

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar belakang

Perkembangan dunia teknologi informasi telah mempengaruhi kehidupan setiap insan yang ada. Baik yang bergerak dalam bidang teknologi ataupun orang awam yang semuanya memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi dalam kehidupan sehari – hari. Teknologi informasi yang semakin maju ini dimanfaatkan dengan baik bagi orang – orang awam yang berkecimpung dalam dunia teknologi.

Teknologi yang unggul ini apabila diterapkan akan menciptakan konseptual yang logis yaitu semakin cepatnya kemajuan suatu bidang atau usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya guna dan tepat untuk berdampak bersama kualitas sumber daya pengolahan dan kelengkapan infrastruktur penunjang.

Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi melalui bentuk audio video dalam dunia teknologi. Dengan adanya multimedia manusia bisa berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video. Selain itu multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik.

Sebagai salah satu contoh penerapan multimedia adalah dalam bentuk animasi. Animasi telah memberikan kontribusi terhadap kemajuan dunia. Belakangan ini trend animasi dapat dilihat langsung pada dunia pertelevisian, dunia periklanan, juga film kartun. Istilah film kartun sendiri memiliki nilai

plus dan minus. Nilai plusnya adalah karena kartun adalah cara menggambar yang biasanya menyederhanakan objeknya, menangkap esensi dari objek tersebut tetapi tetap mampu merepresentasikan objek orisinalnya. Justru karena penyederhanaan inilah yang membuat kartun menjadi mudah untuk diikuti dan direpson dibandingkan sesuatu yang secara visual, realistik. Hal ini disebabkan karena kartun adalah bentuk penguatan melalui penyederhanaan. Hal inilah yang menyebabkan mengapa gambar-gambar kartun bisa disukai oleh beragam orang, melintasi batas usia hingga negara. Akan lebih mudah untuk 'mendengarkan' apa yang dikatakan karakter kartun dibandingkan bila hal yang sama disampaikan oleh karakter yang terlihat lebih realistik.

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 software 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. Pemanfaatan software animasi secara efektif dapat dijadikan sebagai salah satu alternative perancangan dalam pembuatannya dan lebih murah dalam pembiayaannya. Dengan permasalahan-permasalahan tersebut, maka penulis mengambil judul **“Perancangan dan Pembuatan Film Kartun 2D Spirit Today Menggunakan Gambar Vektor”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Memperhatikan latar belakang diatas dapat di simpulkan bahwa masalah utama Industri Kartun di Indonesia adalah karena adanya keterbatasan biaya dan kemampuan dalam penggunaan berbagai macam software animasi yang ada. Di tambah lagi kurangnya ketertarikan pada seni perancangan dan pembuatan Film Kartun. Dengan sistem komputerisasi sekarang ini, kita dapat memproduksi Film Kartun Animasi dengan murah dan cepat, apalagi jika di dukung oleh Sumber Daya Manusia yang produktif dan memiliki kreatifitas tinggi sehingga mampu menghasilkan produk yang bernilai positif bagi perkembangan dunia kartun dan Animasi di Indonesia.

Berdasarkan pengamatan penulis maka dapat diambil rumusan masalahnya adalah *bagaimana merancang film kartun SPIRIT TODAY dengan penggabungan gambar vektor secara komputerisasi?*

## 1.3 Batasan Masalah

Pemanfaatan software dalam penyelesaian masalah yang pada akhirnya akan menghasilkan suatu perancangan dan membentuk suatu tampilan animasi yang menarik. Sebagai software pendukung yang akan digunakan dalam pembuatan film kartun animasi "SPIRIT TODAY" ini adalah Macromedia Flash 8 Professional, Coreldraw X3, Adobe Audition 1.5, Windows Movie Maker. Durasi pada film kartun ini sekitar 5 menit, dengan aplikasi home video berformat VCD.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

Bagi penulis :

1. Dapat menghasilkan film kartun 2D dengan teknik animasi vektor,
2. Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi kedalam bentuk film berkualitas terdiri dari video maupun audionya,
3. Mengembangkan diri dan memberikan pengetahuan baru sesuai dengan kemampuan sendiri tentang perancangan sebuah film animasi yang sederhana namun menarik,
4. Dapat menyajikan media pembelajaran yang lebih efisien tentang perencanaan sebuah film animasi,
5. Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Bagi pembaca :

1. Sebagai sarana hiburan, pembaca dapat mengamati proses pembuatan sebagai wacana untuk menambah wawasan baru,
2. Memotivasi pembaca guna meningkatkan produktivitas desainer lokal untuk dapat membuat animasi,
3. Sosialisasi teknologi dibidang multimedia dan film kartun yang ditujukan kepada dunia usaha.

