah proses pembuatan animasi 2D dengan memanfaatkan alat bantu digital dalam proses pembuatan animasi, mulai dari menggambar karakter/tokoh , background, key frame, in-between dan diberi warna sekaligus. Dalam proses pembuatan tersebut dilakukan langsung di computer/laptop.

Dalam proses penggabungan frame-frame animasi menjadi video animasi masih terdapat proses editing video. Editing video adalah suatu proses mengatur

dan menyusun rangkaian shot menjadi scene, rangkaian scene menjadi sebuah sequence, rangkaian sequence menjadi suatu cerita yang utuh. Cut to merupakan jenis teknik transisi pada editing yang menunjukkan perpindahan langsung secara tegas dari satu shot ke shot berikutnya.[1]

Melihat peluang tersebut, peneliti membuat film animasi dengan digital drawing dengan menggunakan teknik cut to dan menulis laporan Tugas Akhir dengan judul "**Pembuatan Animasi 2D "Kisah Beni" Menggunakan Teknik Editing Cut To Dan Fade**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat diambil perumusan masalah, yaitu: Bagaimana cara pembuatan animasi 2D "Kisah Beni" menggunakan teknik *Cut to* dan *Fade*?

1.3 Batasan Masalah

Supaya tidak menyimpang dari permasalahan dan bisa mencapai sasaran yang diharapkan, maka penulis membatasi permasalahan yang meliputi :

1. Animasi berdurasi 2 menit 5 detik.
2. Animasi ini hanya membahas teknik editing video dengan teknik cut to dan fade.
3. Animasi ini hanya membahas pembuatan animasi 2D dengan digital drawing.
4. Software yang digunakan untuk pembuatan animasi 2D ini adalah Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effects CS6, dan Adobe Premiere Pro CS6.
5. Animasi ini tidak membahas tentang backsound yang digunakan.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diambil dari penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk memajukan industry kreatifitas di Indonesia terutama dalam bidang animasi.
2. Sebagai sarana hiburan anak untuk meningkatkan kreatifitas.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

- a. Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah
- b. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang kreatifitas IT.
- c. Prasyarat kelulusan program studi Diploma III jurusan teknik informatika UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A.Md).

1.5.2 Bagi Masyarakat Umum

- a. Pemicu semangat untuk mengembangkan ide kreatifitas untuk berkarya.
- b. Agar industry film animasi Indonesia terus berkembang.
- c. Sebagai sarana untuk menyampaikan pesan moral.

1.6 Metode Penelitian

Untuk menyusun tugas akhir ini, penulis melakukan penerapan metode penelitian dalam memperoleh data-data yang dibutuhkan sehingga penyusunan

tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Adapun metode penelitian yang penulis lakukan adalah :

1. Metode Studi Pustaka

Penelitian Pustaka (Library Research) adalah Penelitian yang dilakukan penulis di perpustakaan untuk mendapatkan data yang teoritis. Penulis juga melakukan penelitian kepustakaan dengan membaca buku tentang teori – teori yang berkaitan dengan pembuatan animasi.

2. Metode Studi Literatur

Penulis melengkapi informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan tugas akhir ini dengan browsing di internet.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam pemahaman terhadap penulisan Tugas Akhir ini, maka pembahasan ini di bagi dalam beberapa bab sesuai dengan dasar teori permasalahan

BAB I :PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi tentang uraian mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan pembuatan Tugas Akhir, manfaat Tugas akhir, Metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II :LANDASAN TEORI

Landasan teori memberikan uraian dari teori dasar dalam pembuatan yang berhubungan dengan permasalahan yang di

ambil penulis. Teori dasar yang di ambil dari literatur ,data-data ,serta informasi yang di dapat dari narasumber yang terkait .

BAB III :GAMBARAN UMUM

Pada bab tinjauan ini berisikan tentang tinjauan umum dari profile, visi misi, jenis pelatihan dan pelayanan yang ada pada Uvi consultan

BAB IV :PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi uraian tentang tahapan-tahapan pembuatan dari akni perancangan ,penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak ,yang akan di gunakan dalam pembuatan video profil ,dari sesi pra produksi hingga produksi,sampai menjadi video profil .

BAB V :PENUTUP

Bab ini berisi tentang Kesimpulan dan saran,di sini penulis mencoba menarik kesimpulan tentang pembuatan video profil yang berkaitan dengan penulisan Tugas Akhir