

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer dan ilmu pengetahuan khususnya animasi kini berkembang cukup pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring perkembangan manusia yang senantiasa berubah ke arah yang lebih modern. Kecanggihan teknologi komputer kini dapat menyelesaikan masalah dan persoalan dalam segala bidang termasuk diantaranya di bidang animasi sebagai alat penghibur. Hal ini tampak dengan banyaknya penerapan animasi ke berbagai media untuk berbagai keperluan, baik dalam pembuatan film, video klip, media pembelajaran, iklan, dan lain sebagainya.

Perkembangan sistem digitalisasi yang semakin canggih banyak memberikan kemudahan bagi setiap individu dalam berkarya, memaparkan ide, kreatifitas dan daya imajinasinya. Kalau dulu dalam memvisualkan sesuatu, seseorang menggunakan cara manual dengan menggambar di kertas putih yang kemudian dalam film kartun berkembang menjadi *traditional animation* atau disebut juga teknik animasi 2 dimensi. Sekarang seseorang dapat memvisualkannya dengan mudah tanpa harus mempunyai kemampuan menggambar, melalui *software* animasi yang tersedia, bahkan tampak realistis atau 3 dimensi dengan animasi komputer.

Saat ini industri film animasi di Indonesia sendiri masih jauh dari yang di harapkan. Sebagian film kartun yang di tayangkan di stasiun televisi Indonesia masih didatangkan dari Negara lain, seperti Jepang, Amerika Serikat, bahkan dari Negara tetangga seperti film animasi kartun “Upin & Ipin” yang saat ini masih ditayangkan di stasiun televisi di Indonesia. Hal ini berkaitan dengan kurangnya Sumber Daya Manusia.

Bayangan (*shadow*) dalam sebuah animasi film kartun merupakan hal yang penting untuk menonjolkan kedalaman bentuk (dimensi) dari gambar sebuah benda sehingga membuat film kartun tersebut terasa lebih nyata pada sebuah cerita atau gambar.

Banyak *software* animasi yang memberikan fitur untuk memudahkan merancang animasi. Salah satunya adalah Anime Studio Pro yang memberikan kemudahan dalam proses pemberian bayangan sebuah gambar. Keunggulan lain dari Anime Studio Pro adalah menggunakan fitur pertulangan untuk menggerakkan sebuah gambar atau karakter dan pergerakan itu bisa diatur pada *keyframe* tertentu maka proses pembuatan animasi 2D menjadi sesuatu yang sederhana dan tidak memakan waktu. Sehingga banyak *software* animasi yang semakin maju, kesempatan untuk menciptakan film kartun berkualitas sangat dimungkinkan.

Pada penyusunan skripsi ini penulis mencoba merancang film kartun 2D menggunakan *software* Anime Studio Pro 7. Adapun judul yang diambil pada penyusunan skripsi ini adalah “Perancangan Film Kartun 2D Justin dengan Anime Studio Pro 7”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka timbulah rumusan masalah mengenai bagaimana cara membuat film animasi kartun “Justin” supaya dapat menonjolkan kedalaman bentuk dari gambar sebuah benda menggunakan fitur bayangan dengan Anime Studio Pro 7?

1.3 Batasan Masalah

Penulis memberikan batasan dengan jelas dalam pengerjaan skripsi ini agar dapat berkonsentrasi dalam pengerjaan film kartun. Batasan-batasan tersebut memiliki beberapa proses, yaitu :

a. Proses Pra Produksi

Membatasi masalah tentang persiapan apa yang harus disiapkan pada tahap awal pembuatan proyek, meliputi Penentuan ide cerita, naskah cerita, skenario dan storyboard.

b. Proses Produksi

Meliputi perancangan karakter, perancangan *background* dan *editing*.

c. Proses Pasca Produksi

Produksi hingga penyelesaian tahap akhir. Meliputi penambahan *sound effect*, *sound track*, penggabungan klip, hingga finishing.

Dalam perancangan film kartun ini, penulis menggunakan *software* sebagai berikut :

1. Anime Studio Pro 7
2. Ulead VideoStudio 11

1.4 Tujuan Penyusunan Skripsi

Tujuan dari penyusunan skripsi ini dapat dikemukakan sebagai berikut :

Bagi Penulis :

- a. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta jurusan Sistem Informasi.

- b. Merancang film kartun 2D menggunakan fitur bayangan yang menonjolkan kedalaman bentuk dari gambar sebuah benda dengan menggunakan Anime Studio Pro 7.
- c. Mampu memproduksi Film Kartun secara personal sesuai dengan selera dan kemampuan sendiri.
- d. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang di kuasai.

Bagi Pembaca :

- a. Pembaca dapat mengamati proses pembuatan film kartun menggunakan Anime Studio Pro 7.
- b. Mengetahui tentang proses pemberian bayangan untuk membuat sebuah film animasi 2D dengan *software* Anime Studio Pro 7.
- c. Sebagai bahan referensi khususnya bagi mahasiswa AMIKOM yang ingin mengetahui tentang pembuatan film animasi kartun, sehingga memberikan wawasan yang luas dalam bidang film animasi kartun.

1.5 Manfaat Perancangan Skripsi

Manfaat bagi penulis dan pembaca dari perancangan film kartun ini semoga dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang dunia film animasi kartun, khususnya perancangan film kartun menggunakan *software* Anime Studio Pro 7.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Agar memperoleh data dan informasi secara tepat, jelas, dan terarah maka penulis menerapkan beberapa metode pengumpulan data.

Adapun metode-metode tersebut adalah :

a. Metode Observasi

Yaitu suatu cara pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi 2D.

b. Metode Studi Pustaka

Yaitu suatu cara pengumpulan data menggunakan buku-buku yang berkaitan dengan film kartun sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

c. Metode Studi Literature

Yaitu suatu cara pengumpulan data menggunakan literature yang dapat dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan film kartun.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam penyusunan laporan secara menyeluruh maka dibuatlah sistematika penulisan laporan sebagai berikut:

- BAB I** **Pendahuluan**
Berisikan tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penyusunan Skripsi, Manfaat Perancangan Skripsi, Metode Pengumpulan Data dan Sistematika Penulisan.
- BAB II** **Landasan Teori**
Berisikan tentang Pengertian Animasi, Macam-macam Animasi, Prinsip-prinsip Animasi, Bayangan, Proses Pembuatan Animasi, Sistem Pertelevisian Dunia dan Perangkat Lunak yang digunakan.
- BAB III** **Analisis dan Perancangan**
Menguraikan secara umum tentang Analisa Kebutuhan Sistem, Analisa Biaya Manfaat, Analisa Kebutuhan Crew dan Pra Produksi.
- BAB IV** **Implementasi dan Pembahasan**
Pembahasan tentang tahap-tahap pembuatan film kartun dari Produksi sampai Pasca Produksi.
- BAB V** **Penutup**
Berisikan kesimpulan dan saran.