

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan tentang animasi pada kehidupan sekarang ini cukup banyak mulai dari hiburan, perfilman, iklan, media untuk sarana pembelajaran dan masih banyak aspek dalam kehidupan yang lainnya. Tiap tahunnya kebutuhan tentang animasi pun juga semakin meningkat karena mampu memberikan visual yang berbeda dibanding dengan media non-seni animasi yang lainnya. Memang perkembangan animasi di Indonesia saat ini sudah menuju ke arah yang lebih baik. Dan pada kesempatan ini penulis bermaksud untuk membuat *scene* animasi dalam bentuk 2 dimensi.

Perkembangan animasi 2D saat ini semakin pesat dan sudah merambah ke berbagai sektor. Manusia terus melakukan pengembangan teknologi di bidang animasi 2D yang telah ada untuk meningkatkan kinerja mereka. Mulai dari kebutuhan sehari-hari, perusahaan, pendidikan, kesehatan, transportasi, perbankan, dan lain-lain. Seperti halnya di bidang perusahaan, sekarang ini dibutuhkan animasi 2D untuk menerangkan sesuatu hal yang berkaitan dengan perusahaan.

Objek penelitian ini adalah Runaway Clothing merupakan perusahaan berkembang yang bergerak dalam bidang produksi kaos. Model latihan yang diterapkan pada perusahaan ini adalah model pembelajaran area. Seiring dengan perkembangannya, teknologi di bidang animasi 2D menjadi hal menarik untuk digunakan sebagai cara pengenalan proses penyablonan kaos, pada saat ini

keterbatasan tempat dan alat peraga manual juga biaya bahan dalam menyablon masih tidak dapat digunakan untuk menjelaskan secara detail tentang penyablonan kaos. Masalah untuk bagaimana proses membentuk pola desain yang telah di buat pada frame, dan bagaimana mencetak sablon ke kaos lewat frame tersebut dengan bahan sablon dengan berbagai warna yang terbatas. keterbatasan bahan untuk menampilkan gerakan mencetak sablon ke kaos lewat frame menjadi masalah untuk dapat diketahui bagaimana menempatkan warna agar bahan tidak terhamburkan dan tidak berceceran di kaos.

Teknik untuk membuat animasi sampai saat ini terus berkembang, mulai dari teknik manual sampai digital saat ini. Animasi telah berkembang dan tumbuh menjadi industri yang besar, teknik pada animasi 2D terdapat beberapa jenis yaitu *Motion Graphic, Rigging, dan Frame by Frame*. Dan disinis penulis akan membuat animasi 2D dengan teknik *Rigging*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah: Bagaimana membuat animasi dua dimensi tutorial menyablon kaos pada runway clothing yang dapat digunakan sebagai sarana belajar pada karyawan dan menggunakan teknik *rigging*?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di Runaway Clothing.

2. Media pembelajaran berisi tutorial menyablon kaos dalam bentuk animasi 2D.
3. Media pembelajaran diperuntukan kepada karyawan.
4. Software yang digunakan dalam pembuatan media konten ini adalah Adobe After Effect CS6, Adobe Audition CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Premiere Pro CS6.
5. Hasil implementasi video animasi menggunakan teknik Rigging ini akan berbentuk video media pembelajaran berdurasi 2 menit dan akan menjadi kewenangan perusahaan dalam penayangannya.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini dimaksudkan untuk mendukung metode pembelajaran karyawan agar lebih mudah dalam memahami tentang cara menyablon kaos.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data, penulis menggunakan metode sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data yang dilakukan secara langsung datang ke Runaway Clothing oleh penulis untuk mengumpulkan data secara lengkap, tepat dan akurat.

2. Metode Wawancara

Data yang diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan secara langsung dengan

mewawancarai pemilik perusahaan Runaway Clothing. Cara ini adalah efektif untuk mengumpulkan data informasi secara akurat.

3. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan ini mengacu pada buku-buku atau literatur-literatur yang dibutuhkan sebagai tambahan referensi peneliti mengenai teori cara pembuatan animasi dua dimensi media pembelajaran dimana semuanya berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

1.5.2 Analisis

Setelah data terkumpul dari hasil wawancara, observasi, dan kepustakaan maka data kemudian dirumuskan masalahnya dan selanjutnya dianalisis untuk memecahkan masalahnya.

Proses analisis yang digunakan menggunakan analisis data kualitatif dimana analisis dilakukan terhadap data hasil studi pendahuluan atau data sekunder yang akan ditentukan untuk menentukan focus penelitian dan focus penelitian bersifat sementara sehingga kalau yang diamati tidak ditemukan maka dikembangkan dilapangan dengan merubah fokusnya.

1.5.3 Perancangan

Setelah dianalisis kemudian dirancang untuk dibuat model dan rancangan tersebut dikonsultasikan dengan pihak Runaway Clothing.

1.5.4 Produksi

Kemudian proses produksi dimulai sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan sebelumnya.

1.5.5 Testing dan Implementasi

Setelah produksi selesai maka kemudian testing dan implementasikan sebagai media pembelajaran pada Runaway Clothing.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar tugas akhir ini terdiri dari 5 bab dengan beberapa sub bab. Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab I membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II menguraikan mengenai teori-teori yang digunakan penulis dalam menyusun skripsi ini, yaitu berupa tinjauan pustaka, pengertian animasi, teknik animasi, 12 prinsip animasi dan proses pembuatan animasi, dan perangkat lunak yang digunakan penulis.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab III ini menjelaskan mengenai analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional yang dibutuhkan dalam perancangan dan pembuatan video animasi 2 dimensi "Tutorial Cara Menyablon Kaos Menggunakan Teknik Rigging Pada Runaway Clothing".

BAB IV IMPLEMENSTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV membahas mengenai implementasi pembuatan animasi dua dimensi pada tahap kedua yaitu produksi dan pasca produksi

BAB V PENUTUP

Bab V berisi kesimpulan dari pengujian dan analisis yang disampaikan penulis bagi penulis selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber-sumber teori yang digunakan penulis dalam menyelesaikan pembuatan animasi.

