

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi kartun di negeri kita ini seakan-akan telah mati atau tidak berkembang, bagaimana caranya kita bisa menghidupkan animasi kartun di Indonesia ini adalah dari generasi-generasi muda sekarang ini untuk selalu menggali potensinya dalam mengembangkan teknik-teknik membuat animasi kartun yang menarik baik dari segi gambar, suara, animasi, serta ceritanya. Kurangnya wadah bagi mereka para animator-animator dalam negeri adalah pokok dari masalah kurang berkembangnya animasi kartun di Indonesia.

Berdasarkan teknik-teknik tertentu yang terus dikembangkan hingga kini, animasi telah tumbuh menjadi industri luar biasa. Dari teknik manual hingga menjadi digital seperti sekarang ini, animasi telah mempesona dari menyihir berjuta umat manusia. Dari pembuatan film kartun ini penulis menjelaskan tentang kehidupan seorang gadis yang ditinggal pergi seseorang yang dicintainya sehingga dia meraih sebuah kesuksesan. Cerita ini menyampaikan sebuah pesan kepada masyarakat tentang bagaimana caranya bangkit dari keterpurukan, keputus asa dan menciptakan semangat hidup. Sehingga masyarakat dapat mengambil hikmah tentang kehidupan dari cerita ini. Banyak hal yang bisa dilakukan agar hidup lebih berarti dan berwarna. Belajar menjadi lebih baik, membangun segala sesuatu dari diri sendiri.

Terutama membangun semangat hidup, berdiri pada sebuah titik impian agar bisa meraih kesuksesan adalah sebuah usaha yang mesti dilakukan.

Perkembangnya teknologi multimedia pada saat sekarang ini memiliki peran yang besar terhadap bidang komunikasi, bisnis, pendidikan, dan perindustrian. Perkembangan teknologi multimedia yang mudah ditemui, yaitu penggunaan teknologi multimedia dalam dunia pembuatan film. Terdapat beberapa jenis film yang sering diproduksi, mulai dari film yang ditokohkan atau diperankan oleh manusia, hingga film kartun diperankan oleh tokoh – tokoh berupa karakter yang dibuat sedemikian rupa sehingga mempunyai sifat dan tingkah laku seperti manusia.

Pemanfaatan software animasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternative perancangan dalam pembuatan sebuah film animasi, untuk mempermudah dalam pembuatannya. Penulis menggunakan Adobe flash CS4 untuk pembuatan film animasi 2D, dengan judul **“Pembuatan Animasi Film Kartun 2D “Uncriing & Miming” Menggunakan Teknik Staging”** sebagai referensi tentang perancangan film kartun sebagai sarana informasi, komunikasi dan hiburan. Untuk menjadikan film kartun tersebut menjadi bentuk yang bisa dinikmati maka butuh proses dan beberapa langkah tertentu yang nantinya akan dibahas disini.

## 1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis, rumusan masalah pada skripsi ini adalah bagaimana membuat Film Kartun animasi 2D yang

menarik dan efektif dengan menggunakan teknik staging yaitu detail adegan yang akan dibuat (mencangkup angel,frame dan durasi).

### 1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi komputer, khususnya teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi penerapan pada masing – masing bidang yang berbeda, terutama pada perangkat lunak yang digunakan untuk membuat film kartun. Penulis merancang film kartun 2D dengan durasi waktu minimal 6 menit atau lebih.

Software yang akan digunakan dalam merancang film animasi 2D ini adalah :

1. Adobe Flash CS4
2. Adobe Photoshop CS4
3. Adobe After Effects CS4
4. Adobe Premiere CS4
5. Adobe Soundboth CS4.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah:

1. Untuk merancang film animasi 2D dengan Adobe Flash CS4.
2. Sebagai syarat menyelesaikan Program Studi S1 pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

3. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan dalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan dapat diterapkan didunia nyata.
4. Memberikan pengetahuan tentang perancangan sebuah film animasi 2D yang sederhana namun menarik.
5. Menambahkan pengalaman secara langsung suatu proyek multimedia, khususnya suatu film animasi 2D.
6. Dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses film animasi 2D dibuat. Sehingga bisa memberikan wawasan yang luas dalam bidang film animasi 2D.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Penulis dapat merancang sebuah film kartun yang meliputi pembuatan cerita, naskah film dan memotivasikan imajenasi kedalam bentuk film berkualitas.
2. Mampu memproduksi sebuah film kartun sesuai dengan imajenasi dan keinginan penulis.
3. Lebih memperdalam kemampuan pengguna berbagai perangkat lunak yang digunakan untuk proses pembuatan film kartun.

## 1.6 Metode pengumpulan data

1. Metode Study Library, yaitu pengambilan data dengan menggunakan literature yang bisa digunakan seperti memanfaatkan internet dengan pembuatan film kartun.
2. Metode Studi Pustaka  
Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku - buku sebagai referensi dalam mendapatkan informasi – informasi yang dibutuhkan.

## 1.7 Sistematika Penulis

Sistematika penulisan skripsi ini penulis susun dengan format sebagai berikut:

### **BAB I   Pendahuluan**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

### **BAB II   Dasar Teori**

Bab ini menerangkan teori yang melandasi sejarah animasi dan menguraikan masalah pengamatan sistem secara umum, seperti : system perangkat lunak yang digunakan untuk menyelesaikan pembuatan skripsi ini.

### **BAB III Analisis Dan Perancangan**

Bab ini menjelaskan mulai pra produksi (standar karakter, standar warna karakter, standar property, membuat layout dan storyboard), penentuan ide cerita, tema, menulis logline, synopsis, character development, analisis kebutuhan system, dan analisis masalah serta solusinya.

### **BAB IV Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana pembuatan film kartun, produksi (membuat gambar key, menentukan timing, membuat gambar in between, pembuatan background), sampai tahapan pasca produksi atau post produksi (proses scanning, coloring, dubbing, editing, dan composing).

### **BAB V Penutup**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang yang didapat dari semua kegiatan – kegiatan dalam pembuatan skripsi ini.

### **Daftar pusaka**

Bagian ini memuat keterangan dari buku-buku dan literature yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi.