

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

Perkembangan multimedia pada era modern saat ini sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat yang modern ini. Menurut Turban dkk, dalam buku M.Suyanto (2005:21) multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video, dengan kata lain multimedia dapat diartikan sebagai seperangkat media yang merupakan kombinasi dari beberapa media yang relevan dalam hubungannya dengan tujuan-tujuan instruksional [1].

Media gambar bergerak dapat menjadi solusi agar diterima lebih mudah untuk semua kalangan. Media gambar bergerak lebih Diutamakan karena didalamnya mencakup semua unsur multimedia. Animasi merupakan media gambar bergerak yang lebih efektif serta di era saat ini media gambar bergerak dapat lebih mudah diakses dan lebih luas jangkauan menyebarkannya. Informasi dapat tersampaikan kapanpun dan dimanapun. Namun pembuatan film kartun animasi 2D maupun 3D masih jarang. Hal ini terbukti dari tayangan televisi di Indonesia yang rata-rata menayangkan kartun buatan Jepang seperti Doraemon ataupun buatan Amerika seperti SpongeBob SquarePants. Menurut definisi, animasi adalah membuat presentasi status menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu dan memberikan kekuatan besar pada proyek multimedia. Banyak aplikasi multimedia, baik dalam Macintosh maupun Windows, yang menyediakan piranti animasi.

Seiring berkembangnya kartun animasi 2D maka penulis ingin mencoba membuat animasi 2D. Pada awalnya penulis akan membuat animasi ini dalam bentuk sebuah trailer. Kemudian setelah itu harapannya akan dikembangkan menjadi sebuah serial animasi. Film Ranji ini merupakan sebuah film silat yang berasal dari daerah Sumatera Barat pada tahun 1772. Film ini bercerita tentang seorang anak laki-laki yang dibesarkan oleh seorang kakek yang baik di lereng tebing gunung Singgalang. Dia diajarkan silat, ilmu agama dan ilmu dunia. Dalam pembuatan

trailer film animasi ini, penulis menggunakan teknik Rotoscoping. Teknik Rotoscoping dipilih karena dalam cerita ini terdapat banyak adegan silat, bertarung, melompat dan melempar senjata. Dengan menggunakan teknik ini dapat mengilustrasikan gerakan dengan lebih cepat tanpa membuat asset yang cukup.

Trailer film animasi 2D “Ranji” cara paling tepat dalam pembuatannya adalah pembuatan seluruhnya menggunakan teknik *rotoscope* dengan aplikasi Toon Boom Harmony 9.2.0. Karena aplikasi Toon Boom Harmony 9.2.0 lebih mudah dan terbiasa pengoperasiannya dibanding aplikasi 2D lainnya. Judul tersebut penulis pilih dikarenakan penulis mengangkat cerita dengan tema kebudayaan daerah, tema ini dipilih karena penulis ingin memberikan ilustrasi tentang dunia persilatan melalui animasi 2 dimensi dengan teknik *rotoscope*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka penulis menyimpulkan pokok permasalahannya adalah “ Bagaimana pengimplementasian teknik *rotoscope* dalam membuat film trailer animasi 2D dengan aplikasi Toon Boom Harmony 9.2.0” ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan batasan untuk memfokuskan pada pembahasan penelitian proyek tugas akhir ini, antara lain :

- a. Pembahasan yang disajikan fokus pada teknik *rotoscope* (frame by frame) dalam pembuatan trailer animasi film ranji.
- b. Peran penulis dalam proyek tugas akhir ini adalah sebagai animator.
- c. Peran animator berupa pengambilan video untuk teknik *rotoscope* dan penganimasian dalam trailer animasi film ranji.

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah Penerapan teknik *rotoscope* dalam pembuatan trailer film animasi 2D berjudul Ranji. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mampu menghasilkan sebuah trailer film animasi 2D dengan

teknik *rotoscope* yang dapat memberikan hiburan kepada penonton serta memberikan referensi kepada animator dalam pembuatan film animasi 2D.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Bagi pembaca/penonton

Pembuatan trailer film animasi ini dapat digunakan sebagai referensi dan bahan bacaan agar kedepannya para pembaca maupun penonton bias termotivasi memproduksi film animasi yang lebih baik lagi.

b. Bagi masyarakat umum

Pembuatan trailer film animasi ini diharapkan dapat memberikan hiburan kepada penonton, serta mengenalkan dunia animasi lokal agar tidak dipandang sebelah mata.

c. Bagi perguruan tinggi

Pembuatan trailer film animasi ini diharapkan dapat memberikan referensi untuk pembuatan film animasi selanjutnya.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan trailer film animasi 2D adalah sebagai berikut :

1.6.1. Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan tahap pra-produksi dari pembuatan trailer film ini, tahap ini meliputi : menentukan ide dan tema, pembuatan synopsis, penulisan scenario, pembuatan storyoard dan *live Shoot*.

1.6.2. Metode Pengembangan

Pada metode ini yang dilakukan merupakan tahap produksi. Pada tahap ini, dilakukan proses pengerjaan dan pengimplementasian dari konsep yang telah dirancang pada tahap sebelumnya.

1.6.3. Metode Testing

Pada tahap testing atau tahap pasca produksi, dilakukan pengujian dan evaluasi dari trailer film yang sudah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk menjelaskan gambaran secara umum mengenai isi dari pembahasan ini, berikut akan dikemukakan mengenai sistematika penulisan tugas akhir ini, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori yang berhubungan dengan pembahasan laporan tugas akhir dan sekilas tentang animasi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang alat dan bahan penelitian serta alur penelitian yang dilakukan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang langkah-langkah pembuatan serta pembahasan dari sebuah animasi yang telah dibuat sebagai gambaran bagaimana cara membuat sebuah animasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pembahasan dari bab-bab sebelumnya, serta saran yang merupakan tindak lanjut dari kesimpulan.