

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 alat sebagai alat penghibur. Hal tersebut ditandai dengan semakin banyaknya produk yang berbasis komputer dalam dunia hiburan. Salah satunya film animasi 2 Dimensi.

Perkembangan dunia film animasi 2D dari tahun ketahun mengalami berbagai perubahan yang sangat pesat hal itu memerlukan waktu puluhan tahun dalam proses penciptaanya. Animasi secara harfiah berarti membawa menjadi hidup atau bergerak. Makna ini dalam dunia animasi dunia 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 begitu menghibur.

Dalam pembuatan animasi pastinya didasari oleh berbagai ketentuan menggunakan berbagai teknik animasi, teknik yang akan di terapkan yaitu dengan teknik animasi terbatas (limited animation), dikarenakan alasan penghematan, dalam film seri-seri animasi televisi dibuat sesederhana mungkin. Pendekatan inilah yang disebut animasi terbatas atau limited animation. Dengan adanya pendekatan animasi terbatas (limited animation), animator mengulang-ngulang gerakan sebanyak mungkin dengan standar kecepatan 24 frame per detik. Suatu adegan juga akan dipertahankan selama mungkin untuk menghemat gambar, adapun keterampilan animator sangat diperlukan sebab harus menciptakan ilusi gerakan dengan menggunakan gambar seminimal mungkin. Adapun yang telah dipaparkan diatas maka dalam pembuatan skripsi ini yang mengambil judul : **"PERANCANGAN FILM KARTUN PETUALANGAN AMITRIX BERBASIS ANIMASI 2 DIMENSI"**.

1.2 Rumusan Masalah

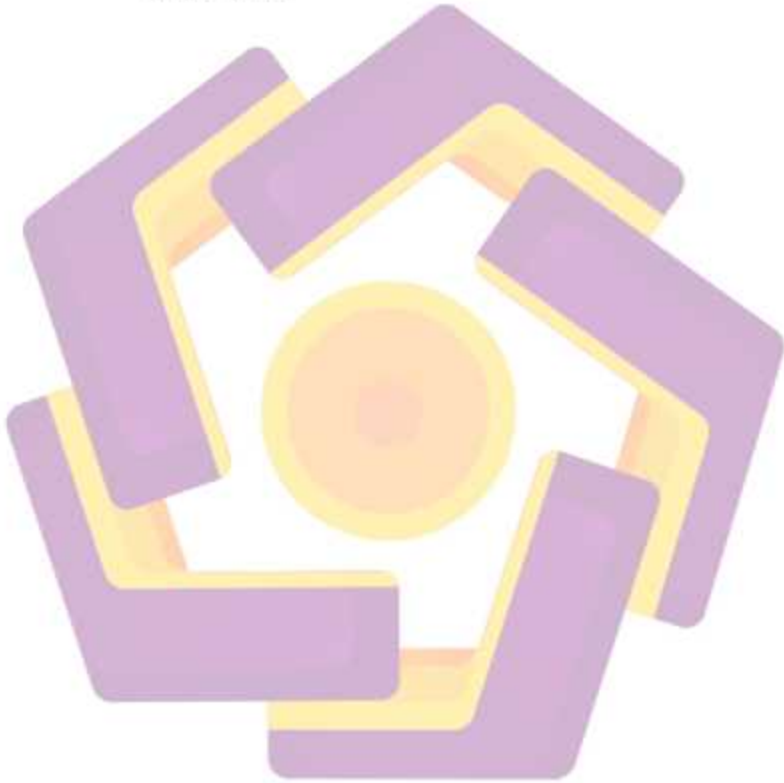
Berdasarkan pengamatan, berikut ini adalah rumusan masalah dari Perancangan Film Kartun Petualangan Amitrix Berbasis Animasi 2 Dimensi :
Bagaimana membuat film kartun "Petualangan Amitrix" hingga menjadikan sebuah film.

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan film kartun animasi "Petualangan Amitrix" telah memberi batasan yang sangat jelas pada tiap prosesnya:

1. Teknik yang diterapkan menggunakan teknik animasi terbatas atau limited animation karena dapat menghemat dalam pembuatan animasi.
2. Durasi film kartun animasi 10 menit
3. Film kartun ini ber-genre : Aksi Petualangan
4. Format dengan ekstensi .Avi
5. Resolusi : 768 x 576 pixel, Frame ratenya sebanyak 25 Frame per second, dan standart pertelevisian yaitu sistem PAL (Pixel Aspect Ratio).

