

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi merupakan salah satu bagian grafika komputer yang menyajikan tampilan - tampilan yang sangat atraktif dan juga merupakan sekumpulan gambar yang ditampilkan secara berurutan dengan cepat untuk mensimulasi gerakan yang hidup. Pemanfaatan animasi dapat ditujukan untuk simulasi, menarik perhatian pemakai komputer pada bagian tertentu dari layar, memvisualisasikan cara kerja suatu alat atau menampilkan keluaran program dengan gambar - gambar yang menarik dibanding dengan sederetan angka, serta tidak ketinggalan untuk program-program permainan. Pada dasarnya, animasi adalah transformasi objek yang di mana semua titik pada sembarang objek akan diubah sesuai dengan aturan tertentu, sementara sistem koordinatnya tetap. Pewarnaan dan pencahayaan dalam film kartun adalah bagian dari metode solid drawing, menggambar sebagai dasar utama animasi memegang peranan yang signifikan dalam menentukan proses maupun hasil sebuah animasi, terutama animasi klasik. Seorang animator harus memiliki kepekaan terhadap anatomi, komposisi, berat, keseimbangan, pencahayaan, dan sebagainya yang dapat dilatih melalui serangkaian observasi dan pengamatan, dimana dalam observasi itu salah satu yang harus dilakukan adalah menggambar.

Pada perkembangannya kemudian, animasi tidak hanya dihasilkan oleh gambar tangan saja, tetapi bisa dibangun berdasarkan kumpulan hasil fotografi, bahkan digambar langsung melalui komputer. Dibandingkan dengan sebuah film *live* yang berakar dari dunia fotografi, animasi berakar dari dunia gambar dan ilustrasi yang masih berkaitan dengan film dalam proses teknisnya. Bisa dikatakan animasi merupakan suatu media yang lahir dari dua disiplin ilmu, film dan gambar.

Adapun kaitan proses pewarnaan dan pencahayaan dalam pembuatan film kartun, antara lain adalah pewarnaan sebagai daya tarik dari sebuah karakter atau gambar background sehingga pencitraan karakter lebih jelas dan konsep yang diinginkan dapat terbaca dengan mudah oleh penonton. Pencahayaan merupakan jatuhnya bayangan sesuai arah cahaya pada konsep cara menempatkan karakter dihadapan kamera, pandangan siluet karakter (hanya pada bagian foreground vs background) juga memberikan ketegasan pose sebuah karakter. Jika siluet karakter terlihat ambigu atau tidak jelas, maka akan sulit bagi penonton untuk mencerna aksi yang dilakukan karakter.

Pewarnaan dan pencahayaan dalam film kartun 2D “Narkoba Jangan Dicoba” sangatlah penting adanya, karena mampu memunculkan ciri khas setiap karakter dan pergerakannya, sebagai faktor penunjang daya tarik terhadap penonton serta berkesan lebih nyata. Pada skripsi ini akan dibuat sebuah film kartun 2D yang bersegmentasi pada sosialisasi masyarakat mengenai bahaya dari narkoba/narkotika serta dampak kedepannya bagi diri maupun masyarakat

dengan penggambaran yang lebih mudah dimengerti serta sebagai media pendidikan bagi anak – anak supaya mudah di mengerti.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Pada latar belakang masalah di atas sedikit ulasan untuk sejarah dan devinisi dari animasi, maka yang menjadi pokok permasalahan ini adalah :  
Bagaimana proses pewarnaan dan pencahayaan pada film kartun 2D “Narkoba Jangan Dicoba”?

## **1.3 Batasan Masalah**

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memberikan arah yang lebih jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode atau cara yang tepat dan cepat, serta tercapainya tujuan penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi tersebut, maka penulis membatasi penelitian pada proses pewarnaan dan pencahayaan dengan metode solid drawing.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

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

### **1.4.1 Bagi Penulis**

1. Mampu membuat film animasi Narkoba, Jangan Dicoba.

2. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM, yaitu telah menempuh mata kuliah multimedia, multimedia lanjut dan perancangan film kartun.
3. Mampu mengembangkan pengetahuan dengan teknik yang mudah diterapkan.
4. Memperoleh wawasan secara nyata dari penelitian yang dilakukan.
5. Dapat menambah wawasan dalam dunia kerja.

#### **1.4.2 Bagi Para Animator**

1. Menambah pengetahuan tentang teknik pembuatan film animasi kartun.
2. Dapat menikmati dan mengambil pelajaran yang didapat dari film animasi kartun yang telah penulis rancang.
3. Memacu para animator dalam negeri untuk membuat karya animasi kartun sendiri.
4. Mendapatkan pengetahuan tentang kerja tim yang dilakukan dalam pembuatan film kartun.
5. Sebagai referensi buat teman-teman/adik-adik kelas yang tertarik dalam bidang film animasi kartun 2 dimensi.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan solusi metode yang menarik dalam pewarnaan kartun.
2. Memberikan pengetahuan mengenai penyesuaian arah cahaya pada film kartun.
3. Menambah daya kreasi dan imajinasi.
4. Memberikan pengetahuan tentang bahaya Narkoba.
5. Menambah pengetahuan tentang cara menanggulangi Narkoba.

## 1.6 Metode Penelitian

Pengumpulan data merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan maka pengumpulan data yang benar, akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan data tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan penelitian, yaitu sebagai berikut :

### 1.6.1 Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas Internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi kartun.

### 1.6.2 Metode Kepustakaan ( *Library* )

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

### 1.6.3 Metode Wawancara ( *Interview* )

Melalui metode ini penulis dapat memperoleh penjelasan dan pengarahannya secara langsung dari pihak yang berpengalaman dalam pembuatan film animasi kartun.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut :

### Bab I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

### Bab II : DASAR TEORI

Pada bab ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang teori yang melandasi pengertian multimedia, animasi dan uraian tentang hal-hal yang berhubungan dengan multimedia dan animasi 2D. Selain itu

dalam bab ini juga akan diuraikan tentang tinjauan singkat sistem perangkat lunak yang digunakan.

### Bab III : PERANCANGAN FILM KARTUN

Bab ini menjelaskan mulai pra produksi (standar karakter, standar warna karakter, standar property, membuat layout dan storyboard). Penentuan ide cerita, tema, menulis logline, synopsis, character development, analisis kebutuhan system, dan analisis masalah (Pewarnaan dan pencahayaan).

### Bab IV : PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana tahap-tahap perancangan dan pembuatan film kartun, produksi (membuat gambar key, menentukan timing, membuat gambar in between, pembuatan background), sampai tahapan pasca produksi (proses scanning, coloring, dubbing, editing, dan composing).

### Bab V : PENUTUP

Dalam bab ini merupakan bab terakhir yang berisi uraian tentang kesimpulan dan saran untuk pengembangan yang lebih baik.