

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu "*anima*" yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar yang ditampilkan itu berubah beraturan dan bergantian. Sehingga pengertian film animasi adalah gambar bergerak yang terdiri dari beberapa gambar mati (*Still Images*) yang saling berkorelasi. Satuan dalam animasi yaitu *FPS (Frame Per Second)*. Dan yang membuat animasi adalah *Animator*. Pada mulanya pembuatan animasi membutuhkan banyak sekali lembaran-lembaran kertas gambar (*Frames*) yang kemudian diputar sehingga memunculkan efek serangkaian gambar yang bergerak (*Sequence*). Film animasi berkembang menjadi beberapa jenis, yaitu film animasi berdasarkan Materi Produksi, dan animasi berdasarkan Proses Produksi.

Penelitian ini membahas tentang film animasi 2 dimensi yang dapat menjadi sebuah pilihan tontonan yang menarik, menghibur dan juga mendidik yang memberikan pesan positif kepada para penonton. Banyaknya film bertema dewasa dan sinetron yang sedang marak tanpa di sadari memberi nilai negatif untuk para penonton bahkan anak-anak. karena tayangan seperti

itu banyak mempertontonkan kekerasan, sadisme, kebencian, gaya hidup konsumtif yang ujungnya tidak memberikan pesan positif terhadap penonton terutama anak-anak. sebuah tayangan film sangat berperan dalam proses pembentukan nilai-nilai yang dapat dianut oleh anak-anak.

Dari latar belakang diatas, penulis bermaksud unuk mengambil topik skripsi ini dengan judul "Perancangan Film Kartun 2Dimensi "Meraih Mimpi"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat di ambil adalah Bagaimana membuat film kartun 2 dimensi "Meraih Mimpi"?

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini diharapkan tidak membahas hal-hal lain yang tidak terkait, maka berikut ditetapkan batasan-batasan permasalahan:

- 1) Tekhnik yang digunakan adalah Tekhnik Hybrid Animation.
- 2) Proses yang digunakan ada 3, yaitu proses pra produksi, proses produksi, dan proses pasca produksi.

- 1) Film kartun pendek berdurasi 5 menit 23 detik
- 2) Format Film AVI
- 3) Perancangan film kartun ini dibuat menggunakan software Adobe Flash Professional CS3, Corel Draw Graphic Suite X4, Adobe Audition CS3, Adobe Premiere CS3.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mencapai beberapa tujuan yaitu sebagai berikut :

- 1) Untuk membuat film kartun 2Dimensi Meraih Mimpi
- 2) Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta

Manfaat dari penelitian ini adalah:

- 1) Bagi Penulis
 - a. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang telah di dapat selama perkuliahan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta
 - b. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata 1 Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Yogyakarta
 - c. Untuk mengetahui dan mengukur kemampuan penulis dalam merancang sebuah film kartun 2Dimensi
- 2) Bagi Akademik
 - a. Dapat menjadi bahan pemikiran dalam penemuan ide – ide baru yang lebih inovatif dalam penyampaian informasi sesuai dengan ilmunya
 - b. Memperkaya koleksi skripsi di perpustakaan AMIKOM tentang perancangan dan pembuatan sebuah film animasi 2D dan memberikan referensi untuk mahasiswa AMIKOM yang masih menyelesaikan skripsi.

1.5 Metode Penelitian

Metodologi penelitian adalah suatu cara yang digunakan untuk mencari fakta permasalahan yang sebenarnya untuk menunjang proses pembuatan Film Animasi 2Dimensi.

1) Metode Kepustakaan

Merupakan cara pengumpulan data dengan mengacu pada literature yang berhubungan dengan judul permasalahan yang dibahas serta untuk mendapatkan konsep – konsep teoritis mengenai pembuatan game teka teki silang.

2) Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data melalui komunikasi lisan kepada pihak – pihak yang terkait dan mendukung untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.

3) Merupakan metode untuk mendapatkan data dari cara pengamatan terhadap film kartun terkenal maupun *independent*.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulis dalam penulisan skripsi, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah yang mendasari pembahasan materi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuandan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menerangkan Prinsip Dasar Animasi, Jenis-jenis Animasi, hingga proses pembuatan animasi dan aplikasi yang digunakan oleh penulis.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang perancangan film kartun, kemudian menggambarkan bentuk dan kepribadian tiap tiap karakter yang akan dimasukkan ke dalam proyek pembuatan film animasi, dan menganalisa biaya manfaat pembuatan film kartun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan pembuatan dan rancangan yang telah dibuat, perancangan film animasi yang dibuat beserta proses renderingnya, mulai dari proses produksi sampai pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan sistem informasi dan saran – saran.