

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Industri animasi berkembang sejak populernya media televisi yang menyajikan film-film kartun. Selain itu penggunaan animasi sudah merambah ke berbagai industri media seperti film bioskop, game, dan broadcasting. Pembuatan film animasi 2D di Indonesia belum marak ditayangkan di televisi. Salah satu penyebab film animasi 2D di Indonesia belum banyak ditayangkan di televisi maupun bioskop adalah karena kurang halusny gerakan animasi sehingga mempengaruhi kualitas dan pertimbangan daya tawar animasi tersebut. Yang terjadi saat ini adalah tayangan animasi masih didominasi animasi buatan luar dan tentu saja itu akan berdampak negatif untuk perkembangan animasi lokal.

Berdasarkan teknik-teknik perancangan animasi yang terus dikembangkan, animasi telah tumbuh menjadi industri yang luar biasa. Mulai dari teknik manual hingga digital, mulai dari 2D hingga 3D. Dari latar belakang diatas penulis memilih salah satu teknik perancangan animasi yang diharapkan dapat menjadikan solusi untuk kualitas gerakan animasi yang halus. Teknik yang digunakan tersebut adalah teknik rotoscoping, merupakan teknik pembuatan animasi dimana pergerakan di *capture frame demi frame* dari gerakan nyata (*live action movement*).

Animasi lebih banyak disukai karena animasi menjadikan sesuatu lebih hidup apabila animasi diterapkan dengan tepat. Pemanfaatan *software* dan *hardware* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam mempermudah pembuatannya. Penulisan skripsi dengan judul **“Perancangan Film Animasi 2D “The Effects” Menggunakan Metode Rotoscoping Berbasis Video”** nantinya ini diharapkan bermanfaat sebagai referensi tentang perancangan film animasi 2D.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan pada penulisan ini adalah bagaimana membuat film animasi 2D dengan menggunakan metode *rotoscoping* berbasis video yang mengedepankan detail *in between* pada animasi yang dibuat sehingga menghasilkan gerakan yang halus.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, permasalahan dibatasi agar tercapai tujuan dan sasaran yang ingin dicapai. Batasan tersebut melingkupi :

- a. Penulis merancang film animasi 2D dengan durasi kurang lebih 1 menit
- b. *Software* yang digunakan dalam merancang film animasi 2D ini adalah :
 - Adobe Flash CS3 Professional
 - Adobe Photoshop CS3
- c. Proses produksi terbagi menjadi 3 tahapan utama, yaitu tahap praproduksi, produksi, dan pasca produksi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah :

1. Sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk menghasilkan sebuah film animasi 2D
3. Agar dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa amikom yang berminat pada perancangan animasi 2D.
4. Memperoleh penyelesaian terhadap rumusan masalah.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan, antara lain :

1. Bagi penulis.
 - a. Memperoleh gelar sarjana komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Menerapkan ilmu yang dicapai selama mengikuti pendidikan yang ditempuh dan juga selama duduk dibangku kuliah guna mendukung dalam penerapan ilmu dan diterapkan dalam aplikasi yang nyata.
2. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - a. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk skripsi berbasis animasi 2D.
 - b. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi bagi mahasiswa yang sedang mengambil skripsi.
 - c. Alternatif bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta dalam memberikan tambahan materi untuk mata kuliah Perancangan Film Kartun.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Menghadapi permasalahan yang dihadapi agar memperoleh data yang akurat serta tujuan penulisan lebih fokus pada permasalahan yang diteliti. Penulis melakukan beberapa metode pengumpulan data. Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah:

1. Metode Observasi

Peneliti mengamati secara langsung obyek yang akan diteliti, mulai dari pembuatan naskah cerita, gambar karakter, story board, dubbing, editing, sampai proses konversi dalam bentuk VCD.

2. Metode Studi Literatur

Mengumpulkan data yang berhubungan dengan perancangan film kartun 2D dan permasalahan yang dibahas dengan memanfaatkan fasilitas internet seperti membaca artikel di web.

3. Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan cara membaca buku dan mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada sebagai acuan atau bahan referensi dalam memperoleh data informasi yang dibutuhkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memperjelas pembahasan, maka laporan ini disusun dalam sistematika sebagai berikut :

1. Bagian Awal, terdiri dari: Judul, Abstrak, Motto, Persembahan, Kata Pengantar, Daftar Isi, Daftar Gambar, Daftar Istilah, dan Daftar Lampiran.
2. Bagian Isi, yang terdiri dari:

a. BAB I : Pendahuluan

Pada Bab ini dijelaskan secara singkat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

b. BAB II : Landasan Teori

Pada bab ini akan menerangkan tentang pengertian animasi, sejarah animasi, jenis-jenis animasi, 12 prinsip animasi, kebutuhan sumber daya manusia, tahap-tahap produksi film animasi, sekilas *rotoscoping*, standart *broadcast* dan pengenalan *software* yang digunakan.

c. BAB III : Analisa dan Perancangan Sistem

Pada bab ini menjelaskan tentang kebutuhan biaya dalam perancangan film animasi ini, serta membahas tentang tahap pra-produksi.

d. BAB IV : Hasil dan Pembahasan

Bab ini membahas tentang perancangan film animasi tahap produksi dan pasca produksi dengan metode *rotoscoping*

menggunakan *software* Adobe Flash CS3 dan Adobe Photoshop CS3.

e. BAB V : Penutup

Menjelaskan kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.

3. Bagian Akhir, terdiri dari : Daftar Pustaka dan Lampiran.