6. Adapun software yang di gunakan dalam pembuatan film kartun yaitu :
Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Premier Pro CS3,
Adobe Audition 1.5, QuickTime Player V.7 dan Media Player Classic-
Home Cinema.



1.4 Tujuan Penelitian

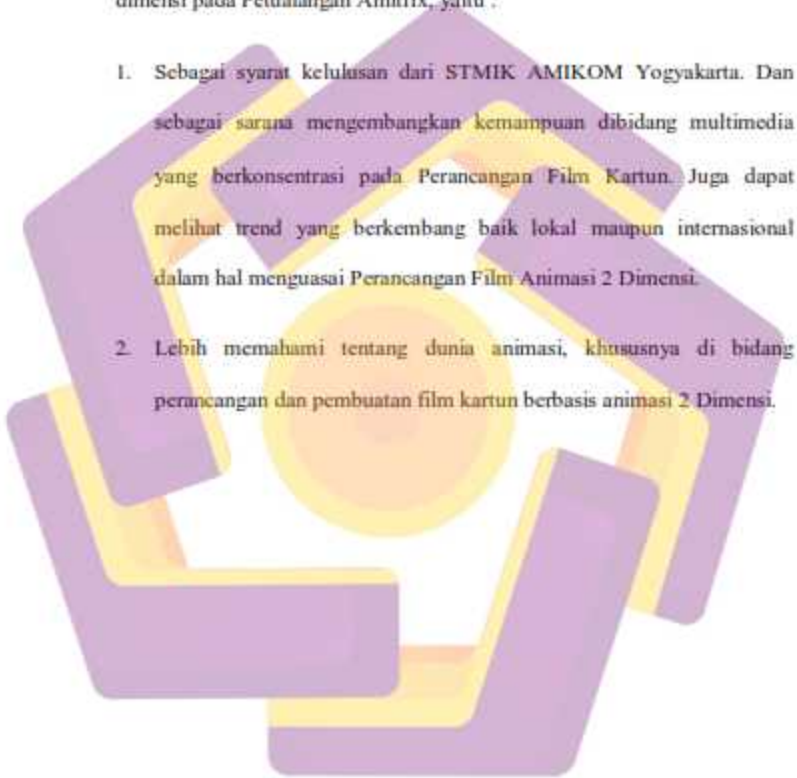
Tujuan utama dari penelitian ini adalah menjelaskan Perancangan Film Kartun “ Petualangan Amitrix” adapun tujuan lainnya adalah:

1. Untuk memenuhi salah satu persyaratan formal mahasiswa tingkat akhir dalam menyelesaikan studi Strata-1 Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat film kartun 2D “Petualangan Amitrix”
3. Menerapkan serta mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapat selama mengikuti pendidikan yang sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya film kartun.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari perancangan film kartun berbasis animasi 2 dimensi pada Petualangan Amitrix, yaitu :

1. Sebagai syarat kelulusan dari STMIK AMIKOM Yogyakarta. Dan sebagai sarana mengembangkan kemampuan dibidang multimedia yang berkonsentrasi pada Perancangan Film Kartun. Juga dapat melihat trend yang berkembang baik lokal maupun internasional dalam hal menguasai Perancangan Film Animasi 2 Dimensi.
2. Lebih memahami tentang dunia animasi, khususnya di bidang perancangan dan pembuatan film kartun berbasis animasi 2 Dimensi.



1.6 Metodologi Penelitian

Sebagai usaha untuk mendapatkan data yang benar dan relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data, diantaranya :

1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku laporan skripsi, catatan kuliah dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti untuk mendapat dasar-dasar teori yang di perlukan dalam penyusunan skripsi.

b. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada pada film kartun.

c. Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengambil data-data dari arsip dan dokumen-dokumen yang ada pada buku.

d. Metode Study Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literature yang bisa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi kartun.

