

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini berkembang sangatlah pesat terutama dibidang multimedia, begitu juga perkembangan film kartun. Animasi dikenal populer sejak media televisi. Seperti yang diketahui di Indonesia, penonton film animasi sendiri disenangi semua kalangan umur. Hal ini terbukti dengan maraknya animasi – animasi kartun yang ditayangkan di televisi. Karena film kartun itu sendiri bisa menjadi hiburan sehari – hari.

Animator lokal umumnya beranggapan bahwa industri kartun membutuhkan biaya yang sangat besar serta sumber daya yang handal dibidang animasi, karena pembuatan animasi dinilai sangat rumit. Karena ini akan sangat berdampak negatif untuk perkembangan animasi lokal, walaupun sekarang ada beberapa animasi buatan Indonesia yang mulai disiarkan di televisi.

Perkembangan teknik animasi sekarang semakin maju, membuat teknik - teknik baru yang banyak bermunculan menyelaraskan dengan kemajuan teknologi sekarang ini. Dalam pembuatan animasi ini terdapat beberapa teknik yang bisa digunakan, diantaranya teknik *cel animation*, *cut out animation*, *frame by frame* dan lain sebagainya. Salah satu teknik yang digunakan adalah teknik *frame by frame*. Teknik *frame by frame* itu

sendiri adalah teknik membuat sebuah ilusi pergerakan dari sebuah gambar/objek yang diam (*still image*) menjadikan frame demi frame dimainkan secara berurutan dengan kecepatan tertentu, sehingga gambar terlihat bergerak.

Pemanfaatan *software* dan *hardware* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pengerjaan pembuatan animasi itu sendiri. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya maka pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul perancangan film animasi 2D "1 Am Pinguin" menggunakan metode frame by frame.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan pada penulisan ini adalah "bagaimana merancang film animasi 2D 1 Am Pinguin menggunakan metode frame by frame".

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka batasan masalah yang diuraikan dalam pembuatan skripsi ini yaitu :

1. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Flash, Adobe Soundbooth, Adobe Premiere Pro dan Adobe Photoshop.
2. Film animasi yang dirancang berdurasi kurang lebih 3 menit.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan skripsi ini adalah :

1. Membuat kartun animasi "I Am Pinguin" dengan teknik frame by frame.
2. Mampu memproduksi film kartun sesuai dengan selera animator.
3. Sebagai syarat kelulusan jenjang pendidikan strata I pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam pembuatan skripsi ini adalah :

1. Mampu membuat kartun animasi "I Am Pinguin" dengan teknik frame by frame.
2. Mampu menerapkan disiplin ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan dan diterapkan dilapangan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan skripsi ini, metode yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada seperti dengan menggunakan fasilitas internet yaitu dengan

mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi terutama tentang film 2D.

2. Metode Kepustakaan

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

1.7 Sistem Penulisan

Agar penulisan skripsi ini terarah dan tersusun dengan baik maka secara garis besar sistematika penulisan skripsi disajikan dengan urutan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang teknik animasi, jenis film animasi berdasarkan tekniknya, jenis film animasi berdasarkan prosesnya, prinsip animasi, proses pembuatan film animasi 2D, dan software yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini memaparkan tentang analisis kebutuhan sistem, perancangan pembuatan konsep, pembuatan karakter dan storyboard.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang implementasi dan pembahasan Perancangan film kartun animasi 2D "I Am Pinguin" menggunakan metode frame by frame. Mulai dari tahapan produksi, Pasca Produksi, Pembahasan.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran.

