

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Animasi yang berasal dari kata '*Animation*' dalam bahasa Inggris yang mana bermakna menghidupkan, terbagi menjadi dua, yang pertama adalah Animasi 2D yang lebih akrab dipanggil kartun dan yang berikutnya adalah Animasi 3D. Kartun sendiri berasal dari kata '*Cartone*' dalam bahasa Italia yang berarti kertas, dalam bidang seni murni, kartun memang berupa sketsa kasar dalam kanvas maupun hiasan dinding pada bangunan arsitektural seperti mozaik, kaca, dan sebagainya.

Sketsa kasar yang bersifat rough inilah yang membuat kartun justru berbeda dan diminati oleh segala kalangan, seni yang berupa sketsa kasar jauh dari kemiripan benda aslinya inilah yang membuat kartun menjadi menarik. Seorang pakar komik bernama Scott McCloud dalam bukunya yang berjudul *Understanding Comics* (1993) menyebutkan bahwa kekuatan gambar kartun bukan terletak pada cara / teknik menggambar, tetapi lebih ke sifat universal gambar kartun tersebut. Misalnya, semakin wajah tampak seperti kartun, maka semakin banyak pula orang yang mampu menggambarkannya.

Dewasa ini Perkembangan film animasi di seluruh Dunia sungguh pesat, bermunculan film-film animasi besar yang meraih penghargaan bergengsi sebut saja dua film karya Pixar Animation Studios California dengan Animasi 3Dnya yang berjudul "Toy Story 3 (2010)" dan juga "Up

(2009)" yang masing-masing menyabet penghargaan kategori 'Best Animated Film' (Sumber : *hot.detik.com*, *microsite.kapanlagi.com* dan *www.imdb.com*). Mungkin terpacu oleh perkembangan dunia peranimasian dunia mulai muncul beberapa studio animasi di Indonesia ini, sebagai contoh LaKON Animasi Solo dan juga K-Deep Animation studio Malang.

Penikmat animasi itu sendiri tidak hanya terdiri dari anak-anak dan kaum remaja, sekarang ini animasi sudah merambah keseluruhan jenjang umur mulai dari anak-anak sampai dengan kakek-nenek. Namun mungkin karena proses produksi film animasi membutuhkan fasilitas yang cukup besar dan gaji pegawai yang tidak sedikit, ini membuat orang tidak lantang membuat perusahaan animasi secara total. Dampak buruknya adalah hengkangnya animator-animator kelas dunia yang berasal dari Negara Merah Putih ini keluar negeri untuk mencari pekerjaan yang lebih layak.

Langkah paling baik adalah mulai untuk membuat hasil karya independen baik dari tiap-tiap pribadi ataupun kelompok. Didampingi dengan perkembangan software peranimasian seperti dari Adobe®, maupun dari perusahaan besar lainnya dapat memudahkan para animator untuk mendapatkan fasilitas dengan cukup mudah.

Peminat animasi yang cukup banyak baik dari segi animatornya ataupun dari segi penontonnya menjadikan sekarang ini banyak sekali media iklan berbasis animasi. Bukan hanya iklan-iklan produk luar Negeri, produk lokal dalam Negeripun mulai menggunakan animasi sebagai media iklan.

Oleh karena itu pembuatan skripsi ini penulis menggunakan judul **Perencanaan dan Pembuatan Iklan Dengan Media Film Kartun 2D Untuk PT.Inoarsitas**. Disini penulis akan membuat alur cerita yang menarik dan berusaha menggunakan daya tarik kartun sebagai media iklan, agar para pelanggan lebih tahu tentang PT.Inoarsitas yang bergerak dibidang Jasa Arsitek ini dan tertarik untuk menggunakan Jasa dari PT.Inoarsitas itu sendiri.

1.2 Perumusan masalah

Imajinasi yang dibumbui dengan kreatifitas merupakan kunci pokok bagaimana suatu seni dalam hal ini adalah animasi kartun, menjadi sangat menarik dan persuasif. Kemampuan animator dalam memvisualisasikan suatu gambar dua dimensi yang mempunyai alur yang mudah dimengerti adalah hal kedua yang menjadi dasar dalam pembuatan suatu animasi.

