

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia animasi dari tahun ke tahun mengalami perubahan yang sangat pesat, hal ini memerlukan waktu yang cukup lama dalam proses penciptaannya. Proses pembuatan animasi serial yang biasanya di buat oleh sebuah perusahaan, memerlukan waktu lebih kurang satu tahun untuk proses pengerjaannya. Lain halnya jika pembuatan animasi serial dilakukan oleh seorangan. Waktu yang dibutuhkan cukup lama dikarenakan beberapa tahap yang harus dikerjakan sekaligus.

Dalam pembuatan animasi serial, tahap *compositing* akan mengalami perulangan yang hampir sama. Tahap ini akan selalu menerima *scene* yang hampir sama dengan *scene* sebelumnya, walaupun dengan pergerakan yang berbeda. Namun, proses pengerjaannya tetap harus di atur ulang, padahal bisa menggunakan settingan *scene* sebelumnya. Hal tersebut tentu akan memperlambat proses pengerjaan.

Untuk mengatasi hal tersebut, biasanya perusahaan akan membuat *tools* didalam *software*, *tools* tersebut disebut sebagai *plugin*, dengan tujuan untuk mempersingkat pengerjaan para pengguna dengan hasil yang sama. *Plugin* merupakan sebuah program tambahan yang bisa diintegrasikan kepada aplikasi utamanya untuk memberikan fungsi-fungsi lain yang belum tersedia pada instalasi standar. Salah satu *software compositing* yang terkenal adalah *The Foundry Nuke*. *Software* ini memberikan akses kepada pengguna untuk membuat *plugin* didalamnya, sehingga memudahkan pengguna dalam proses pengerjaan.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis memilih *software nuke* sebagai media pengembangan system. Sehingga untuk mengatasi masalah dalam pembuatan animasi serial, penulis merancang *plugin* yang berfungsi untuk menyimpan file, penamaan file, serta menuju file *directory* yang diinginkan. Dan juga mencari scene sebelumnya untuk dijadikan referensi dalam proses pengerjaan.

Oleh karena itu, penulis akan melakukan “**Analisis Dan Perancangan Plugin Files Directory Berbasis Nuke Dengan Menggunakan Metode Framework For The Application Of System Thinking (Fast)**”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang sebuah *plugin Files directory* berbasis *Nuke* yang mampu menyimpan, menampilkan, penamaan file, serta penempatan lokasi yang di inginkan dengan menggunakan metode *Framework for the application of system thinking (Fast)* ?
2. Bagaimana merancang *plugin* untuk berjalan setiap adanya penambahan *project* baru?
3. Bagaimana menentukan lokasi file yang ingin di tampilkan didalam *Plugin*?

1.3 Batasan Masalah

1. Merancang *plugin* yang memiliki informasi dan data berupa *project*, *episode*, dan *shot*.

2. Merancang *plugin* yang mampu menentukan lokasi yang telah ditentukan oleh *user*. Termasuk *read*, *create*, *save*, *open*, *render output*, dan membaca file *playblast*.
3. Data-data yang diterima oleh *plugin* berasal dari *local server*.
4. *Plugin* digunakan hanya untuk individual, tidak bisa diintegrasikan dengan *user* lain.

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk memudahkan pekerjaan *compositor* dalam perusahaan dan memudahkan pengerjaan *scene* yang berulang-ulang, *plugin* ini mampu menentukan file mana yang akan dikerjakan sehingga meminimalisir kesalahan file *directory* yang akan dikerjakan oleh *compositor*.

1.5 Luaran Penelitian

Hasil perancangan proyek ini adalah sebuah *plugin* berbasis *Nuke* yang berfungsi untuk menentukan lokasi yang telah ditentukan oleh *user* sehingga semua fungsi yang terdapat didalamnya mampu melakukan *read*, *create*, *save*, *open*, *render output*, dan membaca file *playblast* dengan benar.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Mengurangi kesalahan dalam menentukan file *directory*.
2. Membantu mereferensikan *scene* yang dikerjakan sebelumnya.
3. Mempercepat kinerja *compositor*.

1.7 Sistematika Penulisan

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan Latar Belakang yang menceritakan alur permasalahan penelitian ini. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah, menjelaskan kondisi yang sedang berjalan saat. Tujuan, Hasil, serta Manfaat dari hasil pengembangan *plugin* tersebut. Dan yang terakhir yaitu Sistematika penulisan yang menjelaskan tiap bab secara singkat.

2. BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini menjelaskan tentang uraian teori-teori, temuan, informasi, serta hasil penelitian lainnya yang relevan yang diperoleh dari berbagai referensi untuk dijadikan dasar pelaksanaan penelitian.

3. BAB III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan Alur Penelitian dan Strategi Perancangan Sistem bagaimana cara mengatasi permasalahan pada bab pertama dengan menggunakan metode penelitian yang telah ditentukan oleh peneliti.

4. BAB IV Analisis Dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tahap pelaksanaan implementasi terhadap sistem, dan hasil implementasi akan dijabarkan dari pelaksanaan implementasi.

5. BAB V Kesimpulan Dan Saran

Bab ini berisikan Kesimpulan dari keseluruhan laporan yang di ringkas hal-hal yang berkaitan dengan judul. Serta berisikan Saran yang terkait hal-hal yang perlu diperhatikan, ditindaklanjuti dan dikembangkan kedepannya.