

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi merupakan suatu media yang banyak digunakan dalam dunia film saat ini dengan menggabungkan imajinasi, seni dan daya khayal. Animasi merupakan media yang lahir dari dua konvensi atau disiplin, yaitu film dan gambar. Untuk dapat mengerti dan memakai teknik animasi, kedua konvensi tersebut harus dipahami dan dimengerti. Karena keunikannya dan karena sifat hiburanannya, film animasi telah diterima sebagai salah satu media audio visual yang paling populer dan digemari. Karena itu, juga dianggap sebagai media paling efektif dalam penyampaian suatu maksud atau hal.

Perkembangan teknologi komputer saat ini juga mempengaruhi dalam perkembangan pembuatan animasi. Sebelum menggunakan komputer pembuatan film animasi dahulu menggunakan beberapa teknik seperti *Cell Animation* dan *Stop Motion Animation*. *Cell Animation* disebut juga animasi tradisional karena animasi inilah yang digunakan pada saat animasi dikembangkan yang teknik pengerjaannya dilakukan pada *Celluloid Transparent*. Sedangkan *Stop Motion Animation* sering disebut pula *Claymation* karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan tanah liat. Dengan adanya komputer dewasa ini teknik pembuatan animasi berkembang menggunakan komputer untuk animasi 2 dimensi dan 3 dimensi. Walaupun bicara tentang animasi komputer berarti bicara tentang animasi 3 dimensi, namun animasi 2 dimensi masih digunakan dengan

luas untuk penggunaan kebutuhan render real-time yang rendah. Selain teknik animasi, terdapat juga gaya film animasi seperti limited atau gaya sederhana, yaitu film animasi yang memanfaatkan gerak animasi sederhana dan lebih mngutamakan unsur cerita dibanding unsur geraknya.

Selain itu, saat ini bermunculan juga software-software yang dibuat untuk merancang film animasi. Salah satu software itu adalah Adobe Flash CS 4 yang didalamnya terdapat tools yang memudahkan animator dalam membuat animasi.

Dengan berkembangnya teknologi,berkembang pula jenis tayangan di masyarakat, terutama melalui media televisi. Namun sekarang ini banyak acara yang kurang mendidik yang ditayangkan ditelevisi tersebut. Berupa penayangan film-film atau sinetron yang didalamnya terdapat banyak adegan kekerasan, permusuhan, hingga saling bunuh-membunuh. Ini sangat tidak mendidik,apalagi jika yang menonton adalah anak kecil. Adegan tersebut akan terekam erat di pikiran mereka, dan akan mempengaruhi perilaku mereka.

Film animasi bisa menjadi tontonan yang menghibur, yang diminati oleh banyak kalangan melintasi batas usia dan negara, selain itu animasi juga bisa dijadikan media menyampaikan informasi dan banyak nilai-nilai yang bisa disosialisasikan. Dan animasi juga media yang sangat baik untuk memberikan arahan serta budi pekerti terutama untuk anak-anak yang lebih menyukai animasi kartun 2D dengan cerita yang unik dan disukai.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka dapat diambil rumusan masalah yaitu : Bagaimana merancang film kartun 2 dimensi "Pak Tua Yang Selalu ragu" menggunakan komputer dengan teknik *Limited animation* yang baik dengan software adobe flash CS4.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada skripsi ini mencakup :

1. Pra Produksi, meliputi menentukan analisis, ide cerita, penulisan Logline, synopsis, diagram scene, perancangan karakter, pembuatan scenario, dan pembuatan storyboard.
2. Produksi, yang Meliputi proses pembuatan background, pembuatan key animation, inbetween animation, pewarnaan digital dan penganimasian.
3. Pasca produksi meliputi pengisian *dubbing voice*, efek suara, penggabungan animasi hingga rendering dan konversi ke bentuk CD.
4. Software yang digunakan dalam pembuatan film animasi ini adalah Adobe Flash CS 4, Adobe After Effect CS 4, Adobe Premiere CS 4, dan Adobe Audition.
5. Durasi film 3 - 6 menit.

## 1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Membuat Film kartun 2 Dimensi
2. Memberikan wawasan tentang pembuatan film animasi.
3. Sebagai syarat menyelesaikan program studi Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
4. Sebagai sarana hiburan dan edukasi non formal.

### 1.5 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh informasi yang benar serta terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Metode penelitian dalam skripsi ini yaitu :

1. Metode Pengumpulan Data

- a. Metode Observasi

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

- b. Metode Pustaka

Merupakan teknik pengumpulan data melalui buku pedoman yang sudah dipilih dan dipelajari.

2. Metode Analisis

- a. Analisis SWOT

- b. Analisis kebutuhan Sistem.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Agar penulisan skripsi ini tersusun dengan baik dan terarah, maka sistematika penulisan skripsi ini sksn disajikan dalam 5 bab,masing-masing diuraikan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai sejarah animasi, pengertian animasi, macam-macam animasi, teknik animasi hingga proses pembuatan animasi.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang perancangan film kartun dari mulai membuat ide cerita, logline, diagram scene, scenario,menggambarkan bentuk dan kepribadian tiap-tiap karakter yang akan dimasukkan kedalam proyek pembuatan film animasi, dan pembuatan story board.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

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

## BAB V PENUTUP

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

