

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film kartun merupakan golongan dari film animasi (*animation*) yaitu film yang dibuat dengan menggerakkan gambar baik gambar yang dibuat dengan tangan atau Foto, khusus untuk teknik animasi dengan foto disebut sebagai stop motion. Film kartun sendiri adalah film animasi yang dibuat dengan menggambar dimana ilustrasi karakter baik manusia maupun binatang dibuat dengan melebih-lebihkan penampakannya untuk membuatnya lucu ataupun kharismatik.

Film animasi saat ini telah menjadi salah satu elemen penting dalam penyampaian informasi dan komunikasi visual berbasis multimedia, selain itu penikmat film ini juga telah berkembang dari cuma hiburan anak-anak menjadi hiburan semua umur dan bahkan ada yang hanya boleh di tonton oleh orang dewasa terkait vulgarisme dan kompleksnya cerita yang disuguhkan pada film animasi tersebut. Produk animasi baik 2D maupun 3D tidak hanya diperuntukkan untuk pembuatan film namun juga pembuatan game.

Film animasi 2D tetap memiliki pasarnya sendiri yang tidak akan digeser oleh film 3D. Film film animasi 2D bahkan dapat menembus Holywood seperti Spirited Away oleh studio Ghibli sekalipun saat itu telah ada Final Fantasy : The Spirit Within yang merupakan film animasi 3D. Film-film lainnya yang sukses di amerika adalah Ponyo, Evangelion, Dragon Ball, dan Blood The last

vampire yang beberapa diantaranya telah dijadikan film life action oleh Hollywood.

pembuatan film kartun baik 2D maupun 3D adalah proses yang cukup rumit dan lebih rumit dibandingkan film yang menggunakan aktor sungguhan, namun menjadi lebih murah karena biaya honor aktor tidak dikeluarkan. Kelebihan lainnya ialah animator dapat dengan mudah memodifikasi karakternya tanpa membutuhkan waktu dan biaya tambahan sesuai kebutuhan produksi. Background juga dapat dirubah atau diganti-ganti sesuai dengan kebutuhan sehingga kita dapat menggunakan adegan yang sama namun dengan latar belakang(background) yang berbeda hal ini tentu dapat menghemat banyak waktu produksi. Setiap studio professional di luar Indonesia biasanya memiliki software-software pengolah animasi sendiri yang dibuat oleh programmer mereka, namun di Indonesia software yang umum dipakai adalah Adobe Flash atau Anime Studio dan software pendukung seperti Adobe after effect. Digunakannya software-software ini mempermudah pembuatan film kartun agar lebih menghemat waktu dan tenaga.

Salah satu bentuk dari perkembangan animasi 2D adalah jenis animasi 2D hybrid, yaitu teknik yang menggunakan penggambaran manual dan juga digital secara sinergis. Teknik ini jika diperkuat dengan bantuan animasi flash seperti motion tween atau path animation, dan pengaturan timing yang sesuai akan dapat menghasilkan gerakan yang cukup halus dengan menggunakan sedikit gambar.

1.2 Perumusan Masalah.

Berdasarkan uraian sebelumnya dapat dirumuskan permasalahan yaitu: bagaimana memproduksi film kartun Xyz-B dengan teknik 2D hybrid dan menggunakan flash sebagai pengatur durasi keyframe pada timing pergerakan, agar animasi dapat terlihat halus.

1.3 Batasan Masalah

Dunia Animasi adalah dunia yang luas, oleh sebab itu dalam naskah ini yang akan dibahas hanya seputar animasi 2D dengan metode 2Dhybrid menggunakan Flash dengan standar frame rate 24fps.

Software-software pendukung lainnya dalam pembuatan film 2D ini yaitu Adobe Photoshop, SAI After Effect, Audacity, dan Adobe Premiere.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Maksud dan tujuan dilakukannya penelitian ini antara lain sebagai berikut

1. Internal

- a. Sebagai syarat meraih gelar strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan komputer AMIKOM Yogyakarta
- b. Media penerapan ilmu teoritis yang telah didapatkan selama mengikuti pendidikan di STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Dapat mengetahui dengan diterapkannya ilmu yang telah dipelajari dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi.

2. Eksternal

Tujuan dipersembahkannya bahasan ini bagi masyarakat umum mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut :

- a. Memajukan kualitas animator Indonesia

Manfaat yang didapatkan penulis adalah :

- a. Mendapatkan pengalaman yang akan diterapkan dalam bekerja.
- b. Tolok ukur sejauh mana kemampuan dan sejauh mana ilmu yang didapatkan saat perkuliahan dapat berguna pada lingkungan kerja sebenarnya.

1.5 Metode Penelitian

Sumber sumber data yang menjamin akuratnya data yang diperoleh diambil dengan beberapa metode pengumpulan data, sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Mengamati dan mengikuti perkembangan animasi saat ini sebagai referensi, dan melakukan kunjungan ke animasi "Mataram Surya Visi" sebagai studi banding dalam pengambilan keterangan dan proses produksi.

2. metode Kepustakaan

literatur-literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi akan dipelajari, baik dari Web maupun Perpustakaan yang sesuai dengan objek penelitian dan dari buku yang mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan Disajikan penulis demi kemudahan penulisan Skripsi ini. Merupakan petunjuk tingkat sistem penyajian gagasan karya ilmiah yang memuat alasan yang logis.

Laporan disusun secara sistematis kedalam 5 bab. Masing masing bab akan menguraikan permasalahan-permasalahan, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan penelitian serta sistematika penulisan dijelaskan disini.

BAB II DASAR TEORI

Diterangkan dalam bab ini teori yang melandasi pengertian animasi, Teknik pembuatan animasi, prinsip animasi, tahap-tahap produksi film kartun, serta berisi uraian singkat system perangkat lunak dan perangkat keras yang dipergunakan dalam penyelesaian skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dijelaskan dalam bab ini tentang proses pra produksi yang meliputi pembuatan alurcerita, desain karakter, konsep, *screenplay* dan storyboard, yang digunakan untuk animasi ini.

BAB IV PEMBAHASAN

Dibahas dalam bab ini bagaimana perancangan dalam pembuatan animasi yaitu proses produksi dan pasca produksi.

BAB V KESIMPULAN DAN PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang telah dibuat dalam Skripsi ini

