BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi, khususnya teknologi multimedia dewasa ini telah berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia menjadi sedemikian mudah dan menyenangkan. Perkembangan teknologi multimedia yang mudah ditemui yaitu penggunaannya dalam dunia pembuatan film. Terdapat beberapa jenis film yang serig diproduksi, mulai dari film yang ditokohkan dan diperankan oleh manusia, hingga film kartun yang diperankan oleh tokoh-tokoh berupa karakter yang dibuat sedemikian rupa sehingga mempunyai sifat dan tingkah laku seperti manusia.

Film kartun merupakan salah satu jenis film yang masih banyak dibuat dan diproduksi hingga sekarang. Perkembangan film kartun berasal dari teknologi sederhana berupa sekumpulan gambar padakertas yang bergerak, kemudian gambar tersebut difilmkan satu per satu. Sejak computer berubah fungsi dari sekadar alat komputasi biasa menjadi sebuah alat yang dapat menangani berbagai keperluan pembuatan film, perkembangan film kartun menjadi semakin pesat. Walaupun pembuatannya terlihat rumit, namun film kartun lebih banyak diproduksi dikarenakan biaya pembuatannya lebih murah daripada jenis film yang diperankan manusia.

Saat ini, acara film kartun sudah sangat populer bukan hanya di kalangan anak-anak saja tetapi orang dewasa pun tidak sedikit yang menggemari film kartun. Oleh karena itu, banyak stasiun TV di Indonesia yang menyiarkan film kartun untuk menarik pemirsanya. Di Indonesia, keberadaan film kartun saat ini masih didominasi oleh pihak-pihak asing seperti Jepang, Eropa, dan Amerika. Dalam menciptakan sebuah film kartun, mereka tidak terlepas dari kecanggihan teknologi komputer.

Pembuatan film kartun tidaklah mudah, membutuhkan waktu bertahun-tahun dan sumber daya yang handal untuk menghasilkan sebuah film kartun yang berkualitas yang bisa dinikmati oleh para penikmat film kartun. Animasi/film kartun, khususnya kartun 2D (2 Dimensi) merupakan salah satu dari hasil teknologi multimedia yang paling rumit dan butuh ketekunan sang animator dalam pengerjaannya. Pada awalnya animasi kartun dibuat dengan cara manual, yaitu dengan menggunakan kertas sebagai media gambar. Sejumlah kertas yang sudah terdapat gambar dengan sedikit perbedaan disusun sedemikian rupa sehingga gambar akan terlihat bergerak. Namun dengan berkembang pesatnya teknologi, animasi dapat dikerjakan dengan lebih cepat dan mudah.

Pembuatan animasi/film kartun melalui tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dibutuhkan kesabaran dan teknik-teknik tertentu yang dapat memudahkan animador dalam mengerjakannya. Penulis memakai teknik *limited cut animation* yang mempunyai pengertian animasi dengan mengulang-ulang

gerakan sebanyak mungkin, adegan dipertahankan selama mungkin dengan maksud menghemat gambar dan waktu pengerjaan. Untuk melakukan animasi ini, ketrampilan animator sangat dibutuhkan sebab dia harus dapat menciptakan ilusi gerakan dengan gambar seminimal mungkin.

1.2 Rumusan Masalah

Yang menjadi pokok permasalahan ini adalah: Bagaimana membuat film animasi kartun secara bertahap dan menggunakan teknik animasi yang sederhana untuk menghasilkan animasi kartun yang mendidik untuk anak usia 11-16 tahun.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memberikan arah yang lebih jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode atau cara yang tepat dan cepat dalam penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi tersebut, penulis menentukan batasan masalah penelitian, yaitu film ini berupa animasi 2D yang dibuat dengan menggunakan beberapa software pembantu, mulai dari metode pembuatan film kartun pada proses pra produksi, produksi, hingga pada proses pasca produksi. Adapun beberapa software pembantu yang digunakan yaitu Adobe Photoshop CS3, Adobe Alter Effects 7.0, dan Sony Vegas Pro 8.0.

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis:
   a. Sebagai syarat kelulusan jenjang Strata Satu (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer (STMIK) "AMIKOM" Yogyakarta.
   b. Menerapkan ilmu dan teori serta praktek yang diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta ke dalam aplikasi nyata.
   c. Menambah pengalaman dan kreatifitas dalam pembuatan film kartun.
   d. Memperoleh peluang kerja dalam dunia nyata, khususnya dalam bidang film kartun.
2. Bagi para pembaca:
   a. Memberikan tambahan pengetahuan tentang animasi 2D.
   b. Memotivasi para pembaca dalam peningkatan produktivitas dan semangat untuk menjadi animator pemula.
   c. Sebagai referensi dalam bidang animasi 2D.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan, maka

pengumpulan data yang benar, akurat, dan lengkap sangat diperlukan. Adapun beberapa metode yang penulis gunakan dalm melakukan pengumpulan data, yaitu:

1. Metode Wawancara

   Melalui metode ini, penulis dapat memperoleh penjelasan dan pengarahan secara langsung dari pihak yang berpengalaman dalam film animasi kartun.

2. Metode Kepustakaan

   Metode ini digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Literatur

   Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literatur yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas Internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi kartun.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, sistematika penulisan skripsi ini dibagi atas lima bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II : DASAS TEORI

Bab ini menguraikan konsep dasar acuan yang akan digunakan dalam pembuatan film kartun dan animasi. Bab ini berisi tentang pengertian multimedia, pengertian animasi, konsep dasar animasi kartun, peralatan dasar membuat film kartun, prinsip animasi kartun, kebutuhan sumber daya manusia, pewarnaan, sistem televisi dunia, langkah-langkah produksi, dan perangkat lunak dalam pembuatan film kartun.

BAB III : PERANCANGAN FILM KARTUN

Bab ini menguraikan tentang ide cerita, tema, *logline*, sinopsis, *diagram scene, character development,* membuat *storyboard*, dan analisis biaya manfaat.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini memberikan penjelasan tentang rancangan film kartun. Pada bab ini akan dibahas bagaimana cara atau teknik pembuatan film kartun secara bertahap dengan metode 2D.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapatkan dari penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penyusun.

LAMPIRAN