

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 software yang bervariasi. Yang tentunya dapat mempengaruhi tempo pembuatan film animasi itu sendiri menjadi lebih lambat. Sekaligus disisi lain pemakaian software yang terlalu banyak juga mempengaruhi kinerja PC/laptop karena penggunaan memory yang semakin banyak. Tetapi karena perkembangan teknologi khususnya dalam bidang animasi yang semakin pesat, maka banyak sekali fasilitas yang bisa dipergunakan para animator untuk mengembangkan kreasi mereka dengan fitur yang lebih efektif dan efisien lagi. Berbeda dengan teknik biasanya animasi kali ini dibuat khusus dengan menggunakan satu software yaitu Toon Boom Studio 4. Yang dibuat khusus untuk animasi sekaligus pemakaian software ini juga sudah dilengkapi fitur yang lengkap.

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 "3 Alien" dan menggunakan software Toon Boom Studio 4 yang memberikan sarana kreatif dalam pembuatan animasi, baik dari segi hand draw, motion (cut out-peg) dan camera yang nantinya akan digunakan.

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 agar lebih sempit meliputi.

- a. Pembuatan Film Animasi 2D (2 Dimensi) dengan teknik modern.
- b. Software utama yang digunakan dalam pembuatan film animasi ini adalah Toon Boom Studio 4.
- c. Sedangkan software tambahan yang digunakan adalah Adobe Premiere Pro CS3.

1.4 Maksud dan Tujuan

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 2D (2-Dimensi).
2. Memberikan informasi kepada pembaca tentang penggunaan software Toon Boom Studio 4 dalam pembuatan film animasi.
3. Memfokuskan pemahaman pembaca terhadap keunggulan teknologi komputer khususnya dalam bidang animasi.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metodologi yang digunakan didalam pembuatan aplikasi ini yaitu:

1. Kearsipan (Documentation)

Pengumpulan dokumen-dokumen yang telah ada untuk dijadikan bahan.

2. Kepustakaan (Library)

Menggunakan pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau bahkan digunakan sebagai bahan pembanding

1.6 Manfaat penelitian

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

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 : 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.