

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi khususnya teknologi multimedia saat ini mengalami perkembangan yang semakin pesat dimana membuat kehidupan manusia menjadi sedemikian mudah dan menyenangkan. Perkembangan teknologi multimedia yang paling ramai saat ini adalah teknologi multimedia dalam dunia perfilman. Terdapat beberapa jenis film yang sering dibuat, ada yang langsung diperankan oleh manusia dalam kehidupan nyata dan adapula yang diperankan oleh karakter buatan manusia yang berupa gambar yang bertingkah laku layaknya manusia, yang lebih dikenal dengan film kartun atau juga bisa disebut dengan film animasi.

Film kartun atau film animasi berawal dari teknologi sederhana yaitu berupa sekumpulan gambar pada kertas yang bergerak kemudian difilmkan satu per satu. Sejak berubah fungsinya komputer dari sekedar alat komputasi biasa dan menjadi alat yang dapat menangani berbagai keperluan multimedia dan terfokus pada pembuatan film, menyebabkan perkembangan film animasi semakin pesat. Mungkin akan terlihat rumit dalam pembuatannya, namun film animasi lebih banyak diproduksi dikarenakan biaya pembuatannya lebih murah dari film yang diperankan oleh manusia.

Film animasi mulai dikenal secara luas sejak populernya media televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak hasil rekaman kegiatan dari

mahluk hidup, baik manusia, hewan, maupun tumbuhan. Jika dikomparasikan dengan gambar foto atau lukisan yang diam maka secara umum film animasi lebih disukai penonton karena mampu membangkitkan antusiasme dan emosi. Film animasi bisa menjadi tontonan paling menghibur yang banyak disukai oleh banyak kalangan.

Di Indonesia keberadaan film animasi masih banyak dikuasai oleh pihak asing, seperti Amerika, Eropa dan Jepang. Namun di Indonesia saat ini mulai berkembang untuk memproduksi film animasi, walaupun kualitasnya masih di bawah hasil produksi pihak asing. Karena hasil produksi dalam negeri gerakannya masih terlihat kaku, gerakan yang tidak halus atau bisa disebut juga tingkat artikulasi yang masih rendah.

### **1.2 Perumusan Masalah**

Permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut, bagaimana cara menghasilkan film animasi yang mempunyai gerakan yang halus, tidak kaku, dan pergerakan tubuh tokoh yang nyaman dipandang. Dan bagaimana merancang film animasi "*Dwexco Return*" mulai dari pengembangan, pra produksi, dan pasca produksi yang efektif.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini, permasalahan dibatasi agar tercapai tujuan dan sasaran yang ingin dicapai, batasan tersebut melingkupi :

- a. Perancangan film animasi ini berdurasi 4 menit 42 detik.
- b. Perancangan film animasi ini direncanakan dan dibuat menggunakan *software Adobe Photoshop CS3, Macromedia Flash MX, Adobe After Effect CS3, dan Adobe Premiere CS3.*

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran serta menambah wawasan bagi segenap mahasiswa STMIK AMIKOM terutama yang berkaitan dengan bidang film animasi.
2. Agar mendapat gambaran secara nyata bagaimana cara membuat sebuah film animasi yang mempunyai artikulasi sangat baik.
3. Sebagai syarat untuk mendapat gelar Sarjana dari STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Metodologi Penyajian Data**

Untuk memperoleh data-data yang diperlukan, penulis menggunakan beberapa metode, yaitu:

1. Metode Wawancara

Metode wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan beberapa pertanyaan tentang materi yang akan dibahas kepada seseorang atau beberapa responden, caranya adalah dengan bercakap-cakap secara tatap muka. Responden yang menjadi objek

pertanyaan merupakan orang yang sudah mahir mengenai tentang film animasi, sehingga data yang didapat lebih detail dan terperinci.

## 2. Metode Observasi

Metode ini penulis mengumpulkan data-data mengenai film kartun. Cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti untuk memperoleh informasi tambahan yang dapat dijadikan bahan penulisan. Dalam hal ini penulis mengamati film-film animasi yang telah ada.

## 3. Metode Studi Kepustakaan

Metode ini penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang ada di perpustakaan maupun dokumen-dokumen yang relevan.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Hasil dan proses perancangan film animasi "*Dwexco Return*" dikemas dalam bentuk laporan. Adapun sistematika penulisannya :

#### **Bab I Pendahuluan**

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penyajian data dan sistematika penulisan laporan.

#### **Bab II Landasan Teori**

Pada bab ini dijelaskan mengenai pengertian multimedia, sejarah multimedia, pengertian animasi, sejarah dan perkembangan animasi, macam-macam animasi,

prinsip-prinsip animasi, peralatan dasar membuat film animasi, teknik pembuatan animasi 2D, pewarnaan, kebutuhan sumber daya manusia, dan perangkat lunak yang digunakan, sistem pertelevisian dunia.

### **Bab III Analisis dan Perancangan Sistem**

Pada bab ini berisi analisis artikulasi animasi, analisis kebutuhan sistem serta tahap-tahap pra produksi perancangan film animasi “*Dwexco Return*”. Dimulai dari tahap penentuan ide cerita, tema cerita, menulis *log line*, sinopsis, *diagram scene*, *character development*, naskah dan *storyboard*.

### **Bab IV Pembahasan**

Pada bab ini menjelaskan bagaimana cara pembuatan film animasi “*Dwexco Return*”, dimulai dari tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

### **Bab V Penutup**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran yang diperoleh dari pelaksanaan pembuatan laporan skripsi.