

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film Kartun yang di tayangkan setiap hari di stasiun Televisi banyak di senangi oleh banyak pemirsa, tidak hanya oleh anak-anak, tetapi juga orang dewasa. Ini di karenakan Film Kartun dapat menampung segala daya imajinasi manusia di dalamnya.

Industri Film Kartun di Indonesia sendiri saat ini masih jauh dari yang di harapkan. Sebagian Film Kartun di Stasiun televisi Indonesia masih mengimpor dari Negara lain, khususnya Jepang dan Amerika Serikat. Hal ini berkaitan dengan besarnya investasi dan rutinitas Sumber Daya Manusia yang ada.

Disini penulis mengambil tema Tepi Campuhan, Tepi campuhan adalah sebuah Gunung, dibalik keindahan Gunung tersebut juga memiliki keunikan tersendiri yang mampu berbicara kepada manusia yang menurutnya manusia tersebut sangat membutuhkan bantuan imajinasi yang berhubungan dengan karya seni dan Inspirasi.

Pembahasan didalam pembuatan *Film Kartun* tersebut ditujukan pada Studi Artikulasi Karakter. Tujuan penulis membahas studi artikulasi karakter adalah Mengoptimalkan gerakan-gerakan pada mulut karakter, agar gerakan mulut sesuai standar berdasarkan artikulasi manusia pada *dubbing voice*.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat sebuah tokoh karakter “Tepi Campuhan” yang umumnya sebagai alam atau sebuah Gunung menjadi tokoh karakter yang bisa berbicara kepada manusia, dan artikulasinya sesuai gerakan mulut pada manusia ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Film Kartun Animasi “Tepi Campuhan” ini, penulis memberi batasan pada tiap prosesnya, yaitu:

- 1) Pra Produksi, meliputi pencarian ide, perancangan karakter, penulisan naskah, skenario, dan pembuatan *storyboard*.
- 2) Produksi, meliputi pembuatan *key*, animasi *in Between*, perancangan *background* dan *foreground*, pewarnaan digital, *editing*, serta pemberian *efek visual*.
- 3) Pasca produksi, berupa pengisian *dubbing voice*, pemberian *sound* efek, *backsound*, sinkronisasi antara gerakan dan visual dengan audio, hingga *finishing* berupa *rendering* dan konversi ke VCD, DVD, dan *lainya*.
- 4) Perancangan film kartun ini dibuat menggunakan *software Adobe Photoshop CS5, Adobe Flash CS4, Adobe Premiere Pro CS3*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

- 1) Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 pada program studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 2) Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang di kuasai.
- 3) Memotivasi pembaca guna meningkatkan produktifitas dan semangat animator lokal.
- 4) Membuat film kartun "Tepi Campuhan" yang umumnya sebagai alam atau sebuah lereng, menjadi karakter yang bisa berbicara kepada manusia, yang artikulasinya sesuai gerakan mulut pada manusia.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

- 1) Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S. Kom).
- 2) Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi kedalam bentuk Film terdiri dari video maupun audionya.
- 3) Mampu memproduksi Film Kartun secara personal sesuai dengan selera dan kemampuan sendiri.

- 4) Memberikan memotivasi kepada masyarakat (penonton), khususnya generasi muda agar senantiasa bekerja keras dan tidak mudah putus asa.

1.6 Metode Penelitian

Metode pengumpulan informasi dan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya :

- 1) Metode Observasi

Kegiatan mengumpulkan dan mencatat data-data dari objek penelitian dimana penulis mengamati dan mengikuti pelaksanaan penelitian.

- 2) Metode Studi Pustaka

Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi tambahan dengan membaca dan meringkas berbagai macam buku koleksi pribadi maupun koleksi beberapa perpustakaan.

- 3) Referensi Internet

Dengan membaca dan meringkas informasi dari internet yang bisa di jadikan referensi dalam penulisan dan perancangan film kartun.

- 4) Metode *Storyboard*

Metode ini digunakan untuk konsep dan ungkapan kreatif, teknik dan media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual, termasuk audio dengan mengolah elemen desain grafis berupa bentuk dan gambar, huruf dan warna, serta tata letaknya, sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sarannya.

1.7 Sistematika Penulisan

Gambaran umum sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan Teori menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan oleh penulis sebagai dasar penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM ANIMASI

Menjelaskan tentang gambaran umum objek penelitian, analisis, rancangan implementasi, dan proses pembuatan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang Pembuatan film kartun Tepi Campuhan dan implementasi menggunakan Adobe Flash Professional CS 4 dengan software pendukung Adobe Premiere Pro CS 3, Adobe Photoshop CS 5.

BAB V PENUTUP

Merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran yang digunakan dalam pengembangan yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN