

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi khususnya dibidang multimedia dewasa ini sangatlah pesat. Salah satunya dalam bidang animasi. Animasi semakin digemari karena mampu mewujudkan hal-hal yang tidak masuk akal kedalam bentuk visual yang unik dan lucu.

Sejak awal para animator membuat animasi kartun dengan cara yang sangat sederhana, yaitu dengan menggunakan sejumlah kertas sebagai mediana. Teknik ini sering disebut dengan Animasi sel atau Cell Animation.

Kata "cell" berasal dari kata celluloid yang merupakan material yang digunakan untuk membuat film gambar bergerak pada saat awal. Sel animasi biasanya merupakan lembaran-lembaran yang membentuk sebuah frame animasi tunggal. Sel animasi merupakan sela yang terpisah dari lembaran latar belakang dan sebuah sel untuk masing-masing objek yang bergerak secara mandiri diatas latar belakang. Lembaran-lembaran ini memungkinkan animator untuk memisahkan dan menggambar kembali bagian-bagian gambar yang berubah antara frame yang berurutan<sup>1</sup>.

Dengan semakin majunya teknologi dan semakin banyaknya animator sehingga minat masyarakat terhadap film kartun semakin meningkat. Seiring dengan

---

<sup>1</sup> M.Suyanto,2003,Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing,Penerbit Andi Yogyakarta,halaman 287.

berkembangnya film kartun menyebabkan munculnya beragam jenis film kartun. Mulai dari yang bersifat mengajak, mencela, mendidik, serta yang mengandung pesan moral tertentu.

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri. Mereka membutuhkan orang lain untuk membantu kelangsungan hidup mereka. Namun terkadang orang bias menjadi sombong dan merasa mempunyai derajat yang lebih tinggi sehingga meremehkan makhluk disekitarnya.

Dari uraian diatas maka penulis tertarik untuk mengangkat skripsi dengan judul "Perancangan Film Kartun 2D Mengapa Ulat Menjadi Kupu-Kupu".

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas, didapat rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang Film Kartun Animasi 2D "Mengapa Ulat Menjadi Kupu-Kupu" dengan menggunakan teknik Animasi Sel.

## **1.3. Batasan Masalah**

Membatasi ruang lingkup dari pembahasan dan permasalahan yang coba dipecahkan, maka dapat dibuat batasan sebagai berikut :

1. Animasi dibuat dalam bentuk 2D
2. Menggunakan beberapa software yaitu :
  - Adobe Flash CS4
  - Adobe After Effect CS4
  - Adobe Photoshop CS4

- Adobe Soundbooth CS4
  - Adobe Premiere Pro CS4
3. Perancangan Film Kartun “Mengapa Ulat Menjadi Kupu-Kupu” ini hanya berdurasi sekitar 3 menit.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

1. Menerapkan ilmu teori dan praktik yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Khususnya dalam bidang multimedia yang merupakan salah satu mata kuliah jurusan Sistem Informasi.
2. Mengetahui tahapan proses pembuatan film animasi.
3. Agar dapat memperoleh gambaran secara nyata bagaimana membuat sebuah film animasi, sehingga diharapkan lebih banyak lagi animator-animator di Indonesia yang membuat film animasi kartun.
4. Sebagai syarat untuk mendapat gelar sarjana dari STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk menyusun skripsi ini adalah :

1. Metode Studi Literatur  
Mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan animasi kartun.
2. Metode Studi Pustaka

Dengan membaca buku-buku referensi yang berisi informasi tentang animasi dan semua yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas.

#### **1.6.Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang digunakan akan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut :

##### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

##### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan tentang konsep dasar multimedia, konsep dasar animasi, serta perangkat lunak yang digunakan.

##### **BAB III : PERANCANGAN FILM KARTUN**

Bab ini berisi penjelasan pembuatan film kartun mulai dari penentuan ide cerita, tema, logline, synopsis, diagram scene, character development, background, screenplay dan storyboard.

##### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan mengenai bagaimana pembuatan film kartun, produksi (membuat gambar key, menentukan timing, membuat gambar in between, pembuatan background, cleaning) sampai pada tahapan pasca produksi (proses scanning, coloring, dubbing, editing, dan composing).

#### **BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penulis untuk menulis laporan, baik berupa buku, majalah, maupun internet.

#### **LAMPIRAN**