

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia memiliki imajinasi yang tidak terbatas dan animasi atau kartun mampu mewujudkan imajinasi-imajinasi manusia kedalam bentuk visual yang unik dan lucu serta bisa menjadi tontonan yang menghibur, yang disukai oleh orang dari segala usia, serta animasi juga bisa dijadikan sebagai media menyampaikan informasi dan banyak sekali nilai-nilai yang bisa disampaikan melalui film animasi.

Perkembangan komputer dewasa ini berpengaruh besar terhadap pembuatan atau perancangan film animasi. Selain itu juga sudah banyak teknik – teknik yang bisa digunakan dalam pembuatan film animasi 2 dimensi. Salah satunya adalah teknik *hybrid animation*, yaitu teknik menggambar manual diatas kertas kemudian ditransfer kedalam komputer untuk diolah menjadi gambar digital dan menjadi sebuah film kartun 2 dimensi. dengan berkembangnya teknologi komputer saat ini, pembuatan animasi bisa dipadukan atau dikerjakan menggunakan komputer sehingga dapat menghasilkan bentuk animasi yang berkualitas bagus.

Dalam pembuatan film animasi biasanya yang menjadi kendala adalah terbatasnya sumber daya manusia, banyaknya dana serta alat-alat yang dibutuhkan untuk membuat dan memproduksi film animasi . Dengan teknologi komputer yang semakin canggih sekarang ini, kita dapat memproduksi film animasi dengan

biaya yang relatif murah apalagi jika didukung dengan sumber daya manusia yang memiliki kreatifitas tinggi sehingga mampu menghasilkan produk yang bagus dan bernilai tinggi.

Dari permasalahan itulah serta karena kesukaan dan kecintaan penulis terhadap film animasi dan dengan imajinasi serta kreatifitas yang penulis miliki, maka dalam penelitian ini penulis ingin membuat sebuah film animasi 2 dimensi "Si Bengal" menggunakan teknik *hybrid animation*. Sehingga proses produksi film animasi 2 dimensi akan lebih mudah dan menghemat biaya serta alat-alat produksi yang dibutuhkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat diambil rumusan masalahnya yaitu : Bagaimana Merancang Film Kartun 2 Dimensi "Si Bengal" Menggunakan Teknik *Hybrid Animation* ?

1.3 Batasan masalah

Dari rumusan masalah yang ada agar hasilnya lebih optimal maka permasalahan yang ada dibatasi pada Perancangan Film Kartun 2 Dimensi "Si Bengal" yang terdiri dari :

1. Film kartun yang dibuat merupakan jenis film kartun 2 dimensi sederhana.
2. Film kartun dibuat menggunakan teknik *hybrid animation*.
3. Software yang digunakan dalam merancang film animasi ini adalah CorelDraw , Adobe After Effects , Adobe Premiere Pro , dan Adobe Audition.

4. Durasi film kurang lebih 3 menit.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian dan penulisan skripsi ini adalah :

1. Membuat Film kartun 2 Dimensi menggunakan teknik *hybrid animation*
2. Memberikan wawasan tentang pembuatan film animasi.
3. Untuk memenuhi syarat kelulusan dan mendapatkan gelar Sarjana Sistem Informasi (SI) pada jurusan Sistem Informasi di STMIK Amikom Yogyakarta.
4. Mengetahui dan menguasai secara langsung teknik perancangan film kartun serta alur produksi mulai dari proses awal sampai pada tahap akhir.
5. Sebagai sarana hiburan sekaligus memberikan wawasan tentang pembuatan film animasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Untuk memenuhi syarat kelulusan dan mendapatkan gelar Sarjana Sistem Informasi (SI) pada jurusan Sistem Informasi di STMIK Amikom Yogyakarta. Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian ini adalah:

a. Bagi Penulis

- 1) Melakukan penelitian untuk bahan penulisan skripsi.
- 2) Mengamalkan ilmu yang sudah penulis pelajari dan peroleh di STMIK Amikom Yogyakarta.

- 3) Memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Sistem Informasi (SI) pada jurusan Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.
- 4) Menambah wawasan dan pengetahuan dalam perancangan film kartun 2 dimensi.

b. Bagi Masyarakat

- 1) Selain sebagai hiburan, film kartun ini berisikan nilai-nilai moral yang dapat memberikan wawasan kepada para penontonnya .

1.6 Metode Penelitian

Pengumpulan data merupakan langkah yang amat penting didalam penulisan laporan ini , karena data yang terkumpul akan digunakan sebagai bahan analisa sehingga akan diperoleh hasil yang maksimal.

Dalam mengerjakan skripsi ini, penulis menggunakan metode guna mendapatkan data-data yang di perlukan, adapun metode tersebut adalah:

a. Metode Observasi

Mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film kartun yang populer.

b. Metode Kepustakaan

Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan

laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. (Nazir, 1988: 111).

1.7 Sistematika Penulisan

Metode sistematika penulisan yaitu metode atau cara penulisan atau penyusunan laporan skripsi secara sistematis. Berikut adalah penjelasan tentang sistematika penulisan laporan skripsi yang penulis susun, antara lain:

BAB I Pendahuluan

Bab ini akan menguraikan: latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II Landasan Teori

Bab ini akan menguraikan mengenai pengertian animasi, sejarah animasi, prinsip animasi, macam-macam animasi, teknik animasi, hingga proses pembuatan animasi, perangkat lunak yang digunakan serta metode analisis yang digunakan dalam perancangan film animasi 2 dimensi.

BAB III Analisis Dan Perancangan

Pada bab ini menjelaskan tentang perancangan film kartun dari mulai membuat ide cerita, logline, Diagram Scene, Skenario, menggambarkan bentuk dan kepribadian tiap-tiap karakter yang akan dimasukkan

kedalam proyek pembuatan film animasi, Pembuatan *Storyboard*, dan Analisis Mencangkup Analisis kebutuhan sistem dan analisa teknik *hybrid*.

BAB IV Implementasi Dan Pembahasan

Bab ini menguraikan tentang pembuatan animasi dari rancangan yang telah dibuat, perancangan film animasi yang dibuat beserta proses renderingnya.

BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan-kesimpulan yang didapat dari hasil pembuatan film kartun dan saran yang berkaitan dengan pengerjaan film kartun.

