

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sekarang ini sangat meningkat, khususnya di bidang komputer. Hampir di setiap disiplin ilmu tidak lepas dari teknologi komputer. Dalam kehidupan sehari-hari komputer semakin meningkat.

Komputer yang dahulu merupakan salah satu barang mewah, kini sudah tidak lagi dan hampir semua Instansi menggunakan komputer. Komputer yang dahulu hanya terbatas penggunaannya, kini disetiap aspek kehidupan menggunakan alat bantu komputer tersebut. Salah satu contoh penggunaannya adalah dalam bidang hiburan, seperti iklan-iklan di televisi, film kartun, game dan sebagainya. Hal tersebut merupakan animasi atau gambar bergerak. Animasi merupakan salah satu bagian dari grafika komputer yang menjanjikan tampilan-tampilan yang sangat atraktif. Animasi dapat dimanfaatkan untuk menarik perhatian pemakai komputer pada bagian tertentu dari layar, memvisualisasikan cara kerja suatu alat atau mekanisme tertentu menampilkan keluaran program dengan gambar-gambar yang menarik.

Pada layar televisi terdapat iklan yang berbentuk kartun yang mana gambarnya dapat bergerak dengan bebas dilayar. Gambar yang

bergerak tersebut ialah gambar yang diletakkan pada posisi yang berbeda-beda setiap waktu dan karena cepatnya, seakan terlihat gambar tersebut seakan-akan bergerak.

Perkembangan animasi iklan kartun yang merupakan salah satu animasi saat ini semakin canggih. Salah satu pembuatan animasi yaitu dengan Sistem Animasi Tiga Layar, yang dapat pula dipergunakan untuk pembuatan animasi iklan kartun. Dimana pada sistem ini dasarnya ialah dengan menyediakan dua buah Virtual Page. Virtual Page yang pertama di namakan *Background Page* dan Virtual Page yang kedua ialah *Process Page*. Animasi yang dihasilkan sangat halus, tidak berkedip serta kecepatan animasi tinggi.

Untuk menciptakan suatu efek dari animasi 2D digunakan sistem animasi tiga layar. Sistem animasi tiga layar dipakai untuk memadukan pergerakan animasi dari obyek dengan background. Tahap awal dalam pembuatan animasi iklan kartun adalah dengan mengaktifkan mode monitor dari mode teks ke mode grafik. Alokasi memori untuk menampung animasi dan warna pada mode grafik menggunakan mode grafik VGA. File gambar obyek dan background dibuat dengan menggambar obyek dan background tersebut melalui perangkat lunak untuk menggambar. Gambar yang telah dibuat kemudian disimpan dalam suatu file tersendiri. Pergerakan antara obyek dengan background dilakukan dengan sistem animasi tiga layar. File-file obyek yang telah terbentuk digabungkan dalam program utama.

1.2 Permasalahan

Lingkup masalah yang akan dibahas disini adalah cara pembuatan animasi iklan kartun dengan menggunakan sistem animasi tiga layar , obyek yang akan dihasilkan mempunyai dimensi panjang dan tinggi atau lebih dikenal dengan 2 dimensi. Arah gerak dalam ruang 2D bergerak kearah kanan, kiri, atas dan bawah serta dapat berputar dilayar. Animasi yang dihasilkan yakni animasi yang sangat halus dan tidak berkedip.

1.3 Tujuan Penulisan

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk membuat suatu animasi iklan kartun yang pergerakan obyeknya hanya dikendalikan dari prosedur yang ada didalam sebuah program. Sifat obyek gambar yang dihasilkan berupa gambar 2D yang mempunyai dimensi panjang dan tinggi pada tiap obyek dan background.

1.4 Pembatasan Masalah

Agar tidak terlalu meluas, permasalahannya dibatasi pada pembuatan animasi iklan kartun yang berdimensi 2 dengan menggunakan sistem animasi tiga layar, pembuatan gambar untuk background dan obyek dibuat dengan menggambar obyek tersebut melalui perangkat lunak untuk menggambar, kemudian disimpan dalam suatu file tersendiri.

File-file gambar yang bisa digunakan adalah untuk perputaran berekstensi bmp, sedangkan untuk gambar yang bisa bergerak kekiri, kekanan, atas dan bawah berekstensi pic

Jenis monitor yang digunakan adalah monitor VGA, dimana pemrograman grafiknya berbasis VGA mode 13h. Penggunaan rumus dan formula tidak dijabarkan secara mendalam, tetapi pembahasan lebih terfokus pada sistem animasi tiga layar untuk pembuatan animasi iklan kartun.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada tugas akhir ini, adalah : pada BAB I PENDAHULUAN, yang berisi latar belakang, permasalahan, tujuan penulisan, pembatasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II, LANDASAN TEORI, berisi materi penunjang yang akan membahas tentang transformasi grafik 2D, mode sistem monitor yang digunakan, dan konsep dasar bahasa pemrograman Turbo Pascal untuk pemrograman grafik.

BAB III, PEMBUATAN ANIMASI IKLAN KARTUN, pada tahap awal akan dijelaskan mengenai cara kerja sistem animasi tiga layar beserta fasilitas-fasilitas animasi tiga layar, kemudian dilanjutkan dengan cara pengolahan gambar serta skenario iklan animasi kartun yang akan dibuat.

Terakhir , diberikan KESIMPULAN, yaitu berisi kesimpulan dari

pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya.

Sistem Animasi Tiga Layar Untuk Pembuatan Animasi Iklan Kartun Dengan Bahasa Pascal