

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi bidang multimedia saat ini begitu pesat, sehingga banyak hiburan dan media informasi yang menggunakan multimedia sebagai penyampatan informasi. Salah satu elemen dari multimedia adalah animasi. Animasi atau *animation* berasal dari kata *animate* yang berarti menghidupkan. Animasi secara umum bisa didefinisikan sebagai suatu sequence gambar yang ditampilkan pada tenggang waktu (*timeline*) tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak. Pengertian animasi pada dasarnya adalah menggerakkan objek agar tampak lebih dinamis. Animasi dalam penggunaannya dapat diterapkan diberbagai media, misalkan internet atau web, mobile dan televisi.

Seiring perkembangan dunia animasi, para pelaku industri animasi mulai melakukan terobosan-terobosan baru demi meningkatkan kualitas, kuantitas dan memberikan sajian baru kepada para penonton film animasi. Dalam pembuatan film animasi 2D, *background* merupakan salah satu unsur utama yang memiliki peranan penting sebagai pendukung terciptanya sebuah film animasi yang berkualitas. Saat ini *background* pada film animasi semakin bagus dan berkualitas, baik dari segi estetika atau pun fungsionalitasnya. Dari segi fungsionalitas, *background* sekarang ini tidak hanya sebagai latar untuk tempat karakter melakukan aksi atau adegan namun dikembangkan pula sebagai media

interaksi antara film dengan penonton agar penonton dapat ikut terlibat dan merasakan ketegangan dari adegan-adegan dalam sebuah film. Namun *background* di dalam animasi 2D sendiri memiliki beberapa keterbatasan pergerakan kamera sehingga sinematografi film animasi 2D tidak maksimal dan tidak mampu seatraktif film *live action* atau animasi 3D.

Dalam pembuatan film animasi "*Dark Light*" ini menggunakan software Toon Boom dengan memanfaatkan fitur 3D *Real Space*, yaitu fitur dimana memungkinkan untuk bekerja dalam koordinat X,Y, dan Z. Dalam kasus ini penulis akan membahas pemanfaatan fitur tersebut untuk pembuatan *background* agar tampak 3D. Dengan dibuatnya *background* 3D maka pergerakan kamera akan lebih leluasa sehingga sinematografi film akan lebih maksimal dan menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah bagaimana membuat film kartun 2D "*Dark Light*" menggunakan Toon Boom dengan pendekatan 3D *background* untuk memaksimalkan sinematografi agar film lebih hidup dan menarik?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Animasi berbentuk 2D atau 2 Dimensi.
2. Proses pembuatan film yang terdiri dari tahap:
 - a. Pra Produksi, meliputi ide cerita, tema, *logline*, perancangan karakter, sinopsis, *diagram scene*, pembuatan skenario, dan *storyboard*.
 - b. Produksi, meliputi *drawing*, *line text animation*, *key animation*, *inbetween animation*, *background*, *dubbing voice*, pemberian *sound effect*, pemberian *video effects*,
 - c. Pasca Produksi, meliputi *editing animasi*, *editing suara*, *rendering*, dan konversi kedalam bentuk DVD.
3. Beberapa software yang digunakan :
 - a. Toon Boom Harmony
 - b. Adobe Premier Pro CS 3
 - c. Adobe After Effects CS3
 - d. Adobe Photoshop CS 3

e. Adobe Audition

4. Film yang dihasilkan dalam bentuk trailer \pm 1,5 menit.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam pembuatan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

1. Memenuhi syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi Strata Satu (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer (STMIK) "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menerapkan teori-teori yang selama ini dipelajari sewaktu mengikuti pendidikan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Membuat sebuah trailer film kartun yang dapat digunakan sebagai media promosi sebelum film dirilis.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis, diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan tentang pembuatan film animasi.
2. Bagi penonton, diharapkan dapat memberikan hiburan yang menarik dan berkualitas.

3. Dapat memberikan wawasan yang luas dalam perkembangan animasi 2 Dimensi bagi para pembaca.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan skripsi ini penulis memerlukan data yang lengkap dan benar. Penulis mengharapkan dengan adanya data yang lengkap dapat membantu dalam penyusunan skripsi ini dan dapat dijadikan sebagai referensi untuk pembuatan skripsi agar tercapai dengan hasil yang diinginkan.

Beberapa metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data, antara lain :

1. Metode Literatur

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur-literatur yang ada, seperti internet yaitu dengan mencari data yang dibutuhkan penulis dan memiliki kaitan dengan pembuatan film kartun.

2. Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan studi pustaka ini dimaksudkan untuk mendapatkan data yang diperlukan

dengan mengacu pada buku atau media yang ada, yang berisi informasi tentang film kartun dan animasi dan hal-hal yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas penulis dalam skripsi ini.

1.6.2 Metode Analisis

1.6.3 Metode Desain

Pada tahap perancangan ini pembuatan animasi akan disesuaikan atau mengacu dengan gaya film animasi di Jepang. Dengan tampilan background yang dirancang sedemikian rupa agar memiliki kesan 3D. Material yang dibutuhkan berupa image / gambar yang sudah dibuat pada software pengolah gambar lain.

1.6.4 Metode Pengembangan

Pemanfaatan 3D space yang dimiliki Toon Boom Harmony untuk membuat 3D background

1.6.5 Metode Pengujian

Tahap pengujian yang digunakan adalah dengan cara menyebarkan kuisioner ke 20 orang dari berbagai kalangan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan penulis akan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, dan jadwal pelaksanaan kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan menguraikan tentang tinjauan pustaka, pengertian animasi, sejarah animasi, teknik pembuatan animasi, peralatan dasar pembuatan film kartun, pewarnaan, tahapan pembuatan film pembuatan kartun, dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan dijelaskan mulai pra produksi dalam hal ini meliputi penentuan ide cerita, tema, menulis *logline*, *synopsis*, *diagram scene*, *screenplay*, *character development*, analisis kebutuhan sistem, dan analisis masalah dan solusinya, kemudian standar karakter, standar warna, standar properti, pembuatan *layout* dan *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini dijelaskan mengenai proses pembuatan film kartun, kemudian tahap produksi, meliputi pembuatan *simple line test*, *key animation*, pembuatan *inbetween*, dan pembuatan *background*. Kemudian dalam tahap pasca produksi atau post produksi meliputi proses *dubbing*, *editing*, dan *compositing*.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari penelitian yang telah penulis lakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang penulis gunakan untuk menulis skripsi, baik berupa literatur dari internet, buku panduan, ataupun majalah.

