

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi khususnya teknologi multimedia dewasa ini telah berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang ini menjadi sedemikian mudah dan menyenangkan. Perkembangan teknologi tersebut yang mudah ditemui, yaitu penggunaan teknologi multimedia dalam pembuatan film. Terdapat beberapa jenis film yang sering diproduksi, mulai dari film yang ditokohkan atau diperankan oleh manusia, hingga film kartun yang diperankan oleh tokoh-tokoh berupa karakter yang dibuat sedemikian rupa sehingga mempunyai sifat dan tingkah laku seperti manusia.

Perkembangan film kartun berawal dari teknologi sederhana yaitu berupa sekumpulan gambar pada kertas yang bergerak kemudian gambar tersebut difilmkan satu per satu. Sejak komputer mulai berubah fungsi dari sekedar alat komputasi biasa hingga menjadi sebuah alat yang dapat menangani berbagai keperluan pembuatan film. Dalam pembuatan film kartun khususnya 2D (2 Dimensi), terdapat beberapa teknik dalam melakukan produksinya. Teknik-teknik tersebut antara lain Stop Motion Animation, 2D Hybrid Animation, dan 2D Digital Animation. Dalam 2D Digital Animation sendiri terdapat teknik yang dikenal dengan "Rotoscoping". Rotoscoping sendiri merupakan teknik menjiplak (tracing) pergerakan seseorang atau objek dari frame ke frame lain untuk menghasilkan kualitas gestur yang akurat.

Di Indonesia banyak orang ingin membuat animasi tapi karena prosesnya yang rumit dan banyak yang tidak bisa menggambar manual, membuat mereka tidak jadi membuat animasi. Dengan menggunakan teknik rotoscoping orang dapat membuat animasi dengan mudah. Dengan meninjau berbagai hal tersebut diatas, penulis mengambil topik dengan judul “ PEGGABUNGAN ANIMASI 2D DAN VIDEO DENGAN TEKNIK ROTOSCOPING MENGGUNAKAN TOON BOOM STUDIO HARMONY “.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diambil rumusan masalahnya yaitu, “Bagaimana menggabungkan animasi 2D dan video dengan menggunakan teknik rotoscoping menggunakan Toon Boom Harmony?”

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan film animasi 2D ini, penulis menggunakan teknik rotoscoping dengan menggunakan software Toon Boom Harmony.

1.4. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah :

Maksud :

1. Untuk merancang dan membuat animasi dengan menggunakan teknik rotoscoping yang baik.

2. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bermanfaat dan dapat diterapkan dalam dunia nyata.

Tujuan :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Sebagai bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan animasi kartun 2D, sehingga bisa menambah wawasan dalam bidang animasi kartun 2D.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam pembuatan animasi ini. Untuk itu penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data dalam penyusunan skripsi ini.

Metode yang digunakan yaitu :

1. Metode Observasi

Yaitu mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film yang berupa animasi kartun.

2. Metode Studi Pustaka

Yaitu metode dengan menggunakan buku sebagai referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Studi Literatur

Yaitu metode dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs yang berhubungan dengan animasi kartun.

1.6. Sistematika Penulisan

Agar penulisan skripsi tersusun dengan baik dan terarah, maka secara garis besar penulisan skripsi ini tersusun dari beberapa bab dengan sistematika pembahasan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menerangkan teori yang melandasi pengertian multimedia, pengertian animasi, jenis-jenis animasi, prinsip-prinsip animasi, macam-macam animasi, animasi computer, rotoscoping.

BAB III PERANCANGAN FILM KARTUN

Pada bab ini menjelaskan tentang perancangan film kartun, ide cerita, tema cerita, logline, sinopsis, merancang diagram scene, character development, naskah, storyboard.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang tahap-tahap pembuatan animasi 2D teknik rotoscoping. Mulai dari produksi dan pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

