

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman yang semakin pesat dalam bidang teknologi khususnya teknologi multimedia, semakin memberikan banyak pilihan pengguna untuk memilih multimedia. Animasi merupakan salah satu pengembangan multimedia yang sangat populer, terlebih dengan adanya berbagai pilihan dalam pembuatan animasi yang selalu berkembang yaitu seperti pembuatan animasi baik dalam bentuk 2D maupun 3D.

Pada pembuatan film kartun dengan judul "*Jangan Malas Mencuci Tangan*" ini, penulis terdorong untuk lebih mengkhususkan pada membuat animasi air 2D (Studi Animasi Air) karena tidaklah semudah kelihatannya untuk membuat animasi air yang bisa nampak alamiah. Banyak yang dikerjakan untuk menganimasikan air karena sifat air yang cair membuat wujud air tidak tetap dan berubah bentuk mengikuti tempat/keadaan.

Untuk membuat animasi air yang nampak alamiah harus dilakukan pengamatan terlebih dahulu pada gerakan air yang nyata ada di sekitar. Gerakan air itu pada umumnya disebabkan oleh pengaruh yang ditimbulkan oleh berbagai gaya. Contoh gerakan air yang mendapat suatu gaya yaitu genangan air yang tenang saat terkena benda lain seperti batu atau bola akan terbentuk cipratan karena mendapat tekanan dari benda tersebut. Dalam membuat film kartun, seorang animator harus dapat mendramatisasikan akibat dari suatu aksi tersebut.

Selain itu, untuk menciptakan kesan air yang alamiah, pengaturan waktu animasi juga sangat penting. Jika temponya terlalu pelan, air akan tampak encer atau bahkan lengket seperti minyak. Sedangkan kalau temponya terlalu cepat, air akan cepat lenyap dan tampak deras.

### 1.2 Rumusan Masalah

Dari apa yang telah diuraikan dalam latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan yang lebih dikhususkan pada:

Bagaimana cara membuat animasi air untuk menciptakan kesan air yang alamiah, dalam film kartun 2D “*Jangan Malas Mencuci Tangan*”?

### 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas, penulis memberi batasan pada tiap prosesnya yaitu:

1. Berdasarkan Prosedur, yaitu:
  - a. Pra Produksi, berupa penyampaian ide cerita, sinopsis, diagram *scene*, pengembangan karakter, penulisan skenario dan pembuatan *storyboard*.
  - b. Produksi, berupa *drawing*, pembuatan *background*, pewarnaan (*coloring*), dan menentukan *timing*.
  - c. Pasca produksi, berupa proses *dubbing* dan *editing* hingga hasil akhir.
2. Perangkat lunak (*software*) yang digunakan.

Pembuatan film kartun ini menggunakan *software* Adobe Flash CS4, Adobe Adobe Premiere Pro CS4, Adobe Soundbooth CS4.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat

### 1. Tujuan

Tujuan penulisan adalah:

#### a. Tujuan Khusus

- 1) Sebagai syarat meraih gelar Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
- 2) Mengembangkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan khususnya pada pembuatan film kartun.
- 3) Mampu memproduksi Film Kartun secara personal.

#### b. Tujuan Umum

Menerapkan ilmu dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang dikuasai.

### 2. Manfaat

Diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak baik manfaat secara praktis maupun secara teoritis.

#### a. Manfaat Praktis

Membantu pembaca dalam menambah wawasan dan pengetahuan dalam pembuatan animasi 2D khususnya animasi air.

#### b. Manfaat Teoritis

Membantu pembaca untuk lebih memahami teknik-teknik pembuatan animasi.

## 1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu:

### 1. Kepustakaan

Metode ini dimaksudkan untuk memperoleh konsep-konsep secara teoritis menggunakan buku-buku panduan sebagai bahan referensi dalam mendapatkan semua informasi yang dibutuhkan.

### 2. Literatur Internet

Memanfaatkan fasilitas internet untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan baik teori maupun contoh-contoh gambar yang bersangkutan dengan pembuatan film kartun.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi ini adalah :

### **BAB I** Pendahuluan

Pada bab ini dijelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

### **BAB II** Dasar Teori

Bab ini menjelaskan tentang pengertian film kartun dan animasi, perkembangan pembuatan animasi, macam-macam animasi, prinsip-prinsip animasi, langkah-langkah pembuatan film kartun dan penggunaan perangkat lunak dalam penunjang pembuatan film kartun.

### **BAB III Perancangan**

Bab ini berisi tentang gambaran umum tentang animasi air dan proses pra produksi yang meliputi penyampaian ide cerita, tema, *logline*, sinopsis, diagram *scene*, pengembangan karakter, penulisan skenario dan pembuatan *storyboard*.

### **BAB IV Pembahasan**

Bab ini berisi tentang pembuatan film kartun pada tahap produksi sampai pada tahap pasca-produksi.

### **BAB V Penutup**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari pembuatan skripsi ini.

### **Daftar Pustaka**

Memuat keterangan dari buku-buku dan literatur yang digunakan untuk acuan dalam proses penyusunan skripsi ini.

### **Lampiran**

