

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin pesatnya perkembangan industri kreatif dibidang teknologi komputer atau digital memberikan dampak yang positif dalam perkembangan teknik pembuatan film animasi komputer.

Film animasi diharapkan lebih mengangkat tema tentang nilai luhur kebudayaan dan tema kehidupan sehari-hari. Karena dengan film animasi penyampaian informasi dan pesan-pesan moral dapat dipahami dan dicerna dengan mudah oleh masyarakat.

Animasi digital merupakan teknik animasi cell yang sering disebut hand drawn dimana dengan menggabungkan gambar tangan yang kemudian di pindahi ke komputer lalu di warnai, diberi efek, serta diberikan animasi sehingga gambar akan terlihat lebih hidup tanpa menghilangkan bentuk animasi 2D nya.

Bengkulu merupakan provinsi kecil di daerah Sumatra Indonesia, provinsi yang peka akan aspek sosial, budaya, dan norma-norma. Di Bengkulu terdapat bermacam-macam cerita rakyat yang masih di yakini hingga saat ini. Contohnya Danao Dendam Tak Sudah, Putri Gading Cempaka, Ular Kepala Tujuh. Kurangnya aspek informasi menjadikan cerita rakyat yang ada di Bengkulu tidak di ketahui oleh masyarakat.

Di sini, penulis akan mengangkat cerita Legenda Ular Kepala Tujuh yang masih sangat tabuh untuk diperbincangkan dan akan sangat menarik jika dipadukan dengan animasi multimedia seperti film kartun.

Film Legenda Ular Kepala Tujuh menggunakan teknik animasi digital dimana teknik ini menggabungkan gambar tangan yang kemudian di pindahi ke komputer lalu di warnai, diberi efek, serta diberikan animasi.

Legenda Ular Kepala Tujuh merupakan cerita rakyat atau legenda yang berasal dari provinsi Bengkulu. Legenda ini menceritakan tentang seorang anak berusia 13 tahun berhasil menyelamatkan anggota keluarganya dari genggaman raja ular yang sakti, licik, dan kejam.

1.1 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat Film Kartun animasi 2D Legenda Ular Kepala Tujuh Kabupaten Rejang Lebong Bengkulu?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Film Kartun “Legenda Ular Kepala Tujuh Rejang Lebong Bengkulu” ini, penulis memberi batasan dengan jelas, yaitu :

1. Pra produksi, meliputi tema, *logline*, sinopsis, disain karakter, dan pembuatan *storyboard*.
2. Proses produksi, meliputi *drawing*, perancangan *foreground* dan *background*, *coloring*, *editing*.
3. Pasca Produksi, meliputi *sound effect* dan *rendering*.
4. Pembuatan film kartun ini menggunakan software Adobe Flash CS3, Adobe After Effect CS3, Adobe Photoshop CS3, dan Adobe Soundbooth CS3.

1.4 Tujuan Penelitian

Membuat Film Kartun animasi 2D Legenda Ular Kepala Tujuh Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu.

1.5 Manfaat Penelitian

Bagi Penulis :

1. Mendapatkan pembelajaran dari penelitian.
2. Memberikan informasi tentang legenda ular kepala tujuh bagi penulis.
3. Menerapkan teknik-teknik pengeditan efek animasi yang telah di kuasai.

Bagi Penonton atau masyarakat :

1. Memberikan informasi tentang legenda ular kepala tujuh bagi penonton.
2. Menjadi hiburan/tontonan yang menarik.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah :

Metode pengumpulan Data

a. Metode Kepustakaan

Proses pengumpulan data melalui buku-buku, modul, tutorial, dan segala macam materi yang berkaitan dengan proses pembuatan film kartun.

b. Metode Observasi

Memperoleh data dengan cara melakukan pengamatan film kartun populer.

c. Metode Study Literatur

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

1.7 Sistematika Penulisan

Penulis menjabarkan skripsi ini dengan 5 bab agar memudahkan dalam pembuatannya, masing- masing diuraikan sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan

Bab ini menguraikan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Pengumpulan Data, Sistematika Penulisan.

Bab II : Landasan Teori

Bab ini menjelaskan teori yang mendasari pengertian animasi, jenis-jenis animasi, prinsip animasi, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan.

Bab III : Perancangan

Bab ini memaparkan pra produksi film kartun yang di buat oleh penulis, meliputi tema, logline, synopsis, disain karakter, dan pembuatan *storyboard*.

Bab IV : Pembahasan

Bab ini menguraikan proses produksi dan pasca produksi film kartun, yaitu perancangan *foreground* dan *background*, *coloring*, *editing*, *sound effect*, *backsound*, dan *rendering*.

Bab V : Penutup

Bab ini berisikan kesimpulan, saran-saran dan daftar pustaka.