

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menghasilkan suatu inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang terus berubah kearah yang lebih maju. Teknologi komputer yang memiliki fungsi awal sebagai alat bantu manusia dalam menyelesaikan persoalan dan masalah dalam segala bidang kini memasuki fungsi sebagai alat penghibur. Hal tersebut ditandai dengan semakin banyaknya produk yang berbasis komputer dalam dunia hiburan. Salah satunya film animasi 2D. Dalam animasi 2D, gambar dibuat berubah-ubah untuk membuat gambar seolah hidup dan dalam sudut pandang x dan y. Kartun sendiri berasal dari kata Cartoon, yang artinya gambar yang lucu, film kartun itu kebanyakan film yang lucu. Serta menggunakan teknik animasi cel (celluloid) yang merupakan bahan dasar dalam pembuatan animasi jenis ini ketika tahun-tahun awal adanya animasi. Disebut cell animation karena dalam pembuatannya menggunakan lembaran-lembaran yang membentuk animasi tunggal, masing-masing cel merupakan sebagian objek animasi, digambar pada celluloid sheet yang sekarang diganti oleh layer-layer digital.

Budaya Jawa yang begitu mengakar kuat sejak jaman dahulu kala hingga kini tak dapat ditampik akan terkena juga dampak globalisasi. Era globalisasi telah membawa manusia pada kemajuan peradaban. Menurut Dian Kur, kompasiana.com (2013) "Kebudayaan Jawa Yang Semakin Terkikis Zaman" mengatakan sikap masyarakat yang mulai menganggap remeh dan kuno terhadap budaya Jawa saat ini berdampak pada keterpurukan budaya tersebut. Keengganan tersebut dipicu perasaan masyarakat yang merasa bahwa budaya Jawa memiliki pola hidup dan sikap yang kurang tepat untuk dijunjung di era globalisasi saat ini. Ketidakpedulian inilah yang melatarbelakangi semakin semudarnya kebudayaan Jawa.

Dengan ini penulis dalam membuat skripsi mengangkat tema animasi 2D dalam pembuatan animasi film dengan mengambil judul "Perancangan Film Kartun 2D "Si Blangkon Dan Budaya Jawa" Dengan Teknik Animasi Cel" untuk masyarakat umumnya dan anak-anak khususnya untuk kembali mengangkat budaya Jawa yang mulai tergerus oleh jaman.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan masalahnya sebagai berikut, Bagaimana merancang Film Animasi 2D "Si Blangkon Dan Budaya Jawa" dengan teknik animasi cel?.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film kartun ini, penulis membatasi pada :

1. Pra Produksi, meliputi ide awal yang digunakan dalam pembuatan animasi 2 Dimensi.

Dalam tahap ini dilakukan pembuatan storyboard.

2. Produksi, meliputi :
 - a. Pembuatan 2D karakter,
 - b. Pembuatan background dan environment,
 - c. Memberikan material pada karakter, background dan environment,
 - d. Perancangan tata letak gambar,
 - e. Pembuatan animasi.
3. Pasca Produksi, meliputi :
 - a. Compositing, menggabungkan elemen—elemen dalam satu media,
 - b. Recording dan mixing sound,
 - c. Editing, menyunting materi sesuai dengan storyboard,
 - d. Final rendering,
 - e. Membuat subtitle.

Sedangkan software yg penulis gunakan adalah sebagai berikut:

1. Adobe Photoshop CS 3, Adobe After Effect CS 3 dan Adobe Flash CS 3 dan Adobe Premiere Pro CS 3 Sebagai software utama

2. Adobe Illustrator CS 3, Audacity sebagai software pendukung dan pada akhirnya akan dikemas dalam bentuk CD.

1.4 Tujuan Penelitian

Merancang aplikasi multimedia berbentuk film animasi sebagai alternatif dalam penyampaian informasi yang bertujuan mengenalkan budaya Jawa kepada anak usia dini dan masyarakat yang dikemas dengan menarik dan edukatif. Sebagai sarana hiburan, motivasi dan sosialisasi untuk semua umur. Disamping itu ada beberapa tujuan lainnya yaitu :

- o Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi kenalambentuk film kartun berkualitas terdiri dari video dan audio.
- o Memberikan alternatif baru dalam penyampaian informasi yang lebih menarik kepada masyarakat, khususnya anak usia dini.
- o Mampu merancang film kartun 2D secara personal sesuai dengan selera dan kemampuan sendiri.
- o Menambah pengalaman dan ketrampilan sebagai modal dasar untuk memasuki dunia kerja.
- o Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Metode Pengumpulan Data

1. Metode survei

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi mengenai animasi 2D

2. Metode kepustakaan

Penulis melakukan studi pustaka dengan cara mencari literatur – literatur yang diperlukan sebagai referensi dalam penulisan skripsi ini.

3. Metode observasi

Metode yang dilakukan adalah melihat dan mengamati langsung obyek yang akan dirancang.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk membuat sistem yang baru berbentuk film animasi 2D. Secara rinci manfaat penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut yaitu:

- Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta adalah sebagai bukti bahwa mahasiswa mampu menerapkan ilmu yang didapat selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta
- Bagi mahasiswa, calon mahasiswa, dan dosen dapat dijadikan referensi bagi yang ingin mengetahui proses perancangan animasi 2D, sehingga dapat menambah wawasan yang luas dalam bidang animasi 2D.

- Bagi masyarakat supaya mudah mengetahui dan memahami Kebudayaan Jawa sehingga dapat menjadi pedoman belajar, serta menjadi motivasi, sarana hiburan dan sosialisasi.

Hasil penelitian ini akan menambah kepustakaan dalam bidang sistem informasi, khususnya pengenalan analisis dan pembuatan multimedia berbasis 2D.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan penelitian ini akan tersusun secara sistematis menjadi beberapa bab. Masing-masing dapat diuraikan sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Dalam bab ini menguraikan tentang :

Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metode Pengambilan Data, Sistematika Penulisan, Jadwal kegiatan

Bab II : Dasar Teori

Bab ini menerangkan tentang masalah mengenai teori kartun animasi, masalah pengenalan sistem secara umum, konsep dasar multimedia, langkah-langkah

dalam mengembangkan sistem multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia dan sistem perangkat lunak (software) yang digunakan.

Bab III : Perancangan

Bab ini menjelaskan mengenai pra produksi dan masalah mulai dari pencarian ide, desain karakter, penulisan naskah, *scriptwriting*, dan juga pembuatan storyboard film kartun "Si blangkon dan budaya jawa". serta tahapan pra produksi

Bab IV : Pembahasan

Dalam bab ini penyusun akan membahas tahap produksi sampai pasca produksi, berupa pengisian dubbing voice, pemberian sound efek, *background*, musik, sinkronisasi antara gerakan visual dengan audio, pembuatan subtitle, hingga finishing berupa rendering dan konversi ke dalam CD/DVD.

Bab V : Penutup

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

1.7 Daftar Pustaka

Suyanto M, Yuniawan Aryanto, 2006. Merancang Film Kartun
Kelas Dunia. Penerbit Andi Yogyakarta

