

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menghasilkan suatu inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang terus berubah kearah yang lebih maju. Teknologi komputer yang memiliki fungsi awal sebagai alat bantu manusia dalam menyelesaikan persoalan dan masalah dalam segala bidang kini memasuki fungsi sebagai alat penghibur. Hal tersebut ditandai dengan semakin banyaknya produk yang berbasis komputer dalam dunia hiburan. Salah satunya film animasi 2D.

Perkembangan Dunia Film animasi 2D dari tahun ke tahun mengalami perubahan yang sangat pesat hal itu memerlukan waktu puluhan tahun dalam proses penciptaanya. Animasi secara harfiah berarti membawa menjadi hidup atau bergerak. Secara umum menganimasi suatu obyek memiliki makna menggerakkan obyek tersebut agar menjadi hidup. Makna ini dalam dunia Animasi komputer mengalami perluasan karena sebuah obyek yang diam juga termasuk Animasi yaitu Animasi diam (non motion), ini biasanya digunakan jika sebuah obyek hendak diperkenalkan secara detail pada pengamat film kartun. Film kartun mulai dikenal luas sejak populernya media Televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar

bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia, hewan, maupun tumbuhan. Jika dikomparasikan dengan gambar foto atau lukisan yang diam (non motion) maka secara umum film kartun disukai penonton karena mampu membangkitkan antusiasme dan sensasional oleh karena itu, ingin diciptakan sebuah film kartun yang singkat dan menarik.

Kemajuan teknologi animasi juga dijadikan sebagai alat bantu dalam menyediakan informasi secara mudah dan efisien, namun dibalik kemajuan teknologi yang ada saat ini dengan banyaknya alat bantu di negara kita sendiri masih banyak orang ataupun industri yang memiliki keterbatasan biaya dan kemampuan dalam penggunaan aplikasi untuk membuat animasi ataupun memiliki biaya tapi tidak mampu menggunakannya atau sebaliknya, ditambah lagi dengan kurangnya minat pada seni perancangan dan pembuatan film kartun pada personal yang berbeda. Dengan permasalahan-permasalahan tersebut, maka skripsi ini mengambil judul **“Perancangan Film Kartun 2D Jono Si Pembohong”**.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat ditarik sebuah rumusan masalah yakni, Bagaimana membuat sebuah Film Kartun 2D “Jono Si Pembohong” dengan menggunakan teknik digital yang dibuat dengan cara menggambar langsung dikomputer.

### 1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada skripsi ini meliputi :

1. Pra Produksi, meliputi menentukan ide cerita, tema, penulisan logline, sinopsis, diagram scene, perancangan karakter, pembuatan naskah, 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*, pemberian suara efek, backsound, penggabungan animasi, hingga rendering dan konversi kebentuk VCD.
4. Durasi film 5 menit.
5. Software yang penyusun gunakan dalam perancangan film kartun ini adalah Adobe Flas CS4, Adobe Photoshop CS3, After Effects CS3, Adobe Premiere Pro CS3, Adobe Soundbooth CS3.

### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Sebagai syarat kelulusan jenjang pendidikan strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membuat film kartun 2D "Jono Si Pembohong".

### 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

Bagi Penyusun :

1. Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi kedalam bentuk film berkualitas terdiri dari video maupun audionnya.
2. Mengembangkan diri dan memberikan pengetahuan baru sesuai dengan kemampuan sendiri tentang perancangan sebuah film animasi yang sederhana namun menarik.
3. Dapat menyajikan media pembelajaran yang lebih efisien tentang perencanaan sebuah film animasi.

Bagi Penonton :

1. Sebagai sasaran hiburan, pembaca dapat mengamati proses pembuatan sebagai wacana untuk menambah wawasan baru.
2. Memotivasi penonton guna meningkatkan produktivitas desainer local untuk dapat membuat animasi.
3. Sosialisasi teknologi dibidang multimedia dan film kartun yang di tunjukan pada dunia usaha.

### 1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah

1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Kepustakaan.

Proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial, dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh di perpustakaan maupun file dari internet.

b. Metode Observasi.

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

c. Metode Study Literatur

Mengambil data dengan literature yang bisa dipakai seperti dengan pemanfaatan fasilitas internet, dengan menjelajahi situs yang berhubungan dengan film kartun.

2. Metode Analisis

a. Analisis Kebutuhan Sistem.

b. Analisis SWOT.

3. Metode Perancangan Film Kartun

a. Menentukan Ide cerita.

b. Penulisan Logline.

c. Membuat Sinopsis.

d. Membuat Diagram Scane.

e. Perancangan Karakter.

f. Pembuatan Skenario.

g. Pembuatan Storyboard.

## **1.7. Sistematika Penulisan**

### **BAB I : Pendahuluan**

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

### **BAB II : Landasan Teori**

Bab ini menerangkan teori yang melandasi Sejarah Animasi, Pengertian Animasi, Jenis-jenis Animasi, Prinsip Animasi hingga Proses Pembuatan Animasi.

### **BAB III : Analisis dan Rancangan Sistem**

Bab ini menguraikan tentang perancangan film kartun, kemudian menggambarkan bentuk dan kepribadian tiap-tiap karakter yang akan dimasukkan ke dalam proyek pembuatan film animasi, dan menganalisa biaya manfaat pembuatan film kartun.

### **BAB IV : Implementasi Sistem dan Pembahasan**

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

## **BAB V : Penutup**

Bab ini akan berisi kesimpulan dari hasil analisa,serta saran-saran

