

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi komputer saat ini sangat berpengaruh dalam perkembangan industri perfilman, terutama dalam pembuatan film animasi. Film animasi yang dahulu pembuatannya secara manual dengan tangan manusia kini beralih menggunakan bantuan komputer atau lebih dikenal dengan *digital animation*. Perkembangan ini terlihat dari film animasi buatan Hollywood Amerika Serikat seperti Walt Disney.

Industri film animasi memang dikenal luas dengan adanya media televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia, hewan ataupun tumbuhan. Jika dikomparasikan dengan gambaran foto atau lukisan yang diam maka secara umum animasi lebih disukai penonton karena mampu membangkit daya khayal dan imajinasi yang diluar nalar seorang manusia sehingga menimbulkan antusiasme dan emosi.

Maraknya film animasi yang membanjiri industri televise nasional membuat para pelaku industri film animasi nasional menunjukkan kreativitasnya dalam pembuatan film animasi contohnya " Meraih Mimpi" yang berhasil meraih prestasi dimata internasional. Film animasi ini merupakan buatan studio animasi Infinite Framework (freamworks-studios.com) yang berpusat di Batam. Selain itu juga terdapat film animasi

yang di tayangkan di salah satu stasiun swasta nasional yang mengabungkan real video dengan animasi. Hal ini tentu saja menunjukkan bahwa para animator sanggup mengabungkan beberapa teknik animasi untuk pembuatan film animasi yang berkualitas.

Salah satu teknik animasi adalah *Cut-Out Animation* (animasi potongan). Teknik ini menggunakan figur atau objek yang dipisahkan menjadi beberapa bagian sesuai dengan bentuk yang telah dibuat dan digerakkan masing-masing, frame demi frame, untuk menciptakan sebuah gerakan. Teknik animasi ini akan digunakan oleh penulis untuk membuat film animasi 2 dimensi yang akan digabungkan dengan foto asli, sehingga memberikan sentuhan yang berbeda dengan film animasi 2 dimensi lainnya. Maka dalam penelitian dan pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul Pembuatan Film Animasi "Love Life" dengan Penggabungan Photo dan Animasi 2D Menggunakan Teknik Cut-Out.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas penulis merumuskan permasalahan : Bagaimana proses penggabungan photo dengan animasi 2D dalam pembuatan film Animasi "Love Life" dengan teknik Cut Out ?

## 1.3 BATASAN MASALAH

Pemanfaatan teknologi komputer yang mempengaruhi teknik pembuatan film animasi saat ini semakin banyak. Untuk memfokuskan pembahasan

dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu bagaimana memproduksi film animasi dengan penggabungan teknik cut out dan penggabungan photo dan animasi 2D dengan menggunakan Software Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS4 sebagai software utama.

#### **1.4 TUJUAN PENELITIAN**

1. Menghasilkan film animasi 2D yang dapat dinikmati anak-anak hingga orang tua.
2. Mengetahui tahapan-tahapan dalam memproduksi sebuah film serta mendapatkan pengalaman dalam memproduksi film animasi.
3. Dapat memberikan sumbangan pemikiran serta menambah wawasan bagi segenap civitas akademika STMIK AMIKOM yang berkaitan dengan bidang film animasi.
4. Sebagai syarat untuk mendapat gelar Sarjana dari STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 MANFAAT PENELITIAN**

Manfaat dari penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

1. Menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori yang telah didapat selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.

2. Pemberikan sebuah inovasi pemakaian teknik – teknik pembuatan film animasi yang terdahulu dapat dimodifikasi atau digabungkan dengan perkembangan teknologi.
3. Sebagai alternative dalam penyampaian pesan.

## 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 Study Pustaka

Yaitu metode mengumpulkan data dengan menggunakan buku-buku yang berkaitan dengan animasi seperti penggunaan teknik animasi atau implemtasi software yang digunakan serta artikel-artikel lainnya sebagai referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

### 2. Metode Study Literatur

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literature yang bisa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet dengan mengunjungi situs-situs web animasi seperti wikipedia untuk membantu dalam pencarian landasan teori dan beberapa website yang berhubungan dengan dunia animasi kartun.

### 3. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang berkompeten atau pihak yang bekerja dan telah membuat film animasi kartun.

## 1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam 5 ( Lima ) bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Menjelaskan tentang latar belakang masalah perkembangan teknologi, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan diuraikan teori tentang film animasi, definisi animasi, konsep animasi, sistem perangkat lunak yang digunakan untuk proses produksi pembuatan film animasi 2D.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini akan diuraikan tentang perancangan pembuatan film meliputi pencarian ide, tema, logline, penulisan naskah, pembuatan story board dan analisis kebutuhan sistem.

**BAB IV' IMPLENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi uraian tentang pembuatan film animasi (produksi) dan pasca produksi

**BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran.

**DAFTAR PUSTAKA****LAMPIRAN**