Berdasarkan dengan latar belakang serta pernyataan diatas maka dapat didapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah membuat animasi yang menarik?
2. Bagaimana memvisualisasikan alur cerita yang mudah dimengerti?
3. Bagaimana pembuatan iklan dengan media animasi agar menjadikan para pelanggan tertarik untuk menggunakan jasa PT.Inoarsitas?

1.3 Batasan Masalah

Karena luasnya bahasan yang ada maka penulis akan memberikan beberapa batasan masalah, yaitu :

1. Film ini berupa animasi dua dimensi (kartun) yang dibuat menggunakan software dari Adobe®
2. Pembuatan kartun akan dijelaskan dalam tahaan pra-produksi dan saat produksi(proses produksi).
3. Pada tahap proses produksi akan dijelaskan secara singkat namun terurut.
4. Film ini berdurasikan 2,5 menit.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Berikut ini adalah maksud dan tujuan serta manfaat penulis membuat penelitian dengan judul diatas :

1. Tujuan :

Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan tingkat Strata 1 pada jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komunikasi AMIKOM Yogyakarta.

2. Manfaat :

- a. Sebagai pembuktian pengaplikasian ilmu yang telah didapat selama menimba ilmu di STMIK AMIKOM Yogyakarta, khususnya di bidang Multimedia.
- b. Sebagai penambahan pengalaman profesionalitas dalam rangka menjadi entrepreneur dibidang Multimedia.
- c. Sebagai pengalaman dalam membuat animasi 2D.
- d. Sebagai referensi, khususnya bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana cara pembuatan animasi 2D, maupun bagaimana menyusun alur cerita yang baik dan menarik.
- e. Sebagai salah satu karya yang dapat dicantumkan dalam CV.

1.5 Metode Penelitian

Hasil karya dan pembahasan yang menarik diharapkan dapat menarik minat pembelajaran kartun kepada seluruh orang pada film kartun berdurasi dua menit ini. Acuan-acuan yang akurat serta mengikuti perkembangan animasi dunia dapat menjadikan kartun ini lebih menarik. Untuk menjadikannya menarik maka akan digunakan 2 metode dalam penelitian, yaitu :

1. Metode Observasi

Metode ini digunakan untuk mengamati dan memperbaharui gaya animasi yang sedang menjadi pokok pembicaraan ataupun yang sedang diminati oleh para penonton.

2. Metode Kepustakaan

Metode ini digunakan untuk mempelajari segala hal tentang animasi baik dalam segi pembuatan cerita maupun teknik penggambarannya. Mempelajarinya bisa melalui artikel dimedia manapun, literatur dan juga dari buku-buku yang mengulas tentang per-Animasi-an.

3. Metode Wawancara

Metode ketiga ini digunakan untuk memperjelas alur, tujuan, serta arah sebenarnya dari pembuatan iklan ini. Wawancara ditujukan pada pihak PT.Inoarsitas dan bertemu langsung dengan komisaris PT.Inoarsitas Ibu Sekar Ari Pawestri S.T.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penulisan skripsi ini terarah dan tersusun dengan rapi serta baik, maka secara garis besar akan dijelaskan dalam sistematika penulisan ini. Yangmana akan dijelaskan dalam uraian sebagai berikut :

Bab I Latar Belakang

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan juga sistematika penulisan laporan.

Bab II Landasan Teori

Pada bab ini akan dijelaskan tentang pengertian multimedia, sejarah multimedia, pengertian iklan, sejarah iklan, konsep dasar iklan, macam iklan, pengertian animasi, sejarah animasi, prinsip animasi, jenis animasi, teknik pembuatan animasi, pewarnaan animasi, fasilitas yang digunakan dalam peranimasian dan juga contoh iklan animasi kelas dunia.

Bab III Analisis dan Perancangan

Bab ini akan menjelaskan tentang penerangan ide animasi, pembuatan alur animasi, pembuatan design tokoh animasi, pembuatan sketsa dasar animasi (storyboard), serta pemilihan tema, soundtrack, dan sound efek yang akan digunakan.

Bab IV Pembahasan

Didalam bab IV ini akan dijelaskan proses pembuatan kartun dalam tahap produksi.

Bab V Penutup

Dalam bab V, akan dijelaskan tentang kesimpulan serta saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.