

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang masalah

Kartun yang tergolongkan dalam Animasi ini diambil dari kata ANIMATION, dan apabila kita terjemahkan lewat kamus bahasa Inggris memiliki arti kurang lebih menghidupkan, yang dimaksud disini adalah menggerakkan segala benda baik itu benda mati atau hidup sehingga seolah – olah terlihat hidup. Hingga saat ini pengertian animasi semakin meluas sehingga memiliki pengertian segala sesuatu yang mempunyai elemen gerak disebut animasi.

Perkembangan dari tahun ke tahun membuat dunia animasi mencapai jayanya saat film animasi tingkat tinggi yang spektakuler mampu menembus hollywood, bahkan beberapa judul animasi seperti *Finding Nemo* dan *Spirited Away* mampu meraih penghargaan bergengsi bidang perfilman *Academy Awards* (sumber: [www.kapanlagi.com](http://www.kapanlagi.com), [www.imdb.com](http://www.imdb.com)), hal ini membuktikan bahwa sekarang animasi sudah bukan hanya menjadi konsumsi anak – anak saja, tetapi dapat dinikmati oleh semua kalangan.

Sayangnya di Indonesia film animasi masih dipandang sebelah mata. Kebanyakan orang masih menganggap animasi sebagai tontonan anak – anak.

Hal ini terbukti dari *rating* yang diberikan oleh TV lokal terhadap film animasi yang ditayangkan hanya untuk anak – anak.

Perkembangan *software* komputer pun saat ini sudah semakin maju. Dengan adanya *software* After Effect yang dikeluarkan oleh *Adobe* dapat memberikan efek – efek khusus pada film yang tidak perlu benar – benar dilakukan sehingga pembuatan film jadi lebih aman dan biaya produksi dapat lebih dipangkas, sebagai contoh bila pada suatu film ada adegan gedung meledak maka untuk pengambilan gambar adegan tersebut tidak perlu benar – benar meledakkan gedung, cukup menambah efek ledakan menggunakan *Adobe After Effect*. Untuk penggunaan *Adobe After Effect* pada film animasi pun sudah mulai berkembang. Efek – efek dalam suatu adegan yang sulit untuk digambar manual dapat menggunakan *software* tersebut dan hasilnya tentu akan lebih bagus.

Maka dalam pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul **Pembuatan Film Animasi “Little Girl” Berbasis Animasi 2 Dimensi Menggunakan *Adobe After Effect* 7.0**. Disini penulis membuat film animasi dengan plot cerita yang cocok untuk semua kalangan menggunakan *Adobe After Effect 7.0* untuk proses pembuatan animasi. Walaupun pada beberapa bagian penulis juga menggunakan *software* lain dalam pembuatannya.

## 1.2 Perumusan masalah

Dalam pembuatan sebuah animasi yang harus diperhatikan adalah kreatifitas dan imajinasi si animator itu sendiri, adapun software hanyalah alat untuk membantu memvisualisasikan, dan menyampaikan pikiran/imajinasi sang animator kepada penonton.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, maka penulis dapat membuat beberapa rumusan masalah yaitu:

Bagaimana membuat film animasi 2D menggunakan Adobe After Effect yang dapat dinikmati oleh semua kalangan?

## 1.3 Batasan masalah

Mengingat luasnya materi animasi yang akan dibahas maka penulis akan batasi:

1. Film ini berupa film animasi 2D yang dibuat menggunakan *software* Adobe After Effect 7.0 dan *software* Adobe Premiere Pro 2.0 untuk pengomposisian dan *editing*.
2. Penggunaan *software* selain Adobe After Effect 7.0 dan Adobe Premiere Pro 2.0 hanya akan dijelaskan secara ringkas/tidak mendetail.
3. Film animasi ini berdurasi sekitar  $\pm$  8 menit.

## 1.4 Tujuan dan manfaat

Adapun maksud dan tujuan penulis membuat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Teknik Informatika pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Dapat membuat film animasi 2D yang dapat dinikmati oleh semua kalangan.
3. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM, yaitu telah menempuh kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Multimedia Lanjut dan Perancangan Film Kartun.
4. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia, khususnya animasi film 2D.
5. Dapat dijadikan bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses film animasi 2D. Sehingga bisa memberikan wawasan yang luas dalam bidang animasi 2D.
6. Sebagai salah satu CV untuk melamar pekerjaan atau untuk bekerja sama dalam proyek pembuatan film animasi.

### **1.5 Metode penelitian**

Terciptanya suatu bahasan baru yang diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari animasi ini, sumber – sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya, data-datanya diambil dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, sebagai berikut :

## 1. Metode Observasi

Mengamati dan mengikuti perkembangan animasi saat ini sebagai referensi dalam pembuatan film animasi 2D.

## 2. Metode Kepustakaan

Memelajari literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi baik dari perpustakaan maupun web yang disesuaikan dengan obyek penelitian maupun dari buku yang mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

### 1.6 Sistematika penulisan

Untuk memudahkan penulisan skripsi ini penulis menjelaskan sistematika pembahasan. Sistematika pembahasan merupakan petunjuk tingkat sistem penyajian gagasan karya ilmiah yang memuat alasan yang logis.

Laporan disusun secara sistematis ke dalam lima bab. Dimana masing – masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

## BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data penelitian dan sistematika penulisan.

## BAB II DASAR TEORI

Dalam bab ini berisi tentang pengertian animasi, konsep dasar animasi kartun, peralatan dasar membuat film kartun, prinsip animasi kartun, kebutuhan sumber daya manusia, pewarnaan, system televisi dunia, langkah-langkah produksi, perangkat lunak dalam pembuatan film kartun.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan dan pembuatan alur cerita, *character design*, ide cerita, tema, dan storyboard yang digunakan pada film animasi *Little Girl*.

## BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan film animasi *Little Girl*.

## BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.