

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi pada jaman sekarang sangatlah berkembang pesat, khususnya di bidang multimedia. Contohnya perkembangan film kartun. Seperti yang telah kita ketahui, di Indonesia, penonton film kartun animasi 2 dimensi (2D) yang umumnya anak-anak sudah mulai berkurang. Hal ini disebabkan banyaknya produksi film yang bergenre drama, horror, dan komedi, yang mengakibatkan berkurangnya perhatian terhadap film animasi 2D. Padahal sebenarnya Indonesia sanggup memproduksi film animasi berkualitas.

Industri film kartun di Indonesia sendiri saat ini masih jauh yang diharapkan. Para animator lokal umumnya beranggapan bahwa industri film kartun membutuhkan biaya yang besar serta sumber daya manusia yang benar-benar memahami teknik pembuatan film kartun yang di nilai rumit. Mereka juga menilai industri Film Kartun ini memiliki prospek ke depan yang kurang menjanjikan.

Kemajuan sistem komputerisasi sekarang ini, sangat mendukung untuk memproduksi film kartun animasi dengan pengerjaan yang cepat dan berkualitas, apalagi jika di dukung oleh sumber daya manusia yang produktif dan memiliki kreatifitas, penguasaan teknik yang tinggi menjadi pondasi yang kuat, serta mempunyai tujuan yang akan disampaikan, agar menghasilkan produk yang bernilai positif untuk masyarakat.

Melihat permasalahan tersebut, maka mendukung skripsi menjadi tujuan utama serta memberikan gambaran bahwa dengan sistem komputerisasi sekarang ini, kita dapat memproduksi film animasi 2D dengan pengerjaan yang cepat dan berkualitas. Maka judul dari skripsi ini adalah "Perancangan Film Kartun 2D "TWINGKY" Dengan Menggunakan Teknik Animasi Digital".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat rumusan masalah pada studi ini adalah bagaimana cara memproduksi film kartun animasi 2D yang dapat memberikan nilai positif dan berkualitas, langkah dan tahapan apa saja yang harus di kerjakan, serta penguasaan teknik apa saja yang akan digunakan.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan skripsi ini adalah agar masalah tidak menyebar meluas dan menyimpang dari pokok bahasan, maka penulis membuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Pra Produksi, meliputi pencarian ide, perancangan karakter, penulisan naskah, skenario, dan pembuatan storyboard.
2. Produksi, meliputi pembuatan *key motion*, animasi, perancangan *background*, pewarnaan *digital*, *editing*.
3. Pasca produksi, berupa pengisian *dubbing Voice*, pemberian *sound efek*, *backsound*, sinkronisasi antara gerakan dan *visual* dengan *audio*, hingga *finishing* berupa *rendering*.
4. Jenis film pendek, standar PAL 25 fps

5. Software yang digunakan *CTP Pro 1.8, Adobe Photoshop CS3, Adobe Premiere Pro CS3, Adobe Soundboot CS3.*

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai

berikut :

1. Mampu membuat Film Kartun sesuai standar TV Nasional
2. Mengembangkan ketrampilan yang ditekuni saat ini yaitu dalam bidang multimedia
3. Untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi strata 1 (S1) pada STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA jurusan teknik informatika.
4. Membuat portofolio *project* Animasi 2D untuk memperoleh Sponsor.

1.5. Manfaat Penelitian

Semu hasil penelitian pada dasarnya harus bermanfaat yang dapat diperoleh baik bagi penulis dan semua pihak yang terkait adalah sebagai berikut :

1. Dapat memperdalam pembuatan film animasi 2 Dimensi
2. Bisa menjadi tolak ukur kemampuan dalam bidang multimedia, dalam hal ini kemampuan dalam bidang pembuatan film animasi 2 Dimensi
3. Bisa menjadi referensi mahasiswa yang lain dalam pembuatan film animasi 2 Dimensi.

4. Dapat menjadi Portofolio penulis saat mengajukan lamaran kerja menjadi Animator, atau mengajukan *project* untuk mencari sponsor film animasi 2D.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Penulis dalam pengumpulan data ~~tidak~~ hanya menggunakan hanya satu metode, tapi menggunakan tiga metode, yaitu :

1.6.1. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data yang diperoleh dengan cara pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat di peroleh di perpustakaan maupun file-file dari Internet.

1.6.2. Metode Observasi

Metode Observasi yaitu peninjauan dan pengamatan langsung pembuatan film kartun ke MSV *Animation* STMIK Amikom Yogyakarta. Agar lebih jelas mengenai seluk beluk pembuatannya secara detail.

1.6.3. Metode Wawancara

Pengumpulan data dengan cara wawancara terhadap pihak – pihak yang mengetahui lebih mendalam tentang pembuatan film animasi 2D, seperti kepada Dosen ataupun pihak MSV *animation* STMIK Amikom Yogyakarta.

1.7. Sistematika Penulisan :

BAB I Pendahuluan

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Menjelaskan uraian tentang sejarah singkat dan informasi yang berhubungan dengan film animasi, serta prinsip pembuatan dan software yang digunakan dalam pembuatan film animasi.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Pra Produksi, Pada bab ini berisi inti atau pokok cerita dimana didalamnya terdapat ide, tema, sinopsis, karakter, naskah, latar cerita storyboard. Pada bab ini juga berisi analisis kebutuhan hardware dan software.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Menjelaskan tentang pembahasan umum, penerapan teknik painting/melukis, produksi, pasca produksi, editing video dan audio serta finishing.

