

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat memerlukan media yang dapat menginspirasi serta memberikan kesadaran terhadap masyarakat akan pentingnya menjaga serta melestarikan lingkungan yang ada di sekitarnya, salah satunya dengan video animasi. Banyak contoh yang membuktikan bahwa media video animasi cukup efektif sebagai media komunikasi untuk masyarakat.

Teknik-teknik dalam membuat animasi hingga saat ini terus menerus dikembangkan, salah satunya adalah teknik animasi sel, yang dulu dalam pengerjaannya masih menggunakan *celluloid* sekarang sudah digantikan dengan layer-layer digital pada *software*.

Dari uraian di atas maka penulis mengambil judul "PERANCANGAN ANIMASI 2D "I'M HUNGRY" DENGAN ANIMASI SEL" yang bertemakan tentang kebersihan lingkungan sebagai salah satu tema untuk menjelaskan tentang pembuatan animasi dengan teknik animasi *cell*. Selain sebagai syarat kelulusan, semoga animasi ini dapat menambah kepedulian orang-orang akan pentingnya menjaga kebersihan lingkungan.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan memperkirakan masalah yang muncul, maka penulis membuat Rumusan masalah dalam perancangan dan pembuatan animasi ini yaitu bagaimana membuat Animasi 2 Dimensi "I'm Hungry" dengan Animasi *Cell*?

1.3 Batasan Masalah

Pada pembahasan dalam perancangan dan pembuatan animasi ini, penulis berupaya dalam menjelaskan secara detail dengan membatasi masalah-masalah sebagai berikut :

- a. Film ini merupakan animasi film pendek.

- b. Film ini merupakan animasi 2D.
- c. Animasi ini menggunakan teknik animasi *cell*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Menjelaskan teknik animasi *cell* dengan layer digital pada software dan memberikan contoh penggunaannya dalam sebuah karya animasi 2D.
- b. Sebagai syarat lulus jenjang strata I teknik informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. Dapat digunakan sebagai contoh animasi 2D dengan teknik animasi *cell* untuk para animator.
- b. Dapat digunakan untuk menjelaskan pembuatan teknik animasi *cell* menggunakan *layer-layer* digital.
- c. Dapat digunakan sebagai referensi oleh animator lain yang membuat animasi dengan teknik animasi *cell*.

1.6 Metode Penelitian

Tahap-tahap yang digunakan oleh penulis dalam metode penelitian ini, yaitu:

1.6.1 Metode pengumpulan data

Penulis menggunakan metode pengumpulan data studi pustaka, dengan membaca informasi dari berbagai sumber seperti skripsi dan jurnal.

1.6.2 Metode analisis

Setelah apa yang dibutuhkan selesai dikumpulkan, maka dibuat analisis dengan menggunakan analisis kebutuhan.

1.6.3 *Metode perancangan*

Metode perancangan yang digunakan dalam pembuatan animasi ini adalah dengan menggunakan model pra produksi.

1.6.4 *Metode Pengembangan*

Metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan animasi ini adalah dengan menggunakan model produksi, dan pasca produksi.

1.6.5 *Metode testing*

Pengujian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana animasi berjalan, animasi harus sesuai dengan kriteria dan persyaratan pengguna perangkat lunak. Selanjutnya, animasi diujikan kepada beberapa responden untuk menilai apakah animasi sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan perencanaan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan kuesioner.

1.7 **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam lima bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Pada Bab II akan menjelaskan tentang tinjauan pustaka, penjelasan animasi sel, prinsip animasi, kebutuhan dasar peralatan animasi, tahapan proses pembuatan animasi dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan animasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada Bab III dijelaskan mengenai latar belakang cerita, detail dari animasi yang dibuat dan pembuatan animasi mulai dari ide cerita, membuat naskah cerita, character development dan storyboard.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab IV akan menyajikan data-data hasil percobaan yang telah dirancang dan bagaimana perancangan yang telah dirancang pada bab III diimplementasikan.

BAB V PENUTUP

Pada Bab V membahas tentang kesimpulan dari hasil pengujian dan analisa serta saran-saran yang disampaikan dalam menyempurnakan penulisan laporan yang telah dibuat.

