

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan animasi film 2 Dimensi dan 3 Dimensi di dunia berkembang pesat tidak khayal jika industri film animasi banyak bermunculan dimana-mana, Jepang, Amerika Serikat, Korea, India bahkan negara yang tidak jauh dari negara kita yaitu Malaysia sudah membuat berbagai hasil karyanya, di Indonesia sendiri perkembangan film animasi sedikit demi sedikit berkembang walau tidak secepat perkembangan animasi luar negri tapi kita juga berharap semoga industri film animasi di Indonesia tetap berkembang dan tidak berhenti.

Industri film animasi kartun di Indonesia sendiri saat ini masih jauh dari yang di harapkan. Hal ini menjadikan negara kita tidak mampu bersaing ke ranah internasional dalam hal pembuatan film animasi kartun. Para animator lokal umumnya beranggapan bahwa industri film animasi kartun ini memiliki prospek ke depan yang kurang menjanjikan, padahal animasi film kartun dapat dijadikan komoditas ekonomi yang mampu meningkatkan devisa negara. Seperti contohnya Negara Jepang yang mendapatkan keuntungan sangat besar dari mengekspor film kartun animasi buatan mereka. Bahkan jepang saat ini, film animasi kartunnya lebih laris dibandingkan film biasa.

Animasi yang berkualitas tidak semata-mata hanya mengandalkan grafik atau gambar yang bagus saja. Namun, perlu adanya nilai moral yang ditambahkan. Hal ini akan memberikan nilai positif pada film kartun itu sendiri. Apalagi jika

ditambahkan unsur komedi yang bisa menarik perhatian penonton untuk larut ke dalam cerita yang disajikan pada sebuah film animasi kartun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi yang ada di latar belakang masalah, maka yang menjadi masalah utama adalah bagaimana cara membuat animasi film pendek 2 dimensi “Kuncoro dan PR Matematika” bergenre komedi yang berkualitas ?.

1.3 Batasan Masalah

Bahwa perancangan dan pembuatan meliputi berbagai macam cara dan cakupan yang sangat luas, disini penulis memberikan beberapa batasan, meliputi :

- a. Animasi yang dibuat oleh penulis adalah Animasi 2 Dimensi.
- b. Animasi yang dibuat adalah film pendek.
- c. Teknik pembuatan animasi menggunakan Animasi Komputer.
- d. Software yang digunakan dalam Film animasi pendek ini adalah Toon Boom Harmony, Adobe Premiere, Adobe Audition, Adobe Photoshop.
- e. Animasi yang dibuat berdurasi kurang lebih 3 menit.

1.4 Tujuan

Tujuan yang penulis buat di skripsi ini adalah :

1. Penulis dapat membuat hasil karya film animasi pendek 2 Dimensi secara personal dengan dukungan berbagai fasilitas yang ada.
2. Memberikan hiburan sekaligus pengalaman kepada para penonton atau masyarakat luas.
3. Memotifasi Animator lain untuk terus mengembangkan dan membuat animasi baru yang berkualitas dan bermoral tinggi.

4. Sebagai syarat kelulusan dalam program Strata 1 (S1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat

Bagi penulis :

1. Penulis dapat termotivasi terus untuk membuat animasi yang semakin baik dan berkualitas.
2. Mengembangkan kemampuan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru.

Bagi Masyarakat :

1. Masyarakat mendapatkan hiburan yang menyenangkan.
2. Sebagai teladan agar anak-anak disiplin.

Bagi Animator :

1. Memberikan motivasi tinggi untuk terus berkarya.
2. Menciptakan animasi yang bermoral tinggi.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan penulis disini adalah meliputi :

1. Metode Pustaka

Proses pengumpulan data melalui buku, tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat di peroleh di perpustakaan.

2. Metode Observasi

Memperoleh data dengan cara melakukan pengamatan film kartun populer yang ada.

3. Metode Study Literatur

Mengambil data melalui cara pemanfaatan fasilitas internet, dengan menjelajahi situs yang berhubungan dengan film kartun.

4. Metode Wawancara

Bertanya dan berkonsultasi langsung dengan orang-orang yang telah lama menggeluti pembuatan film kartun.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulis menyusun skripsi ini secara sistematis yang terdiri dari 5 bab dengan susunan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan teori tentang multimedia, animasi 2D, dan uraian tentang hal-hal yang berhubungan dengan multimedia khususnya animasi. Selain itu akan diuraikan juga tentang langkah-langkah pembuatan animasi kartun 2D seperti pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Di sini membahas masalah mengenai Analisis Kebutuhan, perancangan animasi mulai dari pencarian tema, desain karakter, Sinopsis, Storyboard serta analisis kebutuhan perancangan pembuatan Animasi Film Pendek 2 Dimensi “Kuncoro dan PR Matematika” bergenre komedi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan di jelaskan proses produksi yaitu mengenai tahap-tahap pembuatan animasi 2D, meliputi proses *drawing* (penentuan *key* dan *Inbetweening*), *coloring*, *editing* dan sentuhan efek visual. Hingga pasca produksi, berupa pengisian suara atau *dubbing voice*, pemberian sound efek, backsound, musik, sinkronisasi antara gerakan visual dengan audio, hingga *finishing*.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan laporan Tugas Akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.