

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi adalah sebuah karya seni yang sangat populer saat ini, terutama di Indonesia. Ada 2 jenis animasi yang saat ini populer yaitu animasi 2D dan animasi 3D. Terbukti dengan banyaknya stasiun televisi yang menyajikan hiburan yang berupa animasi khususnya film kartun. Akan tetapi, hampir sebagian besar film kartun yang terdapat di televisi Indonesia adalah karya-karya dari Negara lain seperti Jepang, Amerika Serikat, India, bahkan dari Negara tetangga kita Malaysia.

Film animasi kartun di Indonesia masih belum begitu diminati oleh animator-animator lokal. Hal ini dapat dilihat di stasiun televisi Indonesia. Hanya terdapat beberapa film animasi Indonesia, dan selebihnya adalah film animasi buatan Negara lain. Para animator di Indonesia umumnya beranggapan bahwa industri film animasi kartun ini memiliki prospek ke depan yang kurang menjanjikan, padahal animasi film kartun mampu meningkatkan devisa Negara. Seperti contohnya Negara Jepang yang mendapatkan keuntungan sangat besar dari mengeksport film animasi kartun.

Dengan sistem teknologi sekarang ini, kita dapat memproduksi film animasi kartun dengan mudah, apalagi jika didukung oleh sumber daya manusia yang produktif dan memiliki kreatifitas tinggi sehingga mampu menghasilkan

film animasi kartun yang bernilai positif bagi perkembangan dunia kartun dan animasi di Indonesia.

Karena hal tersebut diatas, penulis melihat adanya peluang. Peluang untuk memajukan film animasi kartun di Indonesia, sekaligus peluang untuk meningkatkan devisa Negara. Dan juga penulis mengharapkan dengan penelitian ini, orang jadi paham dan mengerti langkah-langkah pembuatan film animasi kartun. Oleh karena itu, penulis mengambil judul "**Pembuatan Film Kartun 2D "Meraih Mimpi" dengan Menerapkan Teknik Digital Painting**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, pada pembuatan film kartun 2D ini maka di dapat rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana langkah-langkah Pembuatan Film Kartun 2D "Meraih Mimpi" dengan Menerapkan Teknik Digital Painting?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas, dibatasi dengan beberapa pendekatan-pendekatan agar pembahasan topik ini lebih spesifik, akurat dan tidak menyimpang batasan-batasan tersebut yaitu :

1. Sasaran atau target adalah anak-anak dan remaja antara usia 5-15 tahun.
2. Film kartun pendek ini berdurasi tidak lebih dari 10 menit.

3. Proses Pra Produksi meliputi pencarian ide cerita, diagram *scene*, naskah cerita, perancangan karakter, dan *storyboard*.
4. Proses Produksi meliputi pembuatan *lay out*(tata letak), *key motion* (gerakan kunci/inti), *background* (latar belakang), dan *coloring*.
5. Proses Pasca Produksi meliputi editing, dubbing, rendering, dan pemindahan film ke dalam media berupa VCD, DVD, atau lain sebagainya.
6. Perancang film kartun ini dibuat menggunakan software Adobe Flash CS5, Adobe Photoshop CS5, Adobe Premiere CS5, Adobe After Effect CS5, Adobe Soundbooth CS5, Celtx.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk memenuhi bobot 6 sks guna memenuhi syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Tujuan dalam penulisan skripsi ini sebagai berikut :

1. Merancang film kartun 2D “Meraih Mimpi” dengan Menerapkan Teknik Digital Painting
2. Membuat pembaca paham cara pembuatan film kartun 2D dengan baik dan benar, sehingga Negara Indonesia memiliki banyak animator-animator yang handal dan memiliki kreatifitas tinggi.
3. Memajukan film kartun buatan asli Indonesia, dan dapat menambah devisa Negara Indonesia.

1.5 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan Data adalah cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Metode menunjuk suatu cara sehingga dapat diperlihatkan penggunaannya melalui angket, wawancara, pengamatan, tes, dokumentasi dan sebagainya.

1.5.1.1 Metode Observasi/Survey

Metode Observasi/Survey yaitu memperoleh data dengan cara melakukan pengamatan film kartun populer.

1.5.1.2 Metode Deskriptif

Metode Deskriptif yaitu merumuskan dan menafsirkan data yang ada sehingga memberikan gambaran yang jelas mengenai animasi 2D secara umum.

1.5.1.3 Metode Studi Pustaka

Metode Studi Pustaka yaitu membaca referensi, informasi, dari berbagai sumber yang berkaitan dengan animasi 2D.

1.5.2 Metode Analisis

Metode Analisis yaitu cara peneliti melakukan analisis dan cara penyajian data analisisnya.

1.5.2.1 Analisis Kebutuhan

Menguraikan kebutuhan peneliti untuk merancang film animasi 2D dengan menerapkan teknik digital painting.

1.5.2 Perancangan Film Animasi 2D

Menguraikan konsep perancangan animasi 2D dan alasan kenapa perancangan film animasi 2D perlu dilakukan.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode Perancangan yaitu menjelaskan proses/alur perancangan film animasi 2D yang akan dibuat. Berikut adalah proses perancangan film animasi 2D:

1.5.3.1 Pra Produksi

- a. Pencarian Ide Cerita
- b. Tema
- c. Logline
- d. Sinopsis
- e. Diagram Scene
- f. Storyboard
- g. Screenplay (Naskah Cerita)
- h. Character Development (Perancangan Karakter)

1.5.3.2 Produksi

- a. Lay Out (tata letak)
- b. Key Motion (gerakan kunci/inti)
- c. Background (latar belakang)
- d. Coloring

1.5.3.3 Pasca Produksi

- a. Editing

- b. Dubbing
- c. Rendering

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

- a. Pra Produksi
- b. Produksi
- c. Pasca Produksi

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan ilmiah. Metode ini dilakukan agar penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah untuk dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan diuraikan tentang pengertian animasi, sejarah sejarah, jenis animasi, macam teknik pembuatan animasi, dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis masalah yaitu yang terdiri dari analisis kebutuhan sistem, analisis kalayakan sistem, serta analisis perancangan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan tentang pembahasan mengenai implementasi dari film animasi 2D.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA