

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Cerita animasi 2D tidak hanya menyajikan sebuah animasi yang identik berhubungan dengan anak-anak dan menyajikan cerita yang lucu, animasi sekarang sudah bermetamorfosis dari segi cerita mengikuti perkembangan zaman dan disukai semua kalangan. Animasi berkembang dan bersaing memberikan tayangan-tayangan yang beragam, baik dari segi cerita maupun tokoh yang membuat penonton teringat pada judul film tersebut, dan hal yang positif bagi setiap film kartun yang dibuat menyisipkan sebuah pesan dan kesan yang di tinggalkan kepada penonton.

Motion Graphic adalah grafis yang menggunakan rekaman video / atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak atau, rotasi dan biasanya di kombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam proyek multimedia. Dimana motion graphic tidak hanya digunakan dalam periklanan tapi juga sudah dikembangkan menjadi sebuah animasi kartun.

Animasi 2D Butet dan Ucok terinspirasi dari cerita karangan pribadi yang menjadikan penulis ingin mengembangkannya menjadi sebuah animasi drama kisah cinta anak remaja dimana penanyangan nya sedikit lebih-lebihkan adegan ceritanya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas yaitu; bagaimana isi pesan dari cerita Butet dan Ucok sampai kepada penonton dan mampu menampilkan karakter keduanya ?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Film Kartun Animasi 2D “Butet dan Ucok” ini, penulis memberi batasan yaitu:

1. Format standart animasi yang digunakan adalah (*High Definition Video*) HDV. Ukuran yang digunakan HDV 1080px x 720px, frame rate 23.976 frames per second dengan aspek rasio 16 : 9.
2. Pasca produksi, meliputi sound effect, backsound, dan rendering.
3. Hanya menggunakan efek-efek yang terdapat dalam software.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah:

1. Membuat Film Kartun 2D “Butet dan Ucok”
2. Untuk menghasilkan film yang mampu menarik minat penonton bukan hanya anak-anak saja, tetapi masyarakat luas.
3. Menerapkan ilmu yang dipelajari selama menempuh pendidikan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Yogyakarta.
4. Memotivasi penonton untuk meningkatkan kreatifitas dalam pembuatan film animasi .

## Section 1.01 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 Pengumpulan Data**

Pengumpulan data yang dilakukan dalam pembuatan simulasi adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Merupakan penelusuran yang bersumber dari buku, media, pakar atau internet yang bertujuan untuk menyusun dasar teori yang digunakan dalam melakukan penelitian .

2. Metode Observasi

Merupakan metode untuk mendapatkan data dari cara pengamatan terhadap film kartun.

3. Metode Studi Pustaka

Yakni metode pengumpulan data dengan cara mencari bahan referensi yang berkaitan.

**(a) 1.6.1 Metode Analisis**

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

**(b)****(c) 1.6.2 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.

**(d) 1.6.3 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.

**(e) 1.6.4 Metode Testing**

Pada tahapan ini dilakukan suatu pengujian terhadap film animasi yang dibuat serta kesesuaian cerita dengan draft cerita Butet dan Ucok. Pengujian yang dilakukan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada sepuluh sampel Remaja .

**Section 1.02 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 “Butet dan Ucok”.

## **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.