

## BAB I

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di awal dekade millenium ketiga ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang demikian pesatnya sehingga menghasilkan inovasi inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berkembang ke arah yang lebih baik dan lebih maju. Perkembangan tersebut juga mencakup pada teknologi komputer yang pada awalnya memiliki fungsi sebagai alat bantu dalam menyelesaikan persoalan dan masalah dalam hal perhitungan dan kalkulasi berkembang menjadi alat yang dapat menyelesaikan persoalan dan masalah di segala bidang. Salah satunya adalah bidang hiburan, Hal ini ditandai dengan banyaknya produk-produk berbasis komputer yang fokus bergerak dalam dunia hiburan, salah satu hiburan yang banyak diminati masyarakat saat ini adalah film kartun.

Film kartun merupakan golongan dari film animasi (*animation*), yaitu film yang dibuat dengan menggerakkan gambar baik gambar yang dibuat oleh tangan maupun dari foto, khusus untuk teknik animasi dengan menggunakan foto disebut sebagai teknik *stop motion*. Film animasi sekarang telah menjadi salah satu elemen penting dalam penyampaian informasi dan komunikasi visual berbasis multimedia, selain itu film animasi terus berkembang dari yang hanya fokus

sebagai hiburan anak-anak menjadi hiburan yang cocok untuk semua umur.

Penggunaan teknologi komputer untuk perancangan kartun secara profesional sudah lebih dulu diawali dengan kartun yang dibuat oleh Jepang dan Amerika Serikat yang telah menjadi pelopor bagi industri film kartun dunia. Di Indonesia sendiri sejak era tahun 1990-an telah mulai memproduksi beberapa film kartun seperti Satria Nusantara, Homeland dll. Hingga sekarang terus bermunculan perusahaan-perusahaan yang khusus bergerak di bidang animasi kartun.

Dahulu pembuatan animasi harus menggunakan gambar manual yang kemudian difoto per-frame, baru diproses secara digital di mesin editing. Proses tersebut tentu memerlukan biaya yang besar serta waktu yang cukup lama, sehingga hanya mungkin dilakukan oleh perusahaan-perusahaan animasi yang besar saja. Namun sekarang seiring perkembangan teknologi komputer yang sangat pesat, bermunculan *software-software* perancang animasi yang memudahkan para animator untuk merancang sebuah film kartun, sehingga sekarang perusahaan kecil maupun individu dapat membuat film kartun hasil imjinasi mereka sendiri.

Menurut penulis, film animasi bisa dijadikan media yang sangat efektif untuk membantu pembelajaran anak dalam meningkatkan ilmu pengetahuan mereka tentang segala hal, hal ini dikarenakan film

animasi yang selalu tampil lucu dan full colour akan lebih disukai anak-anak daripada buku pelajaran yang dapat membuat anak-anak cepat bosan. Apalagi saat ini ilmu pengetahuan berkembang sedemikian pesatnya, berita berita terus diperbarui dan di update setiap menit-nya, oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang dapat ditangkap dengan cepat oleh anak-anak, seperti melalui animasi film kartun sehingga mereka tidak ketinggalan informasi yang selalu berubah. Salah satunya adalah mengenai 7 (tujuh) keajaiban dunia, kita mengenal ketujuh keajaiban dunia hanya berdasarkan buku pelajaran yang lama, padahal tujuh keajaiban dunia selalu di ubah setiap beberapa tahun berdasarkan voting yang dilakukan UNESCO, oleh karena itu jangan sampai anak-anak terjebak dengan informasi yang sudah kadaluarsa. Berdasarkan alasan itulah penulis terdorong untuk merancang sebuah film animasi dua dimensi (2D) yang terdapat ilmu pengetahuan di dalamnya. Maka dalam penelitian dan pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul **Perancangan Film Animasi 2D “Intan dan Tujuh Keajaiban Dunia”**

## 1.2 Rumusan Masalah

Dalam pembuatan sebuah animasi yang harus diperhatikan adalah kreatifitas dan imajinasi si animator sendiri, adapun software hayalah alat bantu yang memudahkan dalam proses penyampaian imajinasi sang animator kepada para penonton. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas maka penulis merumuskan

masalah seperti berikut : Bagaimana merancang film kartun **“Intan dan Tujuh Keajaiban Dunia”** yang dapat dinikmati oleh anak-anak .

### 1.3 Batasan masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi komputer,khususnya teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda, terutama pada perangkat lunak yang digunakan untuk membuat film kartun dua dimensi. Untuk lebih memfokuskan pembahasan, dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu menganalisa cerita film kartun dan merancang film kartun mulai dari tahap pengembangan, pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Selain hal tersebut penulis memiliki beberapa batasan masalah, antara lain :

1. Menggunakan software Adobe After Effect CS6,Google Sketchup dan Adobe Photoshop CS6 sebagai software utama, dan beberapa software pendukung seperti Adobe Audition 3.0 ,dan Sony Vegas
2. Tujuh keajaiban dunia yang akan di bahas adalah tujuh keajaiban terbaru dari sumber Wikipedia.org tahun 2012 yaitu:
  - a. Tembok besar China
  - b. Petra di Yordania

- c. Menara Eiffel di Paris
- d. Patung kristus penebus di Rio De Janeiro Brasil
- e. Piramida matahari di mexico
- f. Colloseum di roma
- g. Piramida Gizeh di Mesir<sup>1</sup>

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

adapun tujuan penelitian dari perancangan film animasi ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan film animasi 2D (dua dimensi)
2. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan dapat diterapkan di dunia nyata.
4. menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia, khususnya film animasi 2D

---

<sup>1</sup> [world.new7wonders.com/new7wonders-of-the-world-page/](http://world.new7wonders.com/new7wonders-of-the-world-page/)

5. Dapat dijadikan bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses film kartun 2D dibuat. Sehingga bisa memberikan wawasan yang luas dalam bidang perancangan film animasi 2D
6. Sebagai salah satu CV untuk melamar pekerjaan atau untuk bekerja sama dalam proyek pembuatan film animasi 2D.

### **1.5 Metode Pengumpulan data**

Sebagai usaha untuk memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

#### **1. Metode Study Pustaka**

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku sebagai referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

#### **2. Metode Study Literatur**

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti dengan memanfaatkan situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi film 2D

### 3. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait sesuai dengan bidang dan ilmunya masing-masing, khususnya dalam bidang animasi film kartun

### 4. Metode Observasi

Yaitu Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti serta dilakukan pencatatan secara cermat dan sistematis.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan dapat lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, uraian masing-masing bab adalah :

### BAB I      Pendahuluan

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

### BAB II      Landasan Teori

Pada bab ini menjelaskan tentang pengertian animasi, konsep dasar animasi, macam-macam animasi, prinsip-

prinsip animasi,metode analisis biaya manfaat,kebutuhan sistem dan perangkat lunak yang digunakan.

### BAB III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini dijelaskan tentang Pra Produksi, yaitu menentukan ide cerita, menentukan tema cerita,membuat logline,membuat synopsis, merancang diagram scene,membuat naskah cerita,scenario, membuat karakter tokoh, merancang desain tokoh, merancang warna tokoh-tokoh, membuat desain properti dan vegetasi,membuat story board.

### BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang produksi dan pasca produksi yaitu proses pembuatan karakter, drawing (pembuatan gambar),scanning,coloring/pewarnaan, editing, dubbing/pengisian suara, pemberian efek suara, hingga finishing berupa rendering dan konversi ke VCD/DVD.

### BAB V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.