

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Central Video Shooting merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang jasa dokumentasi baik dokumentasi dalam bentuk foto hingga dokumentasi berbentuk video. Di dalam setiap hasil karya yang berbentuk DVD, central Central Video Shooting menyisipkan video pendek yang di gunakan untuk menunjukkan identitas pembuat video dan memperkenalkan perusahaan sebagai usaha membangun citra perusahaan atau branding. video pendek tersebut berupa bumper yang di sisipkan pada karya Central Video Shooting.

Namun untuk meningkatkan daya saing dengan perusahaan sejenis dan untuk mengikuti perkembangan teknologi, Central Video Shooting membutuhkan perbaruan pada bumper yang di gunakan. Perbaruan yang di maksud adalah dengan merancang video bumper untuk memperbarui video bumper yang sudah ada. Pada video bumper yang baru akan menggunakan animasi 2 dimensi menggunakan Teknik frame.

Penggunaan animasi 2 dimensi digunakan untuk membuat video bumper Central Video Shooting karena animasi 2 dimensi memberikan kebebasan dan keleluasaan bagi pembuat video bumper untuk menuangkan ide dan kreatifitasnya.

Berdasarkan latar belakang di atas maka di perlukan pembuatan video bumper dalam bentuk animasi 2 dimensi, oleh karena hal tersebut penelitian ini di beri judul "Perancangan Dan Pembuatan Animasi Bumper "Central Video Shooting" Klaten Jawa Tengah.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah tersebut dapat dirumuskan pertanyaan sebagai berikut:

Bagaimana cara merancang dan membuat animasi 2 dimensi pada opening karya Central Video Shooting?

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan dan pembuatan bumper animasi “Central Video Shooting” Klaten Jawa Tengah, permasalahan pada proses perancangannya di batasi sebagai berikut :

1. Proses pra produksi, meliputi pencarian ide, penentuan tema, dan naskah storyboard.
2. Proses produksi, meliputi pembuatan key picture, in between dan editing background music.
3. Proses pasca produksi, meliputi editing untuk menyatukan visual dengan audio, sinkronisasi, rendering.

1.4 Tujuan

Perancangan dan pembuatan animasi bumper ini bertujuan untuk:

1. Merancang video bumper yang unik berupa animasi 2 dimensi untuk perusahaan Central Video Shooting.
2. Mencari solusi bagi Central Video Shooting untuk memperbaiki video bumper perusahaan.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah :

1. Metode Pengumpulan Data :

a) Metode Observasi.

mengumpulkan beberapa sample video animasi yang berkaitan dengan animasi 2 dimensi dan video bumper.

b) Metode Study Literature

Mengambil data dengan literatur yang bisa digunakan seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet, dengan menelusuri situs yang berhubungan dengan animasi.

c) Metode Kepustakaan.

Proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial, dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh di perpustakaan maupun file dari internet.

2. Metode Perancangan Animasi :

a) Menentukan Ide dan konsep.

b) Menentukan Tema.

c) Pembuatan Storyboard.

3. Metode Pembuatan Animasi :

Perancangan dan pembuatan animasi bumper dengan teknik *frame by frame* ini menggunakan teknik digital, yaitu dengan menggunakan *pen tablet* sehingga proses penggambaran tidak melalui proses scanning terlebih dahulu melainkan langsung dikerjakan secara digital.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan skripsi ini, pembuat menjabarkan skripsi ini menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini menerangkan teori yang melandasi Sejarah Animasi, Pengertian Animasi, Jenis-jenis Animasi, Prinsip Animasi. Proses Pembuatan Animasi hingga pengertian video bumper.

BAB III : Analisis dan Perancangan

Bab ini menjelaskan mengenai perusahaan sebagai subjek penelitian, analisis kebutuhan dan analisis biaya pembuatan, serta perancangan Animasi video bumper yang meliputi perancangan ide dan konsep, tema dan perancangan storyboard.

BAB IV : Implementasi Pembahasan

Bab ini menguraikan pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, perencanaan film animasi yang dibuat beserta proses renderingnya.

BAB V : Penutup

Bab ini akan berisi kesimpulan dari hasil analisa, serta saran-saran.