

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Imajinasi atau daya khayal manusia adalah sesuatu yang berwujud abstrak dan biasanya selalu ingin disampaikan dan diwujudkan. Animasi kartun merupakan salah satu media yang mampu mewujudkan imajinasi manusia kedalam bentuk visual yang unik, lucu dan tentunya mampu mewakili manusia sebagai pemeran utama.

Seiring perkembangan televisi, film-film animasi kartun mulai banyak dibuat, dan telah menciptakan warna baru dalam dunia perfilman. Teknik pengerjaan pembuatan animasi pun telah mengalami perkembangan yang sangat pesat, sejalan dengan perkembangan dan maraknya penggunaan komputer.

Dalam pembuatan animasi, komputer dilengkapi dengan peralatan multimedia dan software pengolah film kartun. Dari sekian banyak software pengolah film kartun khususnya 2 Dimensi, Adobe Flash sebagai software animasi produk *Adobe System Incorporated* kini hadir dengan inovasi baru. Seperti produk Adobe lainnya yang terus berkembang, yakni Adobe Photoshop CS6, Adobe Flash CS6 juga merupakan pengembangan dan penyempurnaan dari versi sebelumnya.

Maka dari itu diiringi dengan ide cerita yang berasal dari imajinasi saya sendiri, sekaligus ingin mempraktekkan dengan menggunakan teknik digital

painting maka skripsi ini mengambil judul **"Pembuatan Film Animasi 2D "Tigor And Friends: Kotak Misteri" Dengan Teknik Digital Painting"**.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan diatas, maka dapat diambil rumusan masalahnya, yaitu "Bagaimana membuat Film Animasi 2 Dimensi "Tigor And Friends: Kotak Misteri" dengan teknik digital painting di adobe flash CS4 yaitu dengan cara langsung menggambar dan mewarnai dikomputer."

### **1.3. Batasan masalah**

Batasan masalah pada skripsi ini meliputi :

1. Komputer sebagai tempat menggambar, mewarnai, dan menggerakan gambar animasi.
2. Mouse menjadi alat utama untuk menggambar.
3. Pembuatan karakter terbagi menjadi potongan – potongan bagian tubuh antara lain kepala, tangan dan kaki.
4. Durasi film 5 menit.
5. Software yang digunakan dalam merancang film kartun ini adalah Adobe Flash CS4, Adobe Photoshop CS3, Adobe After Effect CS3, Adobe Premiere Pro CS3, dan software pendukung lainnya.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai antara lain:

1. Sebagai syarat menyelesaikan program studi Strata I (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Penerapan ilmu yang didapat selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang Multimedia.
3. Membuat film animasi 2D "Tigor And Friends: Kotak Misteri".

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh adalah:

##### **1.5.1 Bagi Penyusun :**

1. Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi kedalam bentuk film berkualitas terdiri dari video maupun audionnya.
2. Mengembangkan diri dan memberikan pengetahuan baru sesuai dengan kemampuan sendiri tentang perancangan sebuah film animasi yang sederhana namun menarik.

##### **1.5.2 Bagi Masyarakat Umum**

Sebagai sarana hiburan sekaligus memberikan wawasan terhadap masyarakat tentang animasi kartun, serta memotivasi masyarakat untuk meningkatkan produktivitas dalam pembuatan film animasi di Indonesia.

##### **1.5.3 Bagi Animator**

Dapat digunakan sebagai contoh atau referensi dalam pembuatan animasi kartun.

#### **1.6. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah

## 1. Metode Pengumpulan Data

### a. 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.

### b. Metode Observasi

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

### c. Metode Study Literatur

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

## 1.7. Sistematika Penulisan

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai sejarah animasi, pengertian animasi, jenis-jenis animasi, prinsip animasi hingga proses pembuatan animasi.

### **BAB III KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang kebutuhan biaya pembuatan film dan perancangan film kartun, menggambarkan bentuk dan kepribadian tiap-tiap karakter yang akan dimasukkan kedalam proyek pembuatan film animasi.

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

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

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan-kesimpulan yang didapat dari hasil pembuatan film kartun dan saran yang berkaitan dengan pengerjaan film kartun.

