

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Multimedia merupakan salah satu teknik informasi yang sudah menjadi salah satu bagian dari media informasi. Dengan teknik informasi khususnya di bidang multimedia diharapkan bisa menjadi peranan penting dalam penyampaian informasi. Di era informasi saat ini, penyampaian informasi dilakukan dengan berbagai cara, salah satu penyampaian informasi melalui media animasi. Penyampaian informasi dengan metode ini dianggap cukup efektif untuk penyampaian informasi.

Film animasi saat ini berkembang sangat pesat seiring perkembangan manusia yang semakin modern. Kecanggihan teknik komputer kini dapat mengatasi berbagai masalah dalam segala bidang termasuk animasi sebagai media penghibur. Film animasi 2D merupakan tontonan yang disukai oleh anak-anak, namun pada kenyataannya film animasi disukai oleh segala usia.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih memberikan kemudahan pada setiap individu untuk berkarya, mengembangkan ide, menciptakan inovasi baru, meningkatkan kreatifitas, dan daya imajinasi tinggi. Banyak sekali perubahan dari kemajuan teknologi, salah satunya memvisualkan sesuatu. Jika dahulu memvisualkan menggunakan cara manual dengan tradisional animation atau biasa disebut animasi 2D yaitu menggambar diatas kertas kemudian dibuat

menjadi film kartun. Sekarang pembuatan film kartun jauh lebih mudah dengan menggunakan *software* animasi.

Saat ini film kartun yang beredar di Indonesia mayoritas diproduksi oleh luar negeri seperti Jepang, Malaysia dan Negara lainnya. Belum banyak film animasi 2D buatan Indonesia yang populer di pertelevisian Indonesia, hal ini dikarenakan kurangnya Sumber Daya Manusia. Jika dalam pembuatan animasi ditekuni bisa menciptakan animasi yang berkualitas. Mengingat animasi 2D banyak dinikmati, diminati dan mudah diingat penonton Indonesia oleh karena itu penulis merancang animasi 2D supaya menciptakan animator baru dan animasi di Indonesia semakin berkembang tanpa harus memproduksi animasi dari luar negeri.

Pada kesempatan ini penulis mencoba merancang animasi 2D dengan judul Pembuatan Film Kartun 2D “Cony and Brown” untuk membuat animasi 2D yang sederhana dan menghibur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, maka timbulah rumusan masalah mengenai, bagaimana cara membuat film animasi 2D yang sederhana dan menghibur?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari pembahasan maka diperlukan batasan-batasan, oleh karena itu penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu:

- a. Film kartun 2 dimensi ini dirancang sederhana

- b. Target pengguna film animasi adalah untuk semua usia.
- c. Film animasi pendek ini berdurasi \pm 1 menit
- d. Hanya terdapat 2 tokoh di dalam film Cony and Brown
- e. *Software* yang digunakan:
 - 1. *Adobe Illustrator*
 - 2. *Adobe premiere*

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan dari penelitian ini yaitu:

- a. Membuat animasi 2D yang sederhana dan menghibur
- b. Mengajak animator untuk tidak berhenti berkarya
- c. Menerapkan teori dan ilmu yang sudah di dapat

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

- a. Metode Literatur

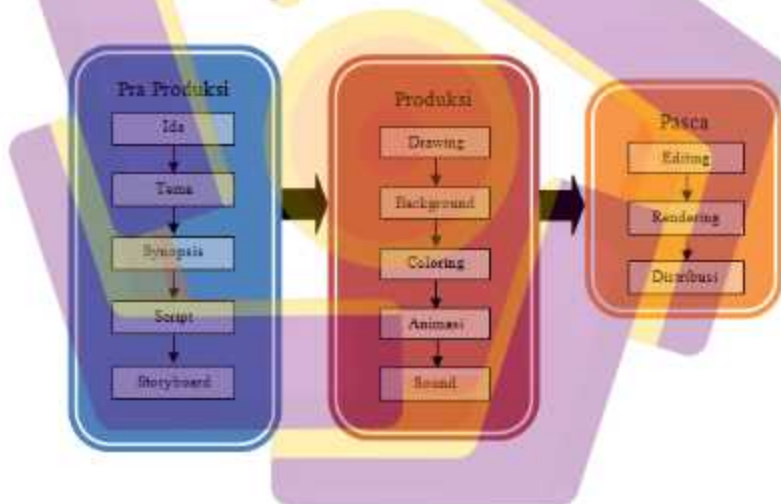
Pengumpulan data dengan memanfaatkan fasilitas situs internet yang berhubungan dengan judul tugas akhir.

- b. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data dari buku perpustakaan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan sebagai bahan referensi.

1.5.2 Metode Perancangan

Uraian analisa dan perancangan yang akan dilakukan dalam pembuatan film animasi ini berawal dari data mengenai materi kuliah tentang mata kuliah film kartun. Dalam pembuatan film animasi, awalnya akan mencari data-data yang terkait dari sumber-sumber yang dibutuhkan, serta data yang dibutuhkan untuk proses produksi film animasi tersebut. Setelah semua data tersebut terkumpul, selanjutnya masuk kepada ide cerita yang nantinya pokok-pokok dalam ide cerita tersebut akan dikembangkan. Secara garis besar dapat dilihat pada gambar 1.1



Gambar 1. 1 Bagan alur perancangan

1.5.3 Metode Pengembangan

Pada proses pengembangan dibagi menjadi dua proses yaitu, proses produksi dan proses pasca produksi. Dalam melakukan langkah-langkah produksi

terdapat beberapa kegiatan meliputi pembuatan animasi dengan menggunakan *software Adobe Illustrator* dan *adobe Premiere*. Setelah animasi sudah selesai maka tahap selanjutnya adalah *editing*. Hasil dari tahap ini adalah produk awal dari film animasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan diuraikan dalam skripsi ini terbagi dalam beberapa bab yang akan dibahas sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab 1 akan dibahas tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang pengertian multimedia, pengertian animasi, prinsip-prinsip animasi, jenis-jenis animasi, teknik pembuatan animasi, tahapan membuat animasi dan *software* yang akan digunakan dalam pembuatan film animasi 2D "Cony and Brown".

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan penjelasan mengenai analisis kebutuhan sistem dan perancangan film kartun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang bagaimana pembuatan animasi 2D mulai dari pra produksi (ide, tema, synopsis dan *storyboard*), produksi (membuat gambar *key*, *coloring*, menentukan *timing*, animasi, pembuatan *background*), sampai pada tahapan pasca produksi atau (proses *editing*, *rendering*, dan *distribusi*).

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis serta saran yang ingin disampaikan

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

