

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia animasi komputer yang pesat dewasa ini memerlukan waktu puluhan tahun dalam proses penciptaannya. Animasi secara harfiah berarti membawa hidup atau bergerak. Secara umum, menganimasi suatu objek memiliki makna menggerakkan objek tersebut agar menjadi hidup. Makna ini dalam dunia animasi komputer untuk selanjutnya mengalami perluasan karena sebuah objek yang diam juga termasuk animasi. Animasi diam (none motion) ini dipergunakan jika sebuah objek hendak diperkenalkan secara detail pada pola penonton. Animasi mulai dikenal secara luas sejak populernya media televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia, hewan, maupun tumbuhan. Jika dikomparasikan dengan gambar foto atau lukisan yang diam (tidak bergerak) maka secara umum animasi lebih disukai penonton karena mampu membangkitkan antusiasme dan emosi.

Kertas gambar dalam pembuatan animasi sebelumnya kemudian diprogram menjadi frame di komputer. Sehingga yang semula berupa kumpulan gambar-gambar maka di komputer hal tersebut sudah merupakan kumpulan dari frame-frame yang tersusun dalam sebuah alur waktu. Adanya perubahan pergerakan suatu objek yang dianimasi oleh komputer dapat dibuat menjadi sebuah keyframe. Sehingga menjadi jauh lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan animasi yang dilakukan manual. Pada umumnya film animasi juga dibuat dengan menggunakan beberapa

teknik yang bervariasi. Yang tentunya dapat mempengaruhi tempo pembuatan film animasi itu sendiri menjadi lebih lambat.

Chris Patmore (2003, h 60) Cut Out Animation adalah pilihannya, dengan teknik yang sederhana dan mudah. Figur atau obyek animasi dirancang, gambar karakternya, scan gambar ke dalam komputer, masukkan masing – masing bagian tersebut, setiap bagian dipotong pada masing – masing layer. Gerakkan bagian yang dipotong sesuai kebutuhan dengan membuka masing – masing layer. Setiap layer punya posisi letak dan perubahannya dikendalikan dengan mengatur waktu dan rotasinya. Kemudian tambahkan pendukung (gambar) dari posisi awal sampai akhir.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang ada dalam penyusunan laporan ini, masalah yang akan dikaji adalah bagaimana memproduksi film kartun animasi 2 dimensi “Pengaruh Televisi Bagi Anak” dengan Teknik Cut Out Animation.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film kartun animasi “Pengaruh Televisi Bagi Anak” ini, penulis memberi batasan dengan jelas pada setiap prosesnya, yaitu:

- Pra Produksi, meliputi pencarian ide, perancangan karakter, penulisan naskah, skenario, dan pembuatan storyboard.
- Produksi, menggambar, pewarnaan digital, editing, serta pemberian efek visual.

- Pasca produksi, berupa pengisian dubbing Voice, pemberian sound efek, backsound, sinkronisasi antara gerakan dan visual dengan audio, hingga finishing berupa rendering dan konversi ke VCD.

Sedangkan software yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

- **Adobe Photoshop CS 2**, berfungsi untuk pemberian warna serta pengeditan gambar, pembuatan background dan foreground. Gambar yang di hasilkan berupa objek bitmap dengan kedalaman warna yang kompleks, oleh karena itu hasilnya akan tampak lebih real.
- **Adobe Audition**, berguna untuk Dubbing (pengisian Suara Karakter). Dapat merekam suara dengan bersih tanpa noise dan berkualitas layaknya Studio.
- **Toon Boom Studio 4**, mengatur kamera gerak dan menganimasikan.
- **Adobe Premier Pro**, di gunakan untuk menyatukan semua video yang terpisah-pisah baik per Scane atau per Cut agar cerita urut dan tidak terputus-putus.
- **Nero Burning Room**, berfungsi sebagai media perpindahan file dari computer ke VCD.

Begitulah proses yang dijalani dalam pembuatan film kartun animasi “Pengaruh Televisi Bagi Anak” ini bersama software yang digunakan oleh penulis selama produksi.

1.4 Maksud dan Tujuan

A. Internal

1. Menerapkan ilmu baik teori-teori maupun prakteknya selama mengikuti perkuliahan kedalam suatu obyek nyata agar dapat dimanfaatkan demi kepentingan bersama.
2. Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi kedalam bentuk film berkualitas yang terdiri dari audio maupun videonya.
3. Mampu membuat film kartun secara personal sesuai dengan selera dan kemampuan sendiri dengan biaya yang relatif ringan.
4. Untuk mendapatkan wawasan secara nyata dari apa yang telah penulis dapatkan.
5. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

B. Eksternal

1. Sosialisasi teknologi komputer khususnya dalam pemanfaatannya sebagai sarana dalam perancangan dan pembuatan film kartun yang ditujukan kepada mahasiswa atau umum yang berminat dalam perancangan film kartun.
2. Sebagai sarana hiburan, pembaca dapat mengamati proses pembuatan sebagai wacana untuk menambah wawasan baru.

3. Mengetahui sejauh mana perkembangan animasi film kartun dari luar negeri maupun di dalam negeri.
4. Menunjukkan bahwa dunia animasi di Indonesia telah berkembang seiring berkembangnya teknologi.
5. Memotivasi pembaca guna meningkatkan produktivitas dan semangat animator lokal.
6. Sosialisasi teknologi, khususnya dibidang multimedia dan film kartun yang ditujukan kepada dunia usaha.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Penulis mendapatkan data melalui berbagai macam metode, yaitu:

1. **Wawancara**, Penulis bertanya dan berkonsultasi langsung dengan orang-orang yang telah lama menggeluti pembuatan Film kartun.
2. **Kearsipan (Documentation)**, Pengumpulan dokumen-dokumen yang telah ada untuk dijadikan bahan.
3. **Kepustakaan**, yaitu proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat di peroleh di perpustakaan maupun file-file dari Internet.

1.6 Manfaat penelttian

1. Bagi akademik

Untuk menguji kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dibangku perkuliahan.

2. Bagi mahasiswa

Menambah wawasan dalam ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam pembuatan film animasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Disini penulis akan membagi menjadi beberapa Bab dengan pokok permasalahan masing-masing.

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : DASAR TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai teori-teori pengenalan hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan laporan ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menguraikan secara umum tentang perancangan proyek. Dalam hal ini dengan pembahasan proses pra produksi.

BAB IV : PEMBAHASAN

Tahapan ini adalah tahap melakukan pengujian terhadap sistem dan menjelaskan bagaimana cara penerapannya.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi rumusan hasil analisa atau kesimpulan dari bab-bab yang sebelumnya, serta saran untuk bisa menjadikan langkah lebih maju dan lebih baik dalam menganalisa suatu masalah.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini memuat keterangan dari buku-buku dan literatur yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi.