2. Metode Analisis

a. Analisis kebutuhan sistem

Analisis kebutuhan sistem ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan film animasi. Kebutuhan sistem meliputi kebutuhan *hardware*, *software*, dan *brainware*

b. Analisis SWOT

Analisis SWOT ini adalah bentuk analisis situasi dengan mengidentifikasi berbagai faktor secara sistematis terhadap kekuatan (*Strengths*), dan kelemahan-kelemahan (*Weakness*) suatu lembaga atau organisasi dan kesempatan-kesempatan (*Opportunities*) serta ancaman-ancaman (*Threats*)

3. Metode Perancangan Film Kartun

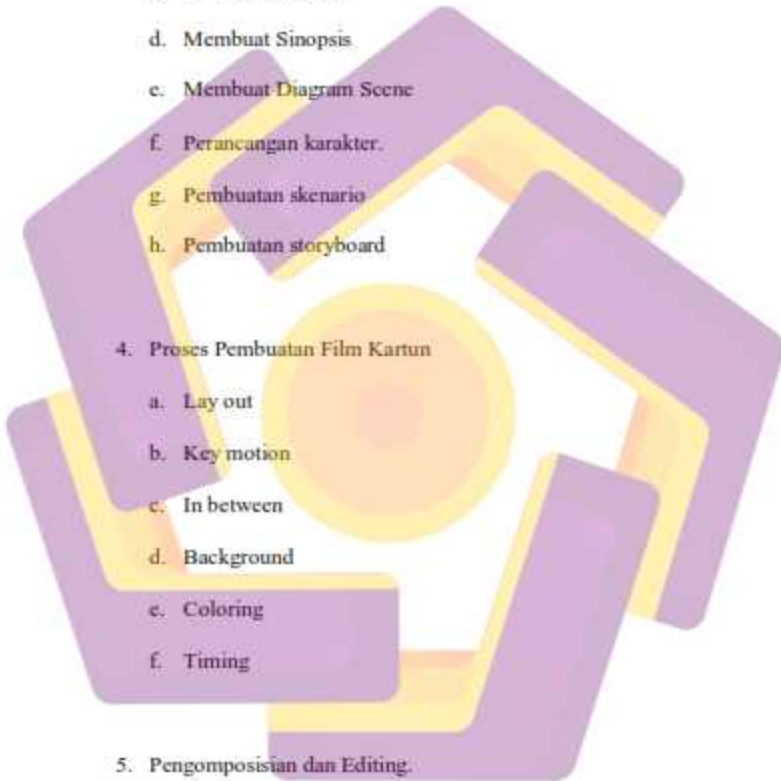
- a. Menentukan Ide Cerita
- b. Tema Cerita
- c. Penulisan Logline
- d. Membuat Sinopsis
- e. Membuat Diagram Scene
- f. Perancangan karakter.
- g. Pembuatan skenario
- h. Pembuatan storyboard

4. Proses Pembuatan Film Kartun

- a. Lay out
- b. Key motion
- c. In between
- d. Background
- e. Coloring
- f. Timing

5. Pengomposisian dan Editing.

6. Rendering dan Konversi Video dalam bentuk VCD/DVD.



1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis ke dalam lima bab. Dengan masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti menyajikan data dengan uraian tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini peneliti menguraikan tentang teori yang mendasari sejarah animasi, pengertian animasi, dasar animasi, perkembangan dunia animasi, teknik animasi 2D, proses pembuatan animasi serta langkah-langkah dalam pembuatan film kartun seperti proses pra produksi, produksi dan pasca produksi dan menguraikan tinjauan pustaka, tinjauan singkat sistem perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tahap-tahap perancangan film kartun "Petualangan Amitrix" berbasis animasi 2 Dimensi. Mulai dari tahap pengembangan, menentukan ide, tema, logline, sinopsis, diagram scene, perancangan karakter, analisis kebutuhan sistem, analisis SWOT.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, dari perencanaan film kartun yang dibuat beserta proses renderingnya dan perekaman dari frame ke CD atau ke bentuk lain. Dan menguraikan tentang hasil rendering yang sudah dilengkapi dengan musik dan efek suara yang akhirnya direkam dari frame ke dalam bentuk film atau bentuk lain misalnya VCD maupun DVD.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini meliputi tentang kesimpulan-kesimpulan yang didapat dari hasil pembuatan film kartun dan semua kegiatan-kegiatan dalam pembuatan skripsi ini.

