

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang cukup pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berubah kearah yang lebih maju dan lebih baik. Teknologi komputer yang memiliki fungsi awal sebagai alat bantu dalam menyelesaikan persoalan dan masalah dalam segala bidang kemudian memasuki fungsi sebagai penghibur. Hal ini ditandai dengan banyaknya produk-produk yang berbasis komputer dalam dunia hiburan. Salah satu dunia hiburan yang banyak diminati adalah film kartun.

Penggunaan komputer untuk menghasilkan kartun yang professional sudah diawali dengan kartun-kartun yang dibuat Hollywood Amerika Serikat. Di Indonesia sendiri bermunculan forum-forum yang membahas tentang animasi kartun ini dan beberapa perusahaan yang memfokuskan diri dibidang animasi kartun.

Dahulu pembuat animasi menggunakan lukisan manual, kemudian difoto diframe perframe, baru diproses dimesin editing. Oleh karena itu hanya perusahaan besarlah yang mampu membuat film animasi, karena biayanya amat besar dan memakan waktu yang lama. Namun sekarang

dengan hadirnya komputer (multimedia) perusahaan kecilpun sudah mampu mengerjakannya .

Dalam pembuatan animasi kartun ini jika ditekuni akan dapat menciptakan animasi-animasi kartun yang berkualitas, tentunya dengan mengikuti prinsip-prinsip dasar animasi yang membuat seolah animasi itu terlihat nyata. Mulai gerakan awal hingga gerakan akhir dimulai dengan merencanakan gambar animasi secara bertahap, baik itu untuk beberapa gerakan berulang-ulang maupun tidak. Berdasarkan alasan itulah penulis terdorong untuk membuat film animasi 2D (dua dimensi). Maka dalam penelitian dan pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul **Perancangan Film Kartun “Nenek VS Pencuri”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka penulis merumuskan masalah seperti berikut : Bagaimana merancang film kartun “Nenek VS Pencuri” dengan lebih mengedepankan prinsip animasi **Straight-Ahead Action and Pose to Pose**

1.3 Batasan masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi komputer, khususnya teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda, terutama pada perangkat lunak yang digunakan untuk membuat film kartun dua dimensi. Untuk memfokuskan

pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu menganalisa cerita film kartun dan merancang film kartun mulai dari tahap pengembangan, pra produksi, produksi dan pasca produksi. Dengan menggunakan software Macromedia Flash 8 dan Corel Draw 12 sebagai software utama, dan beberapa software pendukung seperti Adobe Audition 3.0, dan Adobe Premiere Pro 6.5.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari perancangan animasi film kartun ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 (TI) pada Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan dapat diterapkan didunia nyata.
3. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia, khususnya animasi film kartun.
4. Dapat dijadikan bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses film kartun dibuat. Sehingga bisa memberikan wawasan yang luas dalam bidang animasi film kartun.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini, yaitu sebagai berikut :

- Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait sesuai dengan bidang dan ilmunya masing-masing, khususnya dalam bidang animasi film kartun.

- Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

- Metode Study Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku sebagai referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

- Metode Study Literatur

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi kartun.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam enam bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan laporan dan rencana kegiatan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini menjelaskan tentang pengertian animasi, konsep dasar animasi, macam-macam animasi, prinsip-prinsip animasi, metode analisis biaya manfaat, analisis kebutuhan system, dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III Perancangan

Pada bab ini menjelaskan tentang Pra Produksi yaitu menentukan ide cerita, menentukan tema cerita, membuat logline, membuat synopsis, merancang diagram scene, membuat naskah cerita, scenario, membuat standart karakter tokoh, merancang desain tokoh, merancang warna tokoh-tokoh, membuat desain standart property dan vegetasi, membuat storyboard.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang Produksi dan Pasca Produksi yaitu drawing (pembuatan gambar key, membuat timing, membuat gambar inbetween, pembuatan background), scanning, pewarnaan/coloring, editing, pengisian suara/dubbing, pemberian sound efek, hingga finishing berupa rendering dan konversi ke VCD/DVD.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

1.7 Rencana Kegiatan

Agar penelitian dan pembuatan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar maka penulis membuat rencana kegiatan sebagai berikut :

Rencana Kegiatan	Maret				April				Mei			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Persiapan	■	■										
Pengumpulan Data			■	■	■	■						
Perancangan					■	■	■	■	■	■		
Penyusunan Laporan									■	■	■	
Penyempurnaan												■

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan