

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi merupakan penyesuaian dari kata animation, yang berasal dari kata dasar to animate, dalam kamus umum inggris-indonesia berarti menghidupkan (Wojowasito, 1997), yang dimaksud menghidupkan disini adalah menggerakkan segala benda baik itu benda mati atau hidup sehingga terkesan hidup. Sampai saat ini animasi cukup memiliki banyak arti tergantung bagi setiap orang yang memandangnya, sehingga pengertian segala sesuatu yang mempunyai elemen gerak disebut animasi.

Perkembangan teknologi disaat ini semakin berkembang sehingga dapat memudahkan manusia dalam mendukung dan memaksimalkan kreatifitas di bidangnya. Salah satunya dalam perkembangan teknologi multimedia dalam pembuatan film yaitu film kartun animasi 2D (2 dimensi). Animasi 2D merupakan animasi yang paling akrab dengan dunia keseharian kita. Yang bisanya disebut dengan film kartun, yang artinya film animasi yang lucu. Saat ini, perkembangan industri film animasi sangat berkembang. Hal ini dapat dilihat dari jumlah film kartun animasi yang sering muncul di media televisi. Seperti Looney Tunes, Doraemon, One Piece, dan masih banyak yang lainnya yang mampu disejajarkan film non-animasi. Ini membuktikan bahwa film animasi bukan hanya menjadi konsumsi anak-anak saja, tetapi untuk semua kalangan bisa menikmatinya.

Dengan semakin berkembangnya software komputer pengolah 2D dan animasi, membuat creator film semakin tertantang untuk membuat film animasi yang unik dan indah yang bisa dinikmati oleh semua kalangan. Oleh karena itu, disamping kreativitas dibutuhkan, penguasaan teknik pun juga menjadi satu hal yang penting untuk mewujudkan itu. Cukup banyak teknik penganimasian 2D yang terkenal, salah satunya adalah teknik 2D Hybrid animation. Yaitu penggabungan antara gambar manual diatas kertas, di scan dan ditransfer ke computer kemudian di konversi menjadi gambar digital. Disebut 'hybrid' karena menggabungkan kemampuan gambar manual diatas kertas dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash, Photoshop, dan Soundbooth. Meskipun bukan teknik yang baru, teknik animasi 2D ini masih digunakan bagi sebagian kalangan produsen animasi 2D. Dengan memadukan konsep utama yakni memadukan seni menggambar manual dan dengan pengolahan secara digital. Hal ini diharapkan dapat membantu bagi setiap orang yang ingin berkarir di dunia seni animasi 2D, sehingga proses produksi animasi lebih mudah, cepat, dan alat-alat produksi yang terjangkau sekaligus mudah didapatkan di pasaran.

Melihat hal tersebut mendukung skripsi menjadi tujuan utama serta memberikan gambaran bahwa film kartun mempunyai peranan penting dalam menyampaikan informasi. Maka penulis mengambil judul dari skripsi ini adalah **"PEMBUATAN FILM KARTUN "AYO SELAMATKAN BUMI KITA" DENGAN TEKNIK HYBRID ANIMATION "**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut : Bagaimana tahapan pembuatan film animasi kartun 2D dengan teknik *hybrid* ?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka batasan masalah pada laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Film ini berupa animasi 2 dimensi yang dibuat dengan software 2D Adobe Flash CS5 untuk penganimasian, Adobe Photoshop CS5 untuk editing gambar, Adobe Soundbooth untuk dubing, dan Adobe Premiere Pro CS 5 untuk pengkomposisian.
2. Tidak membahas software lain selain Adobe Flash CS 5, Adobe Photoshop CS 5 dan Adobe Premiere Pro CS 5.
3. Film pendek ini berdurasi  $\pm$  3,5 menit.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan jenjang Strata I (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Membuat film animasi 2D tentang Ayo Selamatkan Bumi Kita.
3. Dapat membuat film kartun animasi yang dapat dinikmati oleh semua kalangan.

### **1.5 Manfaat penelttian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Penulis dapat memperoleh data yang dapat digunakan sebagai langkah awal dalam pembuatan film kartun animasi 2D
2. Memberikan pengetahuan tentang pembuatan sebuah film animasi yang menarik namun sederhana.
3. Sebagai media alternative dalam menyampaikan pesan moril.

### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data yang benar, akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan data tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan penelitian, yaitu sebagai berikut :

#### **1.6.1 Metode Kepustakaan**

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep – konsep teoritis menggunakan buku – buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi – informasi yang dibutuhkan.

#### **1.6.2 Metode Study Literature**

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs – situs web yang berhubungan dengan dunia animasi 2D.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, penulis menggunakan sistematika sebagai berikut :

**BAB I** : Pendahuluan

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

**BAB II** : Landasan Teori

Bab ini menjelaskan tentang pengertian multimedia, pengertian animasi, pengertian animasi 2D, jenis – jenis animasi, prinsip – prinsip animasi, hingga proses pembuatan animasi.

**BAB III** : Analisis dan Perancangan

Pada bab ini menjelaskan tentang pembuatan alur cerita, character design, ide cerita, tema, dan storyboard pada **PEMBUATAN FILM KARTUN “AYO SELAMATKAN BUMI KITA”**

**BAB IV** : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan Film Kartun “Ayo Selamatkan Bumi Kita”.

**BAB V** : Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada dalam pembuatan skripsi ini.



## DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi tentang sumber – sumber yang digunakan oleh penyusun.

