

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia animasi mempunyai efek yang besar dalam dunia hiburan. Animasi dikenal sejak populernya televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia, hewan maupun tumbuhan. Film animasi juga dapat menjadi media pembelajaran bukan hanya sekedar media hiburan semata namun juga dapat menjadi media pembelajaran juga.

Industri film animasi kartun di Indonesia sendiri saat ini masih belum jauh dari yang diharapkan. Hal ini menjadikan film kartun Indonesia belum mampu bersaing keranah film internasional. Para animator lokal sering beranggapan bahwa industri film animasi kartun ini memiliki prospek ke depan yang kurang menjanjikan, padahal animasi film kartun dapat dijadikan komoditas ekonomi yang mampu meningkatkan devisa Negara.

Ada beberapa teknik dalam pembuatan film animasi. Teknik yang digunakan untuk membuat film animasi ini yaitu teknik *cut out*. Teknik *cut out* yaitu teknik yang merupakan teknik potongan masing-masing bagian dari objek yang akan dianimasi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat ditarik sebuah rumusan masalah yakni, bagaimana membuat sebuah Film Kartun 2D “Burung Tijex”?

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan film animasi ini penulis akan memberi batasan-batasan pada setiap prosesnya, yaitu:

- a. Batasan masalah ini hanya membahas tentang film animasi 2D “Burung Tijex”.
- b. Teknik yang digunakan untuk membuat film animasi ini yaitu teknik cut out.

1.4. Tujuan Penelitian

Dalam menjalani penelitian ini tentu terdapat tujuan-tujuan yang dimaksudkan sehingga penelitian ini dapat memiliki hasil akhir yang jelas, berikut adalah tujuan dari penelitian:

1. Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi kedalam bentuk Film berkualitas terdiri dari video maupun audionya.
2. Mampu memproduksi Film Kartun secara personal sesuai dengan selera dan kemampuan sendiri.
3. Mengembangkan kemampuan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang dikuasai.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian ini adalah:

1. Untuk menambah refrensi penonton yang suka melihat film kartun.
2. Menyampaikan imajinasi – imajinasi yang dimiliki penulis agar orang lain melihat dan agar orang lain yang melihat karya ini juga berani menyalurkan imajinasi – imajinasi mereka ke dalam film kartun.

1.6. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Art Design

Adalah metode dengan melakukan pembuatan film animasi.

2. Metode Studi Pustaka

Adalah metode yang dilakukan dengan cara mencari dan mempelajari referensi melalui buku dan artikel dalam mendapatkan informasi yang diperlukan.

3. Metode Penyusunan Laporan

Metode ini merupakan tahap yang paling akhir dari seluruh proses penyusunan skripsi.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menjelaskan tentang landasan teori-teori tentang film animasi, definisi animasi dan menguraikan penggunaan *software* yang akan digunakan dalam pembuatan film animasi 2D ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menjelaskan tentang perancangan, mulai dari perancangan ide desain karakter, penulisan naskah, dan *scripwriting*, dan pembuatan *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan tentang proses pembuatan animasi dimulai dari proses produksi meliputi proses *drawing*, *coloring*. Proses pasca produksi , *editing*, pemberian sound, music, sinkronisasi antara gerakan visual dan audio hingga akhirnya menjadi sebuah film animasi 2D.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan menjelaskan kesimpulan dan saran dari analisis dan pembuatan film animasi.

