

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital, mahasiswa mempelajari ilmu multimedia dengan memanfaatkan teknologi terkini seperti video, game, desain grafis, audio, dan animasi. Adapun dalam pembelajaran mata kuliah animasi mempelajari proses proses dalam produksi animasi dari pra produksi, produksi dan pasca produksi, Dalam tahapan pra produksi meliputi pembuatan ide, naskah cerita, *consep art, storyboard* dan *storyboard animatic*.

Setelah pembuatan naskah, proses pra produksi memasuki proses pembuatan *storyboard*, *storyboard* adalah rangkaian gambar berurutan yang menampilkan adegan dari setiap *scene*. Kemudian masuk pada proses *storyboard animatic*, tahapan *storyboard animatic* merupakan tahapan pembuatan pergerakan dari *storyboard* menjadi video, sehingga sudah adanya perkiraan *timing* dari animasi yang akan dibuat, hal ini sangat penting untuk menunjang keberhasilan dalam produksi animasi,

Oleh karena itu, penggunaan *storyboard animatic* dalam produksi animasi menjadi suatu keharusan. Tanpa adanya tahapan ini, animasi pada tahap *key inbetween* akan kehilangan arah meskipun telah ada dalam *storyboard*. *Storyboard animatic* diperlukan untuk memahami gerakan yang lebih jelas dalam setiap adegan yang akan dibuat. Selain itu, dengan adanya *storyboard animatic*, produser dapat melihat hasil akhir dari animasi yang sedang diproduksi, dan jika ada adegan yang tidak sesuai, revisi dapat langsung dilakukan.

Studi kasus yang diambil adalah pada animasi 4mpera yang mana merupakan animasi yang ada di Palembang sehingga memudahkan dalam pengambilan data nantinya. Dalam rangka ini, penulis berencana untuk melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan *storyboard animatic* dalam produksi animasi. Penelitian ini bertujuan memberikan penjelasan dan informasi kepada

mahasiswa Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital mengenai pentingnya *storyboard animatic* dalam produksi animasi dengan studi kasus animasi 4mpera. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah video motion graphic. Berdasarkan uraian tersebut, penulis akan menyusun skripsi dengan judul "***Storyboard Animatic Sebagai Media Pembelajaran Dengan Teknik Motion Graphic Studi Kasus pada Animasi 4mpera***".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yaitu :

1. Belum tersedia penelitian mengenai proses pembuatan *storyboard animatic* pada animasi dengan studi kasus animasi 4mpera.
2. Belum tersedianya media pembelajaran yang menjelaskan proses pembuatan *storyboard animatic* dengan studi kasus ini

1.3 Batasan Masalah

Adapun ruang lingkup penulisan dari tugas akhir ini yaitu :

1. Pembuatan media pembelajaran *storyboard animatic* berbasis video *motion graphic*.
2. Materi yang disampaikan terkait alur perancangan *storyboard animatic* pada produksi animasi 4mpera.
3. Perangkat lunak yang digunakan pada pembuatan media pembelajaran berbasis *motion graphic* berupa aplikasi desain digital dan aplikasi video *editing*.
4. Objek penelitian dalam analisis data terbagi dua, yaitu responden A yang merupakan ahli dalam bidang animasi dan responden B yang merupakan mahasiswa D.IV Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dari penggunaan *storyboard animatic* ini dalam produksi animasi adalah :

1. Menghasilkan media pembelajaran mengenai proses pembuatan *storyboard animatic* dengan studi kasus pada animasi 4mpera.
2. Bagaimana membuat media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman bagi mahasiswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian dari *storyboard animatic* yang di implementasikan dalam media pembelajaran *motion graphic* ini adalah :

1. Membantu dosen dalam menyampaikan materi *storyboard animatic* pada mata kuliah animasi.
2. Mengetahui bagaimana penerapan *storyboard animatic* dalam industri animasi.
3. Dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang dapat diakses mahasiswa Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital tanpa batasan ruang dan waktu.

1.6 Sistem Penulisan

Sistem penulisan yang akan penulis susun adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan system penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang teori teori yang akan menunjang penelitian, kajian kajian pustaka berupa pengertian, dan sumber pengambilan dari kutipan buku, jurnal skripsi, dan lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

BAB III METODOLOGI / RANCANG BANGUN

Dalam bab ini menjelaskan tentang gambaran alur penelitian yang akan dilakukan, alat yang akan digunakan, langkah dan metode penelitian dan metode pengumpulan data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil dari penelitian dan produk yang sudah dibuat serta analisis data penelitian.

BAB V PENUTUPAN

Pada bab ini membahas kesimpulan dan saran sebagai penutup dari laporan yang telah penulis buat.