

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada buku karya M. Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. (hal 356) disebutkan bahwa perkembangan dunia animasi komputer yang pesat dewasa ini memerlukan waktu puluhan tahun dalam proses penciptaannya. Animasi mulai dikenal sejak populernya media televisi yang mampu menyajikan gambar hasil bergerak hasil rekaman dari makhluk hidup, baik manusia, hewan maupun tumbuhan .

M. Munir menjelaskan juga bahwa perkembangan animasi seiring dengan perkembangan pertelevisian, pada awalnya diciptakanlah animasi berbasis dua dimensi (2D Animation) yaitu objek yang dianimasi mempunyai ukuran panjang (X-axis) dan (Y-axis). Realisasi nyata dalam perkembangan dua dimensi yang cukup revolusioner yaitu film-film kartun. Salah satu contoh yang paling teknis yaitu gambar yang dapat bergerak atau objek dari benda tersebut (hal 357).

Namun, penggabungan antara animasi 2D dengan *live shoot* masih jarang dibuat oleh para animator kita. Sebagai contoh penggabungan *live shoot* dengan animasi 2D adalah *Space Jam* buatan Warner Bross (1996) dan *Blues's Clues* buatan Nickelodeon (1996-2006).

Perlu memperhitungkan *timing* yang tepat, juga keselarasan gambar agar animasi 2D tersebut tampak memang berada dalam video tersebut. Disamping itu

Adobe Photoshop dipakai penulis sebagai software pe-animasi-an nya, yang merupakan pembeda dari tugas akhir yang lain.

Berdasarkan alasan yang telah dipaparkan diatas, maka dalam pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN PENGGABUNGAN VIDEO LIVE SHOOT DENGAN ANIMASI 2D DALAM FILM BERJUDUL MOLUCAS ”.**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada skripsi ini adalah bagaimana cara menggabungkan video live shoot dengan karakter animasi 2D dalam film berjudul “Molucas”?

1.3 Batasan Masalah

Adapun dalam penelitian ini, penulis membatasi permasalahan pada :

1. Film ini berdurasi 02:26 menit.
2. Animasi dibuat dengan menggunakan metode *frame by frame*.
3. Skripsi ini menitik beratkan pada teknik penggabungan antara video *live shoot* dengan animasi 2D saja.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pembuatan skripsi ini adalah :

1. Menghasilkan Film yang menghibur.
2. Mampu menghasilkan sebuah film dengan penggabungan antara *live shoot* dengan animasi 2D menggunakan software Adobe Photoshop.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi penulis :

- a. Dapat menggabungkan film animasi 2D dengan *live shoot*.
- b. Mampu memproduksi Film Kartun secara personal sesuai dengan selera dan kemampuan sendiri.
- c. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang di kuasai.
- d. Mengetahui tahapan-tahapan dalam penggabungan film animasi ini.

1.5.2 Bagi pembaca :

- a. Sebagai sarana hiburan, pembaca dapat mengamati proses penggabungan sebagai wacana untuk menambah wawasan baru.
- b. Mengetahui proses untuk menggabungkan sebuah film *live shoot* dengan animasi 2D.
- c. Memotivasi pembaca guna meningkatkan produktifitas dan semangat animator lokal.
- d. Dapat dijadikan bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa AMIKOM yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan film *live shoot* dengan animasi 2D dibuat, sehingga dapat memberikan wawasan yang luas dalam bidang animasi.

1.6 Metode Penelitian

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 penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini, yaitu sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi 2D dan *live shoot*.

2. Metode Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Studi Literatur

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur yang dapat dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi kartun.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka penyusunan disajikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan Latar Belakang Masalah,

Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang Pengenalan Multimedia, yang meliputi Sejarah Multimedia, Definisi dan Lima Elemen Multimedia. Definisi Video, Pengertian Animasi, Macam-macam Animasi, Prinsip Dasar Animasi, Teknik Perekam Gambar, Pergerakan Kamera, Tahapan Pembuatan dan Software yang Digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi Berisi tentang Analisis Kebutuhan Sistem dan tahap Pra Produksi pembuatan film yaitu, pembuatan Ide Cerita, Sinopsis, Perancangan Bentuk Karakter, Perancangan Background, Naskah dan Storyboard.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang tahap-tahap Produksi hingga Pasca Produksi.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini menjelaskan tentang Kesimpulan dan Saran.