## 1.5 Metode Penelitian

Penulis mendapatkan data melalui berbagai macam metode, yaitu:

### 1. Pengumpulan Data

- 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.

- Metode Observasi.

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

- Metode Study Literatur.

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

### 2. Analisis dan Perancangan Film Kartun

- Metode Perancangan Film Kartun

- Menentukan Ide Cerita

Ide merupakan hal yang mendasar untuk mengembangkan sebuah karya film animasi. Ide dapat diinspirasi dari berbagai hal, seperti pengalaman pribadi, legenda, cerita rakyat, mitos, kehidupan sehari-hari, pendidikan, perjalanan, dan lain sebagainya<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> M.Suyanto & Aryanto Yuniawan, Merancang Film Kartun Kelas Dunia, Yogyakarta : Andi Offset, 2006, halaman 15.



- **Menentukan Tema Cerita**

Tema ditentukan setelah ide terkumpul, tema biasanya mengerucut pada satu kata.

- **Membuat Logline**

Logline adalah satu kalimat singkat bertujuan untuk membuat orang yang membacanya menjadi penasaran, dan ingin mengetahui kisah apa yang terjadi sebelumnya ataupun sesudahnya.

- **Membuat Sinopsis**

Sinopsis merupakan ringkasan cerita secara garis besarnya.

- **Merancang Diagram Scene**

Sebuah cerita didasarkan pada diagram scene yang secara umum terdiri dari 3 babak, yaitu Awal (25%), Tengah (50%), dan Akhir cerita (25%)<sup>2</sup>.

- **Pembuatan Karakter**

Karakter adalah kepribadian. Setiap karakter tersebut biasanya mempunyai kekuatan, kelemahan, kelakuan, dan kebiasaan yang khas. Bertujuan mendefinisikan apa yang mereka lakukan, mengapa mereka melakukan, dan bagaimana mereka melakukannya.

- **Membuat Naskah Cerita**

Naskah dapat di buat dengan gaya bahasa dan penulisan, naskah memegang peranan penting dalam menentukan durasi sebuah Film.

---

<sup>2</sup> M.Suyanto & Aryanto Yuniawan, Merancang Film Kartun Kelas Dunia, Yogyakarta : Andi Offset, 2006, halaman 25.

- Metode Analisis biaya manfaat
  - Manfaat wujud
  - Manfaat tak berwujud
  - Perhitungan analisis biaya manfaat

### 3. Produksi dan Pasca Produksi

- Metode Produksi
  - Key animation
  - In between animation
  - Inker
  - Tracing/Vector
  - Coloring
  - Background
  - Penyusunan animasi
- Metode Pasca Produksi
  - Lyp Synch
  - Teknik Video Editing
  - Teknik Sound Editing
  - Rendering Video

## 1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini tersusun dari beberapa bab dengan sistematika pembahasan seperti berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini memberikan dan menguraikan gambaran tentang sebab disusunnya penulisan skripsi, seperti : Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

## **BAB II DASAR TEORI**

Bab ini menerangkan teori yang melandasi Sejarah Animasi, Pengertian Animasi, Jenis-Jenis Animasi, Prinsip Animasi hingga Proses Pembuatan Animasi. Juga menerangkan tentang apa itu gambar Vektor dan menguraikan masalah pengamatan sistem perangkat lunak yang digunakan.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

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 DAN PEMBAHASAN**

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

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini meliputi tentang kesimpulan-kesimpulan yang didapat dari hasil pembuatan film kartun mengenai kelebihan, kekurangan, dan saran yang berkaitan dengan pengerjaan film kartun Spirit Today.