

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Dunia Film Kartun dari tahun ke tahun mengalami perubahan yang sangat pesat hal itu memerlukan waktu puluhan tahun dalam proses penciptaanya. Animasi secara harfiah berarti membawa menjadi hidup atau bergerak. Secara umum menganimasi suatu obyek memiliki makna menggerakkan obyek tersebut agar menjadi hidup. Makna ini dalam dunia Animasi Computer 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 sesional oleh karena itu, ingin diciptakan sebuah film kartun yang singkat dan menarik.

Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyimpanan informasi melalui bentuk audio video dalam dunia teknologi. Dengan adanya multimedia manusia bias berinteraksi dengan computer 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 direspon dibandingkan sesuatu yang secara visual, realistic. 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 alternatif perancangan dalam pembuatannya dan lebih murah dalam

pembiayaannya. Dengan permasalahan-permasalahan tersebut, maka penulis mengambil judul **“Perancangan Film Kartun 2D Sampah Mulai Berubah”**.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulisan, rumusan masalah pada skripsi ini adalah, bagaimana membuat film animasi 2 dimensi “Sampah Mulai Berubah”.

1.3 Batasan masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi komputer, khususnya teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi penerapan pada masing-masing bidang yang berbeda, terutama pada perangkat lunak yang di gunakan untuk membuat film animasi. Fokus dalam pembahasan ini, penyusun membatasi ruang lingkup yaitu merancang film animasi 2 dimensi pada Perancangan Film Kartun 2D “Sampah Mulai Berubah”.

Sedangkan software yang penyusun gunakan adalah sebagai berikut :

- **Adobe Flash Cs4**
- **Adobe Photoshop Cs2**
- **After Effects Cs4**
- **Adobe Audition Cs4**

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

Bagi penyusun:

1. Dapat menghasilkan film kartun 2D
2. Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi kedalam bentuk film berkualitas terdiri dari video maupun audionnya.
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 I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Bagi penonton:

1. Sebagai sasaran hiburan, pembaca dapat mengamati proses pembuatan sebagai wacana untuk menambah wawasan baru.
2. Memotivasi penonton guna meningkatkan produktivitas desainer local untuk dapat membuat animasi.
3. Sosialisasi teknologi dibidang multimedia dan film kartun yang di tunjukan pada dunia usaha.

1.5 Metode Pengumpulan Data

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.

1.6 Metode Perancangan Film Kartun

- Menentukan Ide Cerita
- Menentukan Tema Cerita
- Membuat Sinopsis
- Merancang Diagram Scene
- Character Development

1.7 Metode Analisis Biaya Manfaat

- Perhitungan analisis biaya manfaat
- Kelayakan Proyek

1.8 Sistematika Penulisan Skripsi

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

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menerangkan teori yang melandasi Sejarah Animasi, Pengertian Animasi, Jenis-jenis Animasi, Prinsip Animasi hingga Proses Pembuatan Animasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

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 dan saran yang berkaitan dengan pengerjaan film kartun “Sampah Mulai Berubah”.

1.7 Rencana Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

NO	Kegiatan	Mei				Juni				Juli			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Cerita dan Storyboard												
2	Perancangan Karakter												
3	Membuat Key dan Background												
4	Menggambar Inbetween												
5	Pewarnaan												
6	Dubbing												
7	Editing												
8	Rendering												
9	Penulisan Skripsi												