

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan di dunia teknologi dan informasi sangatlah pesat, terutama di bidang multimedia. Multimedia berpengaruh besar dalam perkembangan dan pertumbuhan manusia yang haus akan informasi yang ingin cepat didapatkan. Sehingga multimedia menjadi salah satu sarana yang tepat untuk memberi informasi kepada sasaran yang diinginkan dan informasi yang disampaikan lebih menarik, bisa menggunakan animasi 2 Dimensi atau sering disebutnya 2D atau juga menggunakan animasi 3D atau yang lainnya. Selain itu multimedia juga dapat dipakai sebagai alat persaingan antar perusahaan (Suyanto, M. 2003).

Animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar [1]. Sedangkan animasi 2D adalah penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi [2]. Ada banyak teknik dalam pembuatan animasi 2D, salah satunya adalah dengan teknik *Character Rigging*, ialah sebuah rig karakter pada dasarnya adalah sebuah kerangka digital terikat mesh 3D. Seperti kerangka nyata, rig terdiri dari sendi dan tulang, yang masing-masing bertindak untuk "menangani" , animator dapat menggunakannya untuk menekuk karakter tersebut ke dalam pose yang diinginkan [3].

Animasi 2D tidak selalu berhubungan dengan dunia perfilman saja, dalam perkembangannya animasi 2D banyak digunakan di luar dunia perfilman, salah satu contohnya di dunia periklanan, ada beberapa iklan televisi yang menggunakan animasi 2D, misalnya iklan Traveloka, iklan layanan masyarakat dan masih banyak yang lainnya. Masih di dunia periklanan atau promosi, tetapi ini berhubungan dengan dunia perbankan. Animasi 2D bisa digunakan sebagai media untuk menggambarkan dan menerangkan mekanisme-mekanisme yang ada di dalam bank tersebut, yang sebelumnya hanya didapat dari bertanya ke karyawan bank.

Bank adalah suatu badan usaha yang menghimpun dana dari masyarakat dalam bentuk simpanan dan menyalurkannya kepada masyarakat dalam rangka meningkatkan taraf hidup orang banyak [4]. Penggunaan animasi 2D sebagai penggambaran mekanisme pembuatan tabungan rekening sangat membantu bagi orang awam. Berdasarkan uraian di atas, mendasari penulis untuk mengimplementasikan animasi 2D untuk mempermudah calon customer dengan teknik *Character Rigging*, maka dari itu penulis mengajukan skripsi dengan judul “Perancangan dan implementasi Animasi 2D pada Mekanisme Pembuatan Tabungan Rekening di BPR Shinta Daya dengan Teknik *Character Rigging*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah dalam skripsi ini adalah “Bagaimana merancang dan mengimplementasikan

animasi 2D pada mekanisme pembuatan tabungan rekening di BPR Shinta Daya dengan teknik Character Rigging?''.

1.3 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah yang sudah dipersempit ruang lingkungannya:

1. Jenis Animasi yang dibuat adalah Animasi 2D.
2. Bentuk akhir perancangan ini adalah sebuah video.
3. Menampilkan tata cara atau mekanisme dalam pembuatan tabungan rekening.
4. Video Animasi 2D ini berdurasi 2 menit 6 detik.
5. Software yang digunakan dalam pembuatan animasi 2D ini adalah: Adobe Illustrator CS6, Adobe After Effect CS6, Adobe Premiere Pro CS6, Adobe Audition CS6.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Maksud penelitian
 - a. mengulas tentang teknik *character rigging*
 - b. Maksud yang ingin disampaikan penulis adalah meningkatkan kualitas persaingan dengan para kompetitornya.
 - c. Meningkatkan daya tarik perusahaan terhadap calon nasabah.
2. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah:

- a. Penelitian ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan menempuh Tugas Akhir sebagai ketentuan kelulusan sarjana Strata 1 (S1) Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Memberi kemudahan bagi calon customer BPR Shinta Daya yang akan membuat tabungan rekening.
- c. Sebagai pengasah ilmu sebelum masuk ke dunia kerja atau dunia profesional.
- d. Merancang dan Mengimplementasikan Animasi 2D pada Mekanisme Pembuatan Tabungan Rekening di BPR Shinta Daya dengan Teknik Character Rigging.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Bagi Penulis
 1. Untuk menerapkan ilmu-ilmu yang didapatkan selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 2. Sebagai latihan membuat animasi 2D sebelum terjun ke dunia kerja.
 3. Sebagai syarat lulus Strata 1 (S1) di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Bagi BPR Shinta Daya

1. Memudahkan calon customer memahami alur dari pembuatan tabungan rekening.
2. Meningkatkan daya persaingan dengan competitor.

c. Bagi Animator:

1. Memberi inspirasi bagi animator lain untuk membuat Animasi yang lebih baik dengan teknik serupa dan dengan tema yang berbeda tentunya.
2. Memberi gambaran tentang teknik *Character Rigging*.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi yang menunjang penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Tahapan mengumpulkan data dan informasi sebanyak dan selengkap mungkin yang berkaitan dengan mekanisme pembuatan tabungan rekening.

2. Analisis

Tahap menganalisis dan mempelajari data dan informasi yang sudah dikumpulkan.

3. Perancangan

Tahapan dimana data dan informasi yang sudah dianalisis dirancang untuk menentukan kerangka dasar program yang akan dibuat.

4. Produksi

Tahapan mengolah kerangka dasar program dalam kasus ini pembuatan animasi 2D.

5. Implementasi dan Evaluasi

Tahapan dimana program sudah jadi dan di implementasikan ke objek serta mengevaluasi segala kekurangan dan kelebihan program.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menerangkan tentang latar belakang dibuatnya judul skripsi "Perancangan dan implementasi Animasi 2D pada Mekanisme Pembuatan Tabungan Rekening di BPR Shinta Daya dengan Teknik Character Rigging", rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, metode penelitian yang digunakan, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang dasar-dasar teori yang mendukung judul dan mendasari pembahasan secara terperinci.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menerangkan tentang analisis kebutuhan sistem yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi 2D ini.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang kerangka konsep, proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari bab-bab sebelumnya dan saran dari keseluruhan laporan ini.