

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi merupakan suatu perkembangan yang memberikan akses terhadap perubahan kehidupan masyarakat. Sejalan dengan berkembangnya teknologi termasuk juga dalam bidang komputerisasi, dunia multimedia pun mengalami perubahan-perubahan untuk menyesuaikan dengan kemampuan komputer yang semakin tinggi dalam hal grafis. Multimedia banyak digunakan oleh para pembuat dan perancang video game, visualisasi architecture, desain produk dan juga studio TV untuk pembuatan animasi. Dalam dunia hiburan, animasi mulai dikenal dikarenakan animasi mampu memvisualisasikan objek gambar diam menjadi bergerak. Contoh seperti film kartun Doraemon, Tom and Jerry, Spongebob dan lain-lain.

Jenis animasi yang banyak dikenal adalah animasi 2D dan 3D. Perbedaan dari animasi 2D dan 3D adalah dilihat dari sudut pandangnya. Animasi 2D menggunakan koordinat x dan y, sedangkan animasi 3D menggunakan koordinat x,y dan z yang memungkinkan kita dapat melihat sudut pandang objek secara lebih nyata. Salah satu kelebihan animasi 2D adalah dalam pembuatan karakter.

Melihat perkembangan kartun animasi 2D maka penulis ingin mencoba membuat animasi 2D. Tema yang diangkat penulis adalah sebuah kartun dengan tokoh si Kora. Penulis memilih tokoh Kora sebagai karakter tokoh utama karena dalam cerita ini kora merupakan seekor binatang yang mempunyai kelemahan dan

tidak memiliki teman tetapi dikaruniai rasa kepedulian yang tinggi tanpa mengharapkan pamrih. Maka dari itu konsep 2D digunakan agar dapat membuat karakter lebih hidup.

Berdasarkan uraian tersebut penulis mengambil judul **“Pembuatan Film Pendek Anlmasi 2D Perjalanan Kora”** bermaksud untuk dijadikan media yang menarik agar dapat menyampaikan pendidikan moral kepada semua orang terutama kepada anak-anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas. Permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Bagaimana cara membuat Film Pendek dengan judul Perjalanan Kora dengan menggunakan teknik animasi 2D?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada tugas akhir ini meliputi:

1. Animasi film kartun pendek ini berdurasi 3 menit.
2. Perancangan film kartun ini dibuat menggunakan software Adobe Premiere Pro CC, Adobe After Effect CC, Adobe Audition CC, Adobe Photoshop CC.
3. Pembuatan karakter: kura-kura (kora), kelinci (banny), badak (deba), Jerapah (Jepa) dan background: hutan, pegunungan, sungai.
4. Teknik digunakan adalah animasi 2D.

5. Animasi karakter menggunakan teknik frame by frame dan animasi background menggunakan teknik linear.

1.4 Tujuan Penulisan

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan film pendek animasi 2D.
2. Menyampaikan pendidikan moral kepada semua orang dan terutama kepada anak-anak.
3. Mengembangkan dan menambah wawasan sesuai bidang yang dikuasai.
4. Sebagai pemenuhan bobot 4 sks guna memenuhi syarat kelulusan jenjang pendidikan diploma 3 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penulisan

Penyusun Tugas Akhir ini diharapkan oleh penulis dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Mengembangkan diri dan memberikan pengetahuan baru sesuai dengan kemampuan sendiri tentang pembuatan animasi yang inovatif.
2. Diharapkan dapat menyajikan media informasi yang bersifat menghibur.
3. Diharapkan dengan adanya film ini memberikan gambaran akan pentingnya bersikap baik terhadap sesama.

4. Diharapkan dapat mengenalkan video animasi yang bukan hanya menghibur bagi anak-anak, melainkan bisa dijadikan video untuk mengenalkan sikap moral di Indonesia.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode Penelitian yang digunakan adalah:

1. Metode Observasi

Mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film kartun.

2. Metode Kepustakaan

Proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial, dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh dari perpustakaan maupun file dari internet.

3. Metode Studi Literatur

Penulis mengambil data dengan literature yang bisa digunakan, seperti memanfaatkan fasilitas internet dengan menjelajahi situs-situs yang berkaitan dengan pembuatan film kartun.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan Tugas Akhir ini sesuai dengan ketentuan penulisan, dimana penulisan dibagi kedalam beberapa bab berdasarkan pokok-pokok permasalahan yang akan diuraikan. Adapun sistematika dari masing-masing bab tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada Bab I ini terisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan dan jadwal penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab II ini menjelaskan pengertian animasi, sejarah animasi, jenis-jenis animasi, prinsip animasi, kebutuhan dasar peralatan animasi, kebutuhan sumber daya manusia.

BAB III: GAMBARAN UMUM

Bab III ini menguraikan mengenai tahap pra produksi meliputi Tema Film, Sinopsis, Pembuatan karakter, Storyboard.

BAB IV: PEMBAHASAN

Bab IV ini menguraikan tahap produksi, pasca produksi. Dalam tahap produksi meliputi pembuatan Layout, Key Animator, In Beetwen, Background, Line Test, Scanning, Coloring. Sedangkan untuk tahap pasca produksi meliputi Compositing, Editing, dan Rendering.

BAB V: PENUTUP

Bab V akan dibahas tentang kesimpulan dari hasil percobaan dan saran-saran yang disampaikan untuk menyempurnakan penulisan laporan yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat tentang kajian pustaka yang dijadikan acuan dalam penelitian yaitu semua sumber yang dikutip baik dari buku-buku, modul-modul, makalah-makalah, jurnal serta internet dan berfungsi sebagai langkah referensi maupun panduan dalam pembuatan Tugas Akhir.

