

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi khususnya di bidang multimedia saat ini telah berkembang dengan pesat. Salah satunya yaitu penggunaan teknologi multimedia pada dunia film. Film sendiri mempunyai banyak tema seperti film-film di Indonesia yang bergenre horror, drama, komedi dan juga film kartun / animasi.

Semakin berkembangnya dunia animasi saat ini membuat animasi menjadi salah satu media penyampaian pesan yang cukup efektif. Teknik dalam pembuatannya pun beragam mulai dari cara tradisional yang biasa digunakan animator hingga bantuan komputer.

Teknik pembuatan animasi di komputer antara lain *Vector Animation* dan teknik *Parenting*. Penggunaan teknik *Parenting* juga dapat diaplikasikan untuk membuat animasi 2D dengan bantuan perangkat lunak pengolah gambar dan video.

Maka dari itu, penulis mencoba mengaplikasikan penggunaan animasi dua dimensi untuk menyampaikan sebuah cerita "Pengelana Terakhir" menjadi lebih menarik dan mudah dipahami maksud dari isi ceritanya.

Kemudian animasi dua dimensi ini akan disusun dalam bentuk tulisan penelitian yang berjudul "**Perancangan Dan Pembuatan Animasi 2D Pengelana Terakhir**". Diharapkan desain 2D ini menjadi bagian dari pemaksimalan pemanfaatan Animasi 2D dengan teknik pembuatan animasi di dalamnya sebagai

proses yang dapat digunakan untuk memaksimalkan cara menyampaikan suatu cerita atau informasi.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dapat diambil agar lebih terfokus pada hasil yang ingin dicapai dalam skripsi ini yaitu:

Bagaimana cara membuat Film animasi pendek “Pengelana Terakhir” dengan menggunakan teknik *Parenting* ?

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan animasi ini, batasan masalah penelitian agar membatasi masalah yang diangkat antara lain sebagai berikut:

1. Cerita yang dibahas yaitu *Pengelana Terakhir*.
2. Teknik yang digunakan yaitu *Parenting* dan teknik pendukung lainnya.
3. Animasi yang disajikan masih dengan format 2D.
4. Media publikasi yang digunakan yaitu Youtube.
5. Format video yang dihasilkan yaitu MP4 Video

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1. Maksud Penelitian

Maksud penelitian adalah untuk menerapkan teknik *Parenting* dalam pembuatan animasi “*Pengelana Terakhir*”.

1.4.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Membuat animasi dengan menggunakan teknik *Parenting*.

2. Memperkenalkan cerita Pengelana Terakhir melalui media online.
3. Mengetahui teknik pembuatan animasi serta penerapan prinsip animasi.
4. Menggunakan gabungan software dari Adobe Creative Suite dalam pembuatan animasi.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Bagi Penulis

1. Sebagai bagian dari persiapan di dunia kerja.
2. Menerapkan ilmu yang sudah dipelajari selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Memaksimalkan penggunaan Animasi 2D sebagai sarana penyampaian informasi.

1.5.2. Bagi Orang Lain

Manfaat bagi orang lain yaitu bisa menjadi referensi dan inspirasi bagi mahasiswa di kemudian hari.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1. Metode Observasi

Peninjauan dan pengamatan terhadap film animasi yang sedang populer, mencoba tutorial-tutorial pembuatan animasi yang diperoleh dari berbagai sumber.

1.6.1.2. Metode Kepustakaan

Proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi hingga cerita yang dapat di peroleh di perpustakaan maupun file-file dari Internet.

1.6.2. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pra produksi yang meliputi ide, tema, *logline*, sinopsis, diagram adegan, dan *storyboard* hingga masuk pada tahap produksi dan pasca produksi.

1.6.3. Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang dilakukan dalam pembuatan animasi ini adalah dengan melakukan langkah-langkah produksi seperti pembuatan karakter dan *background*, *review* hasil sementara, revisi jika hasilnya belum sesuai harapan. Hingga masuk pada tahap pasca produksi yang didalamnya terdapat *editing* video serta memeriksa hasil sementara kemudian dilakukan *rendering* jika video sudah dirasa cukup baik dengan memperhatikan format hingga *codec* yang digunakan.

1.6.4. Metode Testing

Metode testing yang digunakan yaitu dengan menguji kualitasnya sesuai standar kompetisi film atau video nasional maupun internasional hingga pengujian kualitas audio yang meliputi bit rate dan sample rate dapat juga menggunakan software penganalisis suara. Standar kualitas video dapat dilihat dari: kualitas kompresinya (*codec*), resolusi, aspect ratio, frame rate, video bit rate, & rate control-nya

1.7. Sistematika Penulisan

Agar mempermudah penulisan skripsi ini, penulis membagi bab menjadi 5, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, serta sistematika cara penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan tinjauan pustaka serta tinjauan umum yang menguraikan teori untuk mendukung judul dan mendasari pembahasan tentang penelitian yang dilakukan. Landasan teori juga berisi definisi-definisi mulai dari pengertian hingga jenis animasi serta software atau komponen yang digunakan dalam pembuatan animasi pendek.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis dan perancangan dalam pembuatan film animasi pendek berdasarkan metode yang dipakai mulai dari pencarian ide, desain karakter, penulisan naskah, *scriptwriting*, hingga pembuatan *storyboard* animasi "Pengelana Terakhir".

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi proses dan hasil pembuatan animasi "Pengelana Terakhir" dengan menggunakan teknik *Parenting*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh sesuai dengan yang ada pada rumusan masalah, permohonan kritik dan saran.

DAFTAR PUSTAKA