

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tidak ada yang tidak mungkin dalam hidup ini. Pepatah klasik yang sampai sekarang ini masih sering terdengar. Memang tidak ada yang menyalahkan pepatah tersebut, karena pada kenyataannya seperti itu. Hal-hal yang mungkin dilakukan manusia pada masa sekarang, pada awalnya juga sesuatu yang dianggap tidak mungkin di zaman dahulu. Peradaban yang pesat dari masa ke masa berimbas pula pada perkembangan dunia animasi. Perkembangan animasi komputer yang pesat saat ini memerlukan waktu puluhan tahun dalam proses penciptaannya. Dilihat secara harfiah animasi 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, emosi, serta imajinasi yang lebih luas.

Dalam pembuatan animasi tradisional, kertas gambar kemudian diprogram menjadi frame di komputer. Sehingga yang semula berupa kumpulan gambar-gambar dalam kertas, maka di komputer diubah menjadi kumpulan frame yang tersusun dalam sebuah alur waktu. Dengan munculnya software-software animasi baru, gambar dibuat secara digital, sehingga kebutuhan kertas dapat dikurangi, serta menjadi lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan animasi yang dibuat secara manual.

Pada umumnya film animasi juga dibuat dengan menggunakan software yang bervariasi. Hal ini tentunya dapat mempengaruhi jangka waktu pembuatan film animasi tersebut menjadi lebih lambat. Di sisi lain, pemakaian software yang terlalu banyak juga berpengaruh pada kinerja komputer karena penggunaan memory yang semakin banyak. Oleh karena itu dalam pembuatan animasi ini software animasi utama yang digunakan adalah Toon Boom Studio 4.0 karena memiliki fitur mumpuni untuk menghasilkan sebuah karya film animasi serta memberikan sarana kreatif dalam proses pembuatannya, baik dari segi *hand draw*, *motion (cut-out peg)* serta sudut pandang kamera yang nantinya akan digunakan.

Teknik *cut-out peg* sendiri memberikan kemudahan dalam pembuatan film animasi, karena seringkali pembuatan gambar yang tidak konsisten menjadi momok tersendiri bagi animator. Dengan teknik ini gambar akan lebih konsisten karena gerakan terdiri dari beberapa bagian objek yang terpisah.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang ada dalam penyusunan laporan ini, masalah yang akan dikaji adalah penjelasan tentang bagaimana cara pembuatan film animasi “Keindahan Yang Tertunda” secara bertahap mulai dari tahap pengembangan, pra produksi, produksi dan pasca produksi. Serta bagaimana menerapkan teknik *cut-out peg* dalam pembuatan film animasi ini secara tepat dan proporsional.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi komputer sangat luas sesuai fungsi penerapannya masing-masing bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan agar lebih spesifik, meliputi :

- a. Pembuatan film animasi 2D ini berdurasi minimal 5 menit.
- b. Teknik utama yang digunakan untuk film animasi ini adalah *cut-out peg*.
- c. Software utama dalam pembuatan film animasi ini adalah Toon Boom Studio 4.0.
- d. Software tambahan yang digunakan antara lain Adobe Premiere Pro CS3, Adobe Soundbooth CS3, Adobe Photoshop CS3, Canopus ProCoder 3.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan skripsi ini adalah sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan pengetahuan, gambaran dan pemahaman tentang pembuatan film animasi 2 dimensi.
2. Memberikan informasi kepada pembaca tentang penggunaan software Toon Boom Studio 4 serta teknik *cut-out peg* khususnya dalam pembuatan film animasi.
3. Memfokuskan pemahaman pembaca terhadap keunggulan teknologi komputer khususnya dalam bidang animasi.

1.5 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Literatur

Yaitu dengan cara pengumpulan data dari artikel-artikel di internet, buku-buku tentang film animasi. Metode ini sangat berguna dalam mendukung dasar teori penelitian.

2. Dokumentasi

Yaitu mengumpulkan data dengan merujuk pada buku-buku atau literatur, media cetak dan elektronik yang berkaitan dengan masalah-masalah penelitian.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Akademik

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

2. Bagi Mahasiswa

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

1.7 Sistematika Penulisan

Mendefinisikan tentang tata cara penulisan dari apa yang akan penulis lakukan mulai dari tahap awal yaitu melakukan pengumpulan dokumen hingga penulisan laporan.

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

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

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

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

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memberikan penjelasan tentang proses pembuatan film animasi dari rancangan yang telah dibuat, mulai dari pembuatan gambar karakter tokoh, pembuatan *background* maupun *foreground*, *coloring* (pewarnaan), penganimasian, hingga proses akhir yaitu editing video, audio serta final editing hingga akhirnya terbentuklah film animasi.

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 referensi-referensi yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi.

LAMPIRAN