

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Para animator lokal umumnya beranggapan bahwa industri film kartun membutuhkan biaya yang besar serta sumber daya manusia yang benar-benar memahami teknik pembuatan film kartun yang dinilai rumit. Tetapi dengan perkembangan sistem komputerisasi sekarang ini, kita dapat memproduksi Film Animasi yang lebih sederhana, bahkan dengan biaya yang relatif murah apalagi jika didukung oleh SDM yang produktif dan memiliki kreatifitas yang tinggi sehingga mampu menghasilkan produk yang bernilai positif.

Animasi yang berkualitas tidak semata-mata hanya mengandalkan gambar yang bagus saja. Namun, perlu adanya nilai moral yang ditambahkan. Serta teknik apa yang akan digunakan dalam pembuatan film animasi. Hal ini akan memberikan nilai positif pada film kartun itu sendiri. Pada pembuatan animasi *frame by frame*, setiap tahap gerakan digambar satu persatu diatas satu sel atau frame. Animasi *frame by frame* adalah membuat sebuah ilusi pergerakan dari sebuah gambar/objek yang diam (*still image*) frame demi framenya.

Oleh karena itu dibuatlah film animasi 2D dengan judul "Go, Agnes, Go!". Selain dapat mempraktekkan teknik *frame by frame*, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi tentang perancangan film kartun. Untuk menjadikan film kartun tersebut menjadi bentuk yang bisa dinikmati, maka butuh proses dan beberapa langkah tertentu yang nantinya akan dibahas disini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, dapat diidentifikasi masalah yang timbul yaitu bagaimana cara memproduksi film animasi 2D yang lebih sederhana menggunakan teknik *frame by frame* serta kesulitan apa saja yang ditemui?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Film Kartun Animasi 2D "Go, Agnes, Go!" ini, penulis memberi batasan yaitu:

1. Informasi yang terdapat dalam pembahasan adalah berupa perancangan film animasi 2D "Go, Agnes, Go!" menggunakan teknik *frame by frame*.
2. Cerita yang digunakan dalam film ini merupakan cerita yang diadopsi dari sebuah cerpen yang berjudul "Cerpen Seorang Remaja Memperjuangkan Cita-cita" karangan Dina Anggraeni tahun 2012 yang diterbitkan di <http://www.teksdrama.com/2012/10/Cerpen-Seorang-Remaja-Memperjuangkan-Cita-cita.html#ixzz3Clvlfibr>.
3. Teknik yang dipakai dalam pembuatan animasi meliputi *basic animation* (*Anchor Point, Position, Rotation, Scale dan Opacity*).
4. Pembuatan film kartun ini menggunakan software Adobe Photoshop CS3, Adobe After Effects CS3, Adobe Premiere Pro CS3, dan Adobe Soundbooth CS3.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah:

1. Mempraktekkan teknik *frame by frame* dengan membuat film animasi 2D yang berjudul "Go, Agnes, Go!".
2. Untuk menghasilkan film yang mampu menarik minat penonton bukan hanya anak-anak saja, tetapi masyarakat luas.

Tujuan dari penelitian ini adalah memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata 1 di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Sebagai persyaratan kelulusan program pendidikan jenjang Sarjana (S1) jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Ilmu Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

2. Bagi Pembaca / Penonton

Dapat digunakan sebagai referensi dan bahan bacaan sehingga dapat termotivasi untuk memproduksi sebuah film animasi yang lebih baik dan bermanfaat.

3. Bagi Akademis / Perguruan tinggi

Dengan pembuatan film animasi ini diharapkan dapat memberikan referensi untuk pembuatan film animasi selanjutnya.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam pembuatan film animasi ini dibagi menjadi lima yaitu metode pengumpulan data, metode analisis, metode perancangan, metode pengembangan, dan metode testing.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Kepustakaan

Metode kepastakaan dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi.

1.6.1.2 Metode Literatur

Pengambilan data dengan metode literatur digunakan untuk mendapatkan informasi dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan animasi dua dimensi yang akan dibuat.

1.6.2 Metode Analisis

Dalam pembuatan film ini menggunakan metode analisis tahap pra produksi yaitu analisis cerita dan analisis karakter.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan merupakan tahap pra produksi meliputi : menentukan ide, menentukan tema, membuat sinopsis, penulisan logline, pembuatan diagram scene, pembuatan desain karakter, penulisan skenario, dan pembuatan storyboard.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang dilakukan merupakan tahap kedua dan ketiga pembuatan animasi yaitu tahap produksi dan pasca produksi. Pada tahapan ini dilakukan pengimplementasian bahan-bahan yang telah terkumpul pada tahap pra produksi.

1.6.5 Metode Testng

Pada tahapan ini dilakukan suatu pengujian terhadap film animasi yang dibuat. Pengujian yang dilakukan menggunakan kuisioner yang diberikan kepada tiga puluh sampel penonton.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan berisi tentang penjelasan singkat secara berurutan, adapun sistematika penulisan yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab II menguraikan tentang teori-teori yang digunakan dalam penulisan skripsi ini, seperti kajian pustaka, pengertian animasi, sejarah animasi, jenis animasi, teknik animasi, prinsip animasi, metode analisis dan proses pembuatan film animasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada Bab III menjelaskan tentang analisis masalah, perancangan animasi mulai dari ide cerita dan tema, desain karakter, sinopsis, storyboard, serta analisis kebutuhan perancangan pembuatan Film Animasi 2D “Go, Agnes, Go!”.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab IV akan dijelaskan proses produksi yaitu mengenai tahap-tahap pembuatan animasi 2D, meliputi proses drawing, scanning, coloring dan editing, background, dan animating. Hingga pasca produksi, berupa compositing, editing audio, rendering dan mastering. Pada bab ini juga membahas tentang pengujian film animasi berdasarkan kuisioner yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab V ini merupakan bagian akhir dari penulisan laporan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh laporan.

DAFTAR PUSTAKA