

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Perkembangan film animasi yang semakin meningkat membuat studio animasi semakin antusias untuk menciptakan terobosan kreatif dalam pembuatannya. Khususnya di Indonesia, dalam perkembangan animasi memang sedang dalam kemajuan yang pesat. Sehingga film animasi Indonesia banyak ditemukan dari bermacam kalangan.

Khusus film animasi 2D, para pengembang film tidak hanya fokus pada animasi saja namun dalam pembuatan animasi background dan compositing menjadi sangat penting. Prespektif visual pada background dan foreground menjadi sangat penting dalam film animasi karena memberikan kesan visual animasi lebih hidup dan memiliki ruang. Pada Toonboom Harmony memiliki kelebihan yaitu memudahkan dalam menyusun ruang untuk menentukan background, foreground dan animasi.

Untuk menghasilkan karya animasi 2D yang menarik dan dapat dinikmati sebagai karya yang baik, maka dibutuhkan panduan dan manajemen produksi dalam pembuatannya agar lebih menarik untuk dilihat dari teknik pembuatannya. Dengan meninjau beberapa hal tersebut diatas, penulis mengambil judul **“ Pembuatan Anlmasi 2D menggunakan Toonboom Harmony dengan teknik kamera untuk menghasilkan visual perspektif”** .

1.2 Rumusan masalah

Sehingga pokok permasalahan yang menjadi fokus dalam pembuatan animasi 2D ini adalah “ Bagaimana merancang Animasi 2D menggunakan software Toonboom Harmony menggunakan teknik kamera untuk menghasilkan visual perspektif dengan menggunakan proses dasar pembuatan film animasi?”.

1.3 Batasan masalah

Dalam pembuatan film kartun ini penulis membatasi agar tidak menyimpang dari pokok bahasan yaitu :

1. Dalam pembuatan background dan foreground penulis menggunakan software Adobe Photoshop.
2. Software Toon Boom Harmony 9 untuk pembuatan animasi dan juga penyusunannya.
3. Software Adobe audition dan logic pro untuk penyusunan suara
4. Durasi dalam animasi ini tidak lebih dari 3 menit karena hanya bersifat trailer.

1.4 Tujuan Penulisan

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk membuat animasi 2D dengan menerapkan teknik kamera agar menghasilkan perspektif visual.

3. Sebagai sarana penelitian dan pengembangan keahlian sebagai kreator dalam menciptakan ide kreatif yang berkaitan dengan konsep yang dibuat.
4. Memberikan wacana baru sebagai bahan referensi dalam bidang animasi kartun 2D, khususnya bagi mahasiswa STMIK AMIKOM yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan animasi kartun 2D dengan teknik kamera 3D Perspektif.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
 - a) Menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis dalam melakukan penelitian
 - b) Mendapatkan alternatif pembuatan animasi 2D.
 - c) Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang di kuasai.
2. Bagi Pembaca
 - a) Sebagai alternatif dan efisiensi dalam pembuatan animasi 2D dengan menerapkan teknik kamera agar terlihat perspektif visual.
 - b) Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi bagi mahasiswa yang sedang mengambil skripsi

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiono (2009 : 297), metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sistem tertentu, dan menguji keefektifan sistem tersebut. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah – langkah untuk mengembangkan suatu sistem baru atau menyempurnakan sistem yang telah ada. Siklus R&D tersusun dalam beberapa langkah penelitian sebagai berikut.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Langkah-langkah yang digunakan untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode, yaitu :

a) Metode Observasi

Yaitu metode dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap berbagai jenis film animasi kartun.

b) Metode Kepustakaan

Yaitu metode dengan cara mengumpulkan berbagai literatur-literatur, majalah-majalah ilmiah, website, dan tulisan-tulisan lain yang banyak berkaitan dengan konsep yang dibuat.

1.6.2 Pra Produksi

Tahap Pra-Produksi atau pengembangan dapat diartikan sebagai tahap perencanaan suatu produksi Animasi, dapat juga rencana animasi itu

sendiri. Dalam hal pertama yang harus dilakukan adalah segala perencanaan dan persiapan sebelum suatu produksi dapat dilakukan.

1.6.3 Produksi

Produksi adalah proses pembuatan sebuah Animasi dalam tahap desain modeling karakter, properti dan environment. Kemudian tahap texturing, dilanjutkan dengan proses penganimasian yang mencakup proses rigging, skinning, dan animasi. Tahap terakhir yaitu rendering movie dengan standar PAL 24 frame per second.

1.6.4 Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, film animasi hasil rendering dilengkapi dengan musik dan efek suara serta efek animasi ditambah dengan efek visual. Akhirnya direkam dari frame digital ke film atau ke bentuk lain, misalnya VCD atau DVD.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penulisan skripsi ini penulis menjelaskan sistematika pembahasan. Sistematika pembahasan merupakan petunjuk tingkat sistem penyajian gagasan karya ilmiah yang memuat alasan yang logis.

Penulisan skripsi ini terbagi dalam lima bab, dan sebelum halaman pertama terdapat halaman formalitas yang terdiri dari judul, halaman persembahan, motto, kata pengantar, dan daftar isi, daftar gambar dan daftar tabel apabila diperlukan. Dan setelah bab ke-lima terdapat daftar pustaka dan lampiran. Pembagian bab demi bab dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode pengumpulan data penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : DASAR TEORI

Pada bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang mendasari tentang animasi, dimana pembahasan ini akan meliputi: pengertian animasi, jenis-jenis animasi ,dasar penerapan teknik kamera, proses pembuatan film animasi 2D dan perangkat-perangkat lunak animasi kartun.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini mengurai tentang kebutuhan dasar dalam pembuatan film kartun dan perancangan film animasi2D. Mulai dari proses yang mencakup pra produksi seperti ide cerita, tema cerita, konsep dan storyboard.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan tentang tahapan dalam pembuatan film kartun 2D menggunakan teknik kamera mulai dari proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

BAB V : PENUTUP

Merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi ini. Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.