

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komputer telah membawa dampak positif terhadap kemajuan film animasi di dunia. Berbeda dengan teknologi film animasi yang belum berkembang seperti sekarang ini, masih menggunakan cara tradisional dalam pembuatannya sehingga membutuhkan waktu yang relatif lama. Seiring dengan perkembangan teknologi komputer yang ada sekarang ini pembuatan film animasi menjadi semakin mudah dan cepat. Animasi merupakan media yang digunakan untuk membuat imajinasi kita menjadi kenyataan, segala macam keterbatasan yang ada pada diri kita bisa diwujudkan melalui karya seni bernama animasi.

Sebagai suatu karya seni yang menghibur animasi juga bisa digunakan menjadi sarana penyampaian informasi serta pendidikan yang menarik. Dalam merancang film animasi "Keberanian" menggunakan prinsip animasi yaitu appeal. Appeal adalah membuat nilai personaliti agar karakter yang dibuat terlihat hidup berdasarkan sifat yang ingin ditonjolkan sehingga menciptakan daya tarik tersendiri pada karakter.

Dalam perancangan film animasi “Keberanian” penulis mencoba menerapkan prinsip appeal pada karakter yang mencerminkan nilai kepribadian seorang pemberani.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka dapat diambil rumusan masalah, yaitu Bagaimana merancang film animasi 2D Keberanian dengan prinsip appeal?

1.3 Batasan Masalah

Batasan dalam pembuatan skripsi ini yaitu

- a. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Flash CS3, Adobe After Effect CS3, Adobe Soundbooth CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Premiere CS3.
- b. Menggunakan resolusi 720 x 576 Pixel, 25 fps standar PAL (Pixel Aspect Ratio) dengan format AVI.
- c. Film animasi yang dirancang berdurasi kurang lebih 3 menit.
- d. Film animasi yang dirancang merupakan film 2D dengan menggunakan prinsip appeal.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu

- a. Sebagai syarat kelulusan mahasiswa tingkat akhir dalam menyelesaikan jenjang pendidikan Strata-1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Untuk merancang film animasi 2D “Keberanian” dengan prinsip appeal.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu

- a. Pembaca dapat mengetahui langkah-langkah dalam perancangan film kartun 2D.
- b. Pembaca dapat memahami bahwa film kartun merupakan salah satu sarana multimedia yang dapat menyampaikan informasi yang menghibur dan mendidik.

1.6 Metode Penelitian

1. Metode Pengumpulan Data

- a. Studi Literatur

Merupakan penelusuran yang bersumber dari buku, media, pakar ataupun dari hasil penelitian orang lain yang bertujuan untuk menyusun dasar teori yang digunakan dalam melakukan penelitian.

- b. Metode Observasi

Merupakan metode untuk mendapatkan data dari cara pengamatan terhadap film kartun terkenal.

c. Metode Kepustakaan

Proses pengumpulan data melalui buku-buku, yang berkaitan dengan proses produksi dari internet maupun buku.

2. Metode Perancangan Film Kartun

- a. Menentukan tema.
- b. Penulisan logline.
- c. Penulisan sinopsis.
- d. Membuat diagram scene.
- e. Merancang karakter.
- f. Membuat screenplay.
- g. Membuat storyboard.
- h. Pembuatan background dan pewarnaan.
- i. Pembuatan key-animation.
- j. Pembuatan in-between.
- k. Audio record.
- l. Dubbing.
- m. Editing, composition, rendering dan konversi kedalam bentuk CD.
- n. Implementasi

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini akan diuraikan teori kartun animasi, prinsip-prinsip animasi, jenis-jenis animasi, teknik animasi, proses pembuatan animasi, serta software yang digunakan dalam membuat animasi.

BAB III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini berisi tentang tahapan pra produksi pembuatan film animasi yaitu, pembuatan ide cerita, tema, perancangan karakter, naskah dan storyboard.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan diuraikan tentang tahapan pembuatan animasi dari produksi hingga pasca produksi.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari serangkaian proses penelitian yang dilakukan.