

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Imajinasi dan daya khayal manusia tidak terbatas. Animasi kartun mampu mewujudkan hal-hal yang tidak masuk akal tersebut ke dalam bentuk visual yang unik dan lucu. Animasi banyak disukai oleh semua kalangan karena daya imajinasi manusia dapat ditampung didalamnya. Tidak jarang ceritanya melampaui alam pikiran manusia biasa.

Animasi mulai dikenal secara 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 (tidak bergerak) maka secara umum animasi lebih disukai penonton karena mampu membangkitkan antusiasme dan emosi. Maka biasanya animasi diberi tambahan kata film animasi. Film animasi bisa menjadi tontonan paling menghibur, yang diminati oleh banyak kalangan. Selain itu, dari film animasi ada banyak nilai yang bisa disosialisasikan

Di Indonesia keberadaan film animasi kartun masih banyak didominasi oleh pihak asing seperti Jepang, Australia dan Amerika. Sekarang ini, di Indonesia juga sudah mulai bermunculan forum-forum yang membahas tentang animasi kartun dan beberapa perusahaan yang memfokuskan diri dibidang animasi kartun. Akan tetapi jumlah perusahaan pembuat film kartun di Indonesia masih sedikit sekali. Kartun edukasi seperti Dora dan Diego sangat baik untuk anak-anak,



Gambar 1.1 Petualangan Diego dan Dora

karena dapat mengenal benda dan suara. Begitu pula dengan Teletubbies, anak-anak sangat menyukai mereka karena karakter mereka yang unik dan lucu. Namun, kartun edukasi jumlahnya masih sangat sedikit. Dalam sebuah film kartun yang baik, menggerakkan benda secara utuh bukanlah animasi, karena tiap orang dapat melakukannya, animasi dalam sebuah film kartun adalah tentang bagaimana membawa hidup sebuah karakter, karakter yang dapat merasakan, dapat berpikir, dan juga dapat bertindak. Maka juga akan membuat penonton merasakan, berpikir, dan juga bertindak begitu mereka melihat film kartun yang dibuat. Hal dasar yang menentukan sebuah karakter untuk dapat hidup sesuai dengan apa yang di harapkan adalah dari dua faktor utama yaitu gambar dan suara.

1.2 Perumusan Masalah

Dari uraian di atas, maka masalahnya dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang film animasi edukasi yang membuat gambar dan suaranya lebih baik sehingga karakternya lebih hidup, dan membuat penonton ikut merasakannya.

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 minimal 5 menit.
- b. Perancangan film animasi kartun ini direncanakan dan dibangun menggunakan software Macromedia Flash 8 sebagai program utama, Adobe Photoshop CS, Adobe After Effects, premier Pro 2.0.
- c. Perancangan film animasi kartun Keluhan Ku hanya difokuskan pada :
 1. Pengembangan : Berisikan tentang perancangan cerita, ide cerita, tema, sinopsis, diagram scene.
 2. Pra Produksi : Berisikan tentang bagaimana membuat suatu animasi yang baik dimulai dengan perancangan karakter, merancang warna tokoh karakter, standard property, membuat layout, storyboard.
 3. Produksi : Berisikan tentang membuat gambar key, menentukan timing, membuat gambar inbetween, proses clean up, pembuatan background.
 4. Pasca Produksi : gambar scan, clean up dan pewarnaan, editing dan dubbing, composing, rendering.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran serta menambah wawasan bagi segenap civitas akademika

STMIK AMIKOM terutama yang berkaitan dengan bidang film animasi.

2. Mengetahui tahapan proses pembuatan film animasi.
3. Agar dapat memperoleh gambaran secara nyata bagaimana cara membuat sebuah film animasi, sehingga diharapkan lebih banyak lagi animator – animator Indonesia yang membuat film animasi kartun.
4. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana dari STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang akan diperoleh dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan teori-teori yang telah didapat dibangku perkuliahan dengan kenyataan di lapangan.
2. Untuk mencrapkan, mengembangkan, dan menambah wawasan khususnya bidang teknologi informasi.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk menyusun skripsi ini adalah:

1. Studi literatur

Yaitu dengan cara pengumpulan data dari artikel-artikel di internet, buku-buku tentang film animasi. Metode ini sangat berguna dalam mendukung dasar teori penelitian.

2. Dokumentasi

Yaitu mengumpulkan data dengan merujuk pada buku-buku atau literature, media cetak dan elektronik yang berkaitan dengan masalah-masalah penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya. Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini akan membahas dasar teori tentang pengertian animasi, sejarah animasi, jenis-jenis animasi, langkah pembuatan film animasi, pewarnaan pada film kartun,

pengertian analisis SWOT, dan *software* yang akan digunakan dalam pembuatan film animasi kartun.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang Analisis SWOT, perencanaan, menentukan ide, tema menulis logline, synopsis, diagram scene, perancangan karakter, desain standar property dan vegetasi, dan merancang warna tokoh karakter, metode analisa biaya, Analisa kebutuhan sistem dan merancang film kartun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memberikan penjelasan tentang pembuatan proses animasi dari rancangan yang telah dibuat dimulai dari *drawing* (penggambaran), *coloring* (pewarnaan), hingga proses akhir yaitu proses editing efek, sound serta final editing hingga akhirnya terbentuk film animasi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan, dan saran dari hasil analisis dan perancangan film animasi.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN