

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia adalah salah satu hasil perkembangan teknologi yang sudah menjadi bagian penting dari media tersebut. Multimedia di bidang film animasi 2D telah banyak berkembang, dari yang sebelumnya menggunakan teknik animasi tradisional yang sederhana, kini telah berkembang menjadi berbagai teknik animasi digital yang lebih kompleks, sehingga dapat menampilkan animasi yang menarik dan dapat lebih mudah dimengerti oleh penonton.

Film Animasi 2D terkadang hanya dipandang dari segi cerita fiksi ataupun dari segi komersilnya, yang dimana animasi 2D hanya dianggap sebagai animasi yang hanya cocok dikonsumsi oleh anak - anak, namun pada kenyatannya, suatu animasi 2D merupakan tontonan yang cocok untuk segala usia, karena terkadang dalam suatu film animasi akan terdapat berbagai pesan moral yang oleh pembuatnya ditujukan untuk penonton segala usia. Untuk membuat animasi 2D yang baik, Animasi 2D harus memiliki kualitas yang baik dari segi audio, visual, narasi dan cerita. Audio yang berkualitas dan sesuai dengan Visual yang ditayangkan akan memberikan keselarasan, sehingga animasi dapat dengan mudah dan dinikmati oleh penontonya. Sedangkan narasi dibutuhkan untuk dapat memberi tahu penonton alur dan perkembangan dalam suatu cerita, dengan

begitu cerita yang dihasilkan pun dapat dipahami dengan jelas dan menunjukkan bahwa film animasi tersebut berkualitas. Dengan memiliki 4 hal tersebut, animasi dapat dengan mudah menginformasikan maksud dan tujuan cerita kepada penonton.

Terdapat berbagai macam alur cerita pada suatu film animasi 2D, antara lain menurut Hariyanto (2000:39) berdasarkan kriteria waktu yaitu, alur cerita mundur atau flashback dan alur cerita maju atau kronologis. Alur mundur disebut juga alur tak kronologis, sorot balik, regresif, atau flashback. Peristiwa-peristiwa ditampilkan dari tahap akhir atau tengah dan baru kemudian tahap awalnya.

Berdasarkan alasan yang telah dipaparkan di atas, penulis ingin membuat film animasi 2D dengan mengangkat tema dari cerita pewayangan Ramayana agar lebih dikenal masyarakat, dan dengan menggunakan alur cerita flashback, maka dalam pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul **"Analisis dan Perancangan Film Animasi Kartun 2D "Ramayana : The Great War Against Dasamuka" Dengan Menggunakan Teknik Alur Cerita Flashback"**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, penulis dapat menarik rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan teknik alur cerita flashback dalam film animasi Ramayana : The Great War Against Dasamuka ?
2. Bagaimana pemilihan dan penerapan kualitas Audio, Visual, Narasi dan Cerita pada film animasi Ramayana : The Great War Against Dasamuka ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembahasan, dengan dibatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu :

1. Informasi yang disajikan dalam pembahasan berupa Analisis dan Perancangan Film Animasi Kartun 2D "Ramayana : The Great War Against Dasamuka" Dengan Menggunakan Teknik Alur Cerita Flashback"
2. Batasan masalah dalam perancangan dan penerapan teknik animasi dan kualitas grafis, lebih tepatnya mengenai cara perancangan film, ketersediaan informasi tentang teknik pembuatan dalam pembahasan, cara – cara penerapan teknik dan kualitas grafis.
3. Software yang digunakan dalam pembuatan animasi adalah, Adobe Photoshop, Adobe Flash, Audacity, Adobe Premiere Pro.

1.4 Tujuan Penelitian

Dalam menjalani penelitian ini tentu terdapat tujuan – tujuan yang dimaksudkan sehingga penelitian ini dapat memiliki hasil akhir yang jelas. berikut adalah tujuan dari penelitian :

1. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di **STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**, yaitu telah menempuh kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Perancangan Multimedia, dan Broadcasting TV.
2. Sebagai media penerapan ilmu, serta uji coba kerja sebelum terjun ke dunia kerja yang mempunyai daya saing yang lebih tinggi.
3. Merancang film animasi 2D dengan alur cerita Flashback dan memiliki kualitas audio, gambar, video dan cerita yang baik.
4. Sebagai syarat kelulusan program S1, serta untuk memperoleh gelar sarjana di STMIK Amikom Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Bagi Penulis

1. Dapat mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah di dapat selama masa studi di STMIK Amikom Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi, dan dapat memahami apa yang telah di dapat pada kuliah teori dan kuliah pratikum.
2. Mendapatkan gambaran secara nyata tentang tahap - tahap pembuatan sebuah film animasi kartun.

b. Bagi Akademik

Penelitian ini dapat berguna sebagai untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahaminya dan bagaimana mengimplementasikannya dalam dunia kerja.

1.6 Metode Penelitian

Untuk dapat memperoleh data yang akurat, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini yaitu :

1. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data melalui metode kepustakaan dimaksudkan untuk mendapatkan konsep - konsep teoritis menggunakan buku - buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

2. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan film kartun dan teknik - teknik pembuatannya.

1.7 Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri dari atas 5 Bab atau sub pokok pembahasan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang permasalahan apa yang akan diambil dalam pembuatan laporan penelitian, yang memuat : Latar belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang pengertian multimedia, pengertian animasi, sejarah animasi, prinsip-prinsip animasi, teknik pembuatan animasi, peralatan dasar pembuatan film kartun, pewarnaan, tahapan pembuatan film kartun, dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan film animasi 2D Ramayana : The Great War Against Dasamuka .

BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN ANIMASI 2D

Bab ini dijelaskan mengenai penentuan ide cerita, tema, menulis logline, synopsis, diagram scene, screenplay, character development, analisis kebutuhan system, dan analisis biaya-manafaat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai bagaimana pembuatan animasi 2D untuk media penyuluhan dengan teknik vector agar karakter kartun yang dihasilkan lebih baik dan memiliki resolusi yang tinggi, mulai dari pra produksi (standar karakter, standar warna karakter, standar property, membuat layout dan storyboard) , produksi (membuat gambar key, menentukan timing, membuat

gambar in between, pembuatan background, cleaning), sampai pada tahapan pasca produksi atau post produksi (proses scanning, coloring, dubbing, editing, dan composing).

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan.

DAFTAR PUSTAKA



1.8 Rencana Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Perencanaan Kegiatan

NO	AGENDA KEGIATAN	TAHUN 2013															
		BULAN I (Mei)				BULAN II (Juni)				BULAN III (Juli)				BULAN IV (Agustus)			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Masalah																
2	Cerita dan Storyboard																
3	Perancangan Karakter																
4	Membuat key dan Background																
5	Animasi																
6	Dubbing																
7	Editing																
8	Rendering																
9	Pemulisan Strip																