

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat, animasi telah berkembang melalui komputer atau perangkat digital. Animasi saat ini telah dipakai di berbagai bidang seperti industri film dan iklan di seluruh dunia. Kehadiran animasi khususnya animasi komputer telah memberikan banyak kemudahan dalam mengembangkan imajinasi secara lebih luas. Hal-hal yang jauh dari pemikiran rasio manusia dapat diwujudkan dalam bentuk visual realita yang logis dapat diterima akal, meskipun hanya hidup di dalam dunia maya[1]

Teknik atau metode-metode memproduksi film animasi 2D juga sudah banyak. Salah satunya adalah teknik "hybrid". Disebut teknik hybrid karena menggabungkan kemampuan gambar manual dikertas dengan penggunaan aplikasi terkomputerisasi.[2]

Teknik hybrid memiliki kelebihan mampu menghasilkan animasi berdurasi panjang, misalnya durasi 24 menit per animasi TV seri untuk belasan episode, atau untuk film layar lebar dengan durasi 1,5 jam.[2] Tapi memiliki kelemahan dalam proses penggambaran manual, membutuhkan waktu yang lama dalam pengerjaannya serta membutuhkan peralatan yang berlebih, seperti kertas, pensil dan butuh keahlian khusus. Dengan menggabungkan teknik tracing photo dan teknik hybrid, diharapkan dapat membuat film animasi yang lebih efisien dan mampu menghemat waktu pembuatan film

## **1.2 Rumusan Masalah**

Memperhatikan latar belakang masalah diatas, dapat disimpulkan bahwa masalah dalam pembuatan film animasi dengan teknik hybrid dalam pembuatan film animasi membutuhkan waktu yang lama dan sumber daya manusia yang banyak.

Rumusan masalah pada skripsi ini adalah bagaimana cara memproduksi Film Kartun Animasi 2D yang lebih cepat dan efisien?

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam pembuatan Film Kartun Animasi “Balas Budi” ini, penulis memberi batasan dengan jelas, yaitu :

1. Proses penggunaan teknik tracing photo dengan teknik hybrid dalam memproduksi film kartun 2D.
2. Pembuatan Film kartun ini menggunakan beberapa software utama yaitu Adobe Flash CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effect, Adobe Audition CS6.
3. Hasil akhir Film kartun ini berupa video berformat .MP4.
4. Durasi Film kurang lebih 8 menit.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan pembuatan Skripsi Film Animasi 2D yang berjudul “Balas Budi” ini adalah :

1. Menerapkan teknik tracing photo dalam pembuatan film animasi.
2. Mempermudah Proses Produksi Film Animasi 2D

3. Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 jurusan Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Bagi Masyarakat**

- a. Masyarakat bisa lebih mengetahui proses pembuatan film kartun.
- b. Masyarakat dapat mempelajari dan memproduksi film kartun sendiri.
- c. Dapat lebih memahami arti balas budi dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

### **1.5.2 Bagi Mahasiswa**

- a. Mahasiswa dapat melatih kompetensi yang selama ini dipelajari dikampus.
- b. Menambah pengetahuan mahasiswa dalam proses pembuatan film kartun.
- c. Melatih mahasiswa untuk membuat suatu karya sendiri dari tahap mendesain hingga akhir proses produksi.
- d. Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- e. Menambah pengalaman mahasiswa dalam mempersiapkan diri dalam menghadapi dunia industry pada masa globalisasi sekarang ini.

### **1.5.3 Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta**

- a. Dapat mengukur tingkat kecerdasan mahasiswa.
- b. Dapat mengukur tingkat pemahaman mahasiswa selama belajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode yaitu :

### 1. Analisis

Analisis merupakan penguraian dari sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan untuk mendapatkan sebuah sistem yang efektif.

### 2. Design (Perancangan)

Tahap ini merupakan perancangan untuk pembuatan film animasi kartun, tahap perancangan meliputi empat tahap yaitu konsep, naskah dialog, desain karakter dan *storyboard*.

### 3. Coding

Merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer.

### 4. Testing

Ujicoba sistem agar *software* bebas dari error dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah diidentifikasi sebelumnya.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Disini penulis akan membagi menjadi beberapa bab dengan pokok permasalahan masing-masing.

BAB I : Menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : Dalam bab ini akan diuraikan teori kartun animasi, masalah pengamatan sistem secara umum, perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : Pra Produksi , disini membahas masalah mulai dari pencarian ide, desain karakter, penulisan naskah, scriptwriting, hingga pembuatan storyboard Film Kartun "Balas Budi".

BAB IV : Produksi , meliputi proses desain karakter ,Shooting video, Convert video, Background, Tracing adegan, penggabungan adegan dan background.

Pasca produksi, berupa pengisian, pemberian sound efek, backsound, music, sinkronisasi antara gerakan visual dengan audio, hingga finishing berupa rendering

BAB V : Berisikan kesimpulan, saran, dan daftar pustaka