

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mahasiswa yang sedang menyelesaikan skripsi sering kali mengalami berbagai hambatan, sehingga secara tidak langsung hal tersebut menghambat mahasiswa dalam menyelesaikan skripsi. Ketidakbiasaan mahasiswa dalam menulis karya ilmiah dapat menghambat mahasiswa dalam mengerjakan skripsi, sehingga dalam prosesnya mahasiswa menemukan kesulitan. Berbagai alasan dikemukakan oleh mereka, diantaranya adalah tidak percaya diri, kurangnya referensi, tidak ada waktu serta rasa malas mengerjakan skripsi, hal ini dapat memicu melemahnya motivasi [1].

Media merupakan salah satu sarana yang dekat dengan masyarakat, baik media cetak maupun elektronik. Salah satu sumber media elektronik adalah animasi. Animasi merupakan gambar bergerak yang berasal dari berbagai kumpulan objek dan disusun sehingga bergerak mengikuti alur sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Pada penelitian ini penulis membuat sebuah film animasi 2D yang menceritakan tentang ilustrasi aktivitas seorang mahasiswa tingkat akhir. Dari ilustrasi tersebut terdapat berbagai macam gerakan yang harus divisualisasikan, sehingga cerita menarik dan dapat memberikan daya tarik tersendiri kepada penonton. Dari konsep cerita diatas penulis menggunakan konsep animasi 2D dengan teknik motion graphic. Konsep animasi menggunakan motion graphic dipilih karena dapat memvisualisasikan atau dapat

membuat animasi dengan penggabungan vektor yang digerakkan yang dapat memberi pesan yang lebih jelas.

Dari latar belakang diatas mendorong penulis untuk membuat sebuah film animasi 2D menggunakan teknik Motion Graphic dengan judul perancangan dan pembuatan film animasi 2D "Rutinitas" menggunakan teknik motion graphic.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: "Bagaimana membuat film animasi 2d "Rutinitas" dengan menggunakan teknik motion graphic?"

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan terhadap permasalahan dari penelitian, maka dilakukan pembatasan dari permasalahan yang diteliti, yaitu:

1. Pembuatan film animasi 2 Dimensi ini menggunakan Motion Graphic.
2. Film animasi "Rutinitas" ditujukan untuk penonton khususnya mahasiswa tingkat akhir.
3. Pembuatan animasi "Rutinitas" ini menggunakan aplikasi Adobe After Effect, Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Adobe Illustrator, Adobe Media Encoder dan Adobe Audition.
4. Film animasi ini dikemas menggunakan format file mp4 dengan kualitas full HD 1080p resolusi 1920x1080 50FPS.
5. Yang diuji dari penelitian ini adalah aspek tampilan animasi, aspek cerita animasi dan aspek uji kelayakan animasi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin penulis capai dalam penyusunan Skripsi ini yaitu:

1. Mengaplikasikan Motion Graphic pada pembuatan film animasi 2 Dimensi "Rutinitas"
2. Mengasah kemampuan dalam membuat animasi 2D.
3. Sebagai syarat kelulusan jenjang strata 1 informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1.5.1 Bagi Pembaca

Menjadi bahan referensi untuk pembuatan proposal animasi 2 dimensi.

1.5.2 Bagi Peneliti

1. Melatih ketekunan dan dalam hal bertanggung jawab.
2. Menambah wawasan dan pengalaman dalam pembuatan film animasi 2 dimensi dengan menggunakan teknik motion graphic.

1.5.3 Bagi Penonton

1. Dapat menikmati hasil dari pembuatan film animasi 2 dimensi "Rutinitas".
2. Mendapat pesan yang ingin disampaikan oleh penulis.

1.6 Metode Penelitian

Berikut ini beberapa metode yang digunakan oleh penulis untuk membantu dalam proses pembuatan skripsi ini:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data.

Dalam skripsi ini dilakukan pengumpulan dan pencarian data dengan beberapa metode, antara lain:

a. Metode Observasi

Metode ini merupakan metode pencarian dan pengamatan pada film-film animasi 2D yang bisa dijadikan referensi dalam pembuatan film animasi 2D "Rutinitas".

b. Metode Studi Pustaka

Metode ini mengacu pada buku atau media yang ada, internet, maupun referensi lain dari berbagai sumber yang valid dan terpercaya.

c. Metode Analisis

Menguraikan kebutuhan dalam pembuatan film animasi "Rutinitas".

1.6.2 Metode Perancangan

Merupakan tahapan perancangan dalam pembuatan film animasi, hal ini meliputi perencanaan konsep, design karakter dan hal-hal lain yang ingin direncanakan.

1.6.3 Implementasi Perancangan.

Yaitu tahap produksi dan pengeditan (pasca produksi) dalam pembuatan film animasi 2D.

1.6.4 Sistematika Penulisan

Berikut adalah sistematika penulisan yang disusun oleh penulis dalam skripsi ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang penjelasan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan,

manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini, berisi tentang tinjauan pustaka, pengertian animasi, jenis-jenis animasi, design karakter, prinsip dasar animasi, teknik pembuatan animasi, tahap perancangan animasi, dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini, berisi alat dan bahan penelitian yang digunakan dalam kegiatan penelitian, analisis kebutuhan dan menjelaskan mengenai perancangan pembuatan film animasi menggunakan Motion Graphic.

BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini, menjelaskan tentang proses tahapan-tahapan selama pembuatan film animasi berlangsung hingga finishing, rendering, dan packaging, serta berisi tentang evaluasi film animasi dari tanggapan penonton.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran-saran.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar dari buku-buku dan journal yang digunakan penulis sebagai referensi selama pengerjaan skripsi ini.