

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap hari di televisi kita dihadapkan dengan berbagai acara hiburan diantaranya film kartun. 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

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

Masalah yang akan dikaji adalah penjelasan tentang bagaimana memproduksi film animasi Penggambaran Cerita Rakyat " Legenda Asal Mula Salatiga" Dalam Bentuk Film Kartun 2D menggunakan *software* "Toon Boom Studio 4" yang memberikan sarana kreatif dalam pembuatan animasi, baik dari segi *hand draw*, *motion (cut out-peg)* dan kamera yang nantinya akan digunakan.

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film kartun animasi “Legenda Asal Mula Salatiga” ini, penulis memberi batasan dengan jelas pada setiap prosesnya, yaitu:

- a. Pra Produksi, meliputi pencarian ide, menentukan tema, perancangan karakter, dan pembuatan *storyboard*.
- b. Produksi, meliputi pembuatan *key*, animasi *In Between*, perancangan *background*, pewarnaan digital, *editing*, serta pemberian efek *visual*.
- c. Pasca produksi, berupa pengisian *dubbing Voice*, pemberian *sound efek*, *backsound*, sinkronisasi antara gerakan dan *visual* dengan *audio*, hingga *finishing* berupa *rendering*.

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 ).
- b. *Software* utama yang digunakan dalam pembuatan film animasi ini adalah “Toon Boom Studio 4”.
- c. Sedangkan *software* tambahan yang digunakan adalah Adobe Photoshop, Adobe Audition dan Adobe Premiere Pro.

Begitulah proses yang dijalani dalam pembuatan film kartun animasi “Legenda Asal Mula Salatiga” ini bersama software yang digunakan oleh penulis selama produksi.

## **1.4 Maksud dan Tujuan**

Adapun maksud dan tujuan penulis sebagai berikut :

### **1.4.1 Internal**

1. Menerapkan ilmu baik teori-teori maupun prakteknya selama mengikuti perkuliahan kedalam suatu obyek nyata agar dapat dimanfaatkan demi kepentingan bersama.
2. Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi kedalam bentuk film berkualitas yang terdiri dari audio maupun videonya.
3. Memberikan informasi kepada pembaca tentang penggunaan *software* Toon Boom Studio 4 dalam pembuatan film animasi.
4. Untuk mendapatkan wawasan secara nyata dari apa yang telah penulis dapatkan.
5. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

### **1.4.2 Eksternal**

1. Sosialisasi teknologi komputer khususnya dalam pemanfaatannya sebagai sarana dalam perancangan dan pembuatan film kartun yang ditujukan kepada mahasiswa atau umum yang berminat dalam perancangan film kartun.
2. Sebagai sarana hiburan, pembaca dapat mengamati proses pembuatan sebagai wacana untuk menambah wawasan baru.
3. Melestarikan budaya khususnya cerita rakyat.

4. Memotivasi pembaca guna meningkatkan produktivitas dan semangat animator lokal.

### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Penulis mendapatkan data melalui berbagai macam metode, yaitu:

- **Metode wawancara**, Penulis bertanya dan berkonsultasi langsung dengan orang-orang yang telah lama menggeluti pembuatan Film kartun.
- **Metode Observasi**, yaitu peninjauan dan pengamatan langsung ke lokasi pembuatan film kartun. Agar lebih jelas mengenai seluk beluknya.
- **Metode Kepustakaan**, yaitu proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat di peroleh di perpustakaan maupun file-file dari Internet.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Di sini penulis akan membagi menjadi beberapa Bab dengan pokok permasalahan masing-masing.



## **BAB I Pendahuluan**

Menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan metode pengumpulan data, serta sistematika cara penulisan.

## **BAB II Dasar Teori**

Dalam bab ini akan diuraikan masalah pengamatan sistem secara umum, system perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, serta teori kartun animasi.

## **BAB III Pra Produksi**

Disini membahas masalah mulai dari pencarian ide, desain karakter, penulisan naskah, dan scriptwriting, dan pengertian storyboard.

## **BAB IV Produksi dan Pasca Produksi**

Proses produksi, meliputi proses drawing ( penentuan key dan inbetweening ), scan, coloring, editing, dan sentuhan efek visual.

Pasca Produksi, berupa pengisian dubbing voice, pemberian sound efek, backsound, music, sinkronisasi antara gerakan visual dengan audio, hingga finishing berupa rendering.

## **BAB V Penutup**

Bab ini berisikan kesimpulan dari apa yang telah dibahas dan saran-saran.

## **Daftar Pustaka**

Sumber-sumber pustaka berupa buku, buku panduan, majalah, dan internet yang penulis pakai selama proses pengerjaan skripsi.

## **Lampiran**

Penambahan halaman sebagai pelengkap data laporan skripsi.

