

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film animasi di Indonesia baik 2D dan 3D semakin banyak muncul di industri perfilman Indonesia. Film animasi 2D atau biasa disebut kartun dipopulerkan oleh studio Disney. Beberapa contoh film animasi di Indonesia adalah Keluarga Somat, juga Adit dan Sopo Jarwo. Selain itu ada juga *Battle of Surabaya* dari studio animasi Mataram Surya Visi (MSV Pictures). Saat ini, film animasi telah berkembang menjadi media hiburan untuk semua umur. Selain menjadi media hiburan, film animasi juga penuh akan pesan moral yang disampaikan.

Dalam membuat animasi sangat perlu untuk memperhatikan prinsip animasi yang digunakan, semakin banyak prinsip animasi yang digunakan maka film animasi akan semakin menarik. Dalam animasi ini terdapat 5 prinsip animasi yang penulis terapkan, yaitu *anticipation, straight ahead action and pose to pose, follow through and overlapping action, arcs* dan *appeal*.

Animasi yang akan digunakan adalah *computational animation*. Dengan *computational animation*, untuk menggerakkan objek di layar cukup memvariasikan koordinat x dan y nya. Koordinat x merupakan posisi horizontal objek, yaitu berupa jauh kiri - kanan layar. Koordinat y merupakan posisi vertikal, yakni berupa jauh atas - bawah layar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang permasalahan yang ada dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu Bagaimana merancang dan membuat Film Kartun 2D "A'an : The Adventure of Ant"?

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam penelitian ini mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Animasi/Film Kartun yang dibuat merupakan animasi/film kartun 2D.
2. Animasi yang digunakan adalah *computational animation*.
3. Prinsip dasar animasi yang diterapkan adalah *anticipation, straight ahead action and pose to pose, follow through and overlapping action, arcs* dan *appeal*.
4. Mengacu pada format standart video di Indonesia DV PAL *Widescreen* kualitas HD (*High Definition*) , maka jenis file yang akan dihasilkan adalah *avi* dengan ukuran *720p 1280 x 720 pixels, frame rate 25 frame per second* dengan *aspek ratio 16:9, Audio stereo sample rate 48 Khz*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan pengetahuan animasi tentang *computational animation* dalam pembuatan film kartun 2D.

2. Memberikan pengetahuan tentang penggunaan prinsip animasi dalam pembuatan film kartun 2D.
3. Menyampaikan suatu pesan moral yg ingin disampaikan di Film Kartun 2D yang akan dirancang dan dibuat.
4. Menerapkan sekaligus mempraktekkan teori yang didapatkan selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta, terutama dalam bidang multimedia dan film kartun.
5. Sebagai salah satu syarat kelulusan dalam mendapatkan gelar sarjana pada jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diharapkan dan diperoleh dari hasil pembuatan skripsi ini bagi Penulis adalah sebagai berikut :

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasikan dan mensosialisasikan teori yang telah diperoleh selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk dapat menghasilkan karya ilmiah yang berkualitas maka penulis melakukan beberapa metode dalam pengumpulan data. Adapun langkah langkah dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Studi Literatur

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti dengan memanfaatkan situs-situs *website* yang berhubungan dengan multimedia khususnya animasi.

2. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengamati film-film animasi guna mendapatkan ide cerita serta karakter dari setiap tokoh dari film pendek yang akan dibuat.

3. Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku sebagai referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penulisan dapat diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang berkaitan dengan animasi dan berhubungan dengan pembuatan film kartun 2D "A'an : The Adventure of Ant".

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menjelaskan secara umum tentang analisis dan perancangan untuk membuat film kartun 2D "A'an : The Adventure of Ant", meliputi proses pra produksi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang hasil film animasi yang sudah dibuat, dijelaskan juga proses dan tahapan tahapan dalam pembuatan film kartun yang meliputi proses produksi dan pasca produksi.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari semua laporan penelitian serta kritik dan saran demi sempurnanya penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka berisi semua referensi yang menjadi acuan dalam penulisan dan pembuatan skripsi.

