

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Di era yang semakin modern seperti saat ini segala pekerjaan sepertinya terlihat sangat mudah untuk dikerjakan. Tidak dapat dipungkiri bahwa peranan teknologi sangat besar pengaruhnya dalam kehidupan manusia. Meningkatnya kebutuhan manusia akan informasi seakan memaksa dunia teknologi informasi bekerja ekstra untuk mengimbangnya.

Teknologi informasi tidak akan pernah lepas dari dunia komputer. Fungsi komputer yang dari sekedar alat komputerisasi biasa hingga sebagai alat multimedia yang dapat membuat sarana informasi menjadi lebih menarik. Multimedia bisa berupa gambar, teks, video dan audio yang akan di animasikan, sehingga terkesan menarik dan akan kelihatan hidup atau bergerak. Bidang multimedia banyak digunakan dalam periklanan televisi, desain majalah, presentasi, atau film animasi seperti film kartun.

Perkembangan animasi sangat pesat dan mampu menarik minat masyarakat dari berbagai kalangan. Hal ini terbukti dengan maraknya animasi-animasi kartun yang ditayangkan di televisi. Film animasi tidak akan pernah terpisahkan dari rumah produksi yang membuat film tersebut. Saat ini telah tumbuh banyak studio animasi yang menghasilkan karya-karya animasi yang

fenomenal. Industri animasi pun menjadi sarana pemacu perkembangan ekonomi sebuah Negara, karena begitu besarnya omset ekonomi yang dihasilkan oleh industri kreatif ini.

Dunia film animasi sudah dibagi dalam dua klasifikasi, yaitu film animasi 2 dimensi (2D) dan animasi 3 dimensi (3D). Di Indonesia pembuatan film animasi kartun 2D belum marak dilakukan hal ini diakibatkan oleh tingginya biaya produksi serta rendahnya kualitas gerakan, menyebabkan minimnya daya tawar animasi kartun buatan lokal. Oleh karena itu penulis ingin menawarkan sebuah metode dalam proses pembuatan film animasi kartun dengan tujuan menghasilkan kualitas gerakan yang halus mendekati realistis. Dengan metode "Onion Skinning" dapat menghasilkan animasi kartun yang memiliki gerakan halus dan berkualitas. Onion Skinning adalah sebuah teknik dari 2D komputer grafis untuk membuat animasi kartun dengan mengedit movie untuk melihat beberapa frame dalam satu tampilan. Dalam hal ini animator dapat memutuskan untuk membuat atau merubah sebuah gambar berdasarkan gambar sebelumnya.

Dari uraian di atas, maka penulis tertarik untuk menyusun skripsi dengan judul " Pembuatan Film Animasi Benjo Dengan Menggunakan Metode Onion Skinning "

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah seperti berikut, bagaimana menghasilkan film animasi kartun 2D yang memiliki gerakan halus dan menghampiri realistis dengan metode Onion Skinning.

1.3 Batasan masalah

Agar mempermudah dan memberikan arah yang jelas dalam penelitian, penulis membatasi ruang lingkup masalah pembuatan film animasi kartun 2D, yaitu:

- Dengan menggunakan metode Onion Skinning sebagai landasan dalam proses penyelesaian proyek ini.
- Membuat film animasi kartun 2D dengan menggunakan aplikasi atau software Adobe Premiere Pro CS3, Adobe After Effect CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Flash CS3, Adobe Audition 1.5.

1.4 Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang berjudul “Pembuatan Film Animasi Benjo Dengan Menggunakan Metode Onion Skinning” ini, adalah :

- Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata – 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- Dapat menerapkan ilmu yang telah di pelajari selama mengikuti kegiatan belajar mengajar di “STMIK AMIKOM”.
- Menghasilkan sebuah film animasi kartun 2D yang realistis, dengan menggunakan metode Onion Skinning, serta mampu untuk bersaing dengan film animasi kartun 2D lainnya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari perancangan film kartun 2D dengan metode Onion Skinning, sebagai berikut:

- Memperoleh pengalaman dalam merancang film kartun 2D serta menambah wawasan dalam dunia kerja.
- Mengembangkan metode yang mudah diterapkan.
- Memperoleh penyelesaian terhadap rumusan masalah.
- Dapat dijadikan bahan pembelajaran atau referensi bagi mahasiswa Amikom yang berminat untuk mempelajari tentang proses perancangan film kartun 2D.

1.6 Metode Pengumpulan data

Agar memperoleh data yang akurat serta tujuan penulisan lebih fokus pada permasalahan yang akan diteliti, penulis melakukan beberapa tahapan metode dalam penelitian, yaitu:

- Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan Tanya jawab secara langsung dengan pihak yang berkompeten dalam perancangan film animasi kartun 2D.

- Metode Observasi

Dengan metode pengumpulan data ini peneliti dapat mengamati secara langsung obyek yang akan diteliti, mulai

dari peroses pembuatan naskah cerita, gambar karakter, story board, dubbing, editing sampai pada peroses konversi film kartun tersebut ke VCD.

- Metode studi Literatur

Metode pengumpulan data dengan memanfaatkan fasilitas internet, seperti membaca artikel dari web yang berkaitan dengan perancangan film kartun 2D, khususnya dengan metode Onion Skinning.

- Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan menggunakan buku sebagai acuan atau bahan referensi dalam memperoleh data informasi yang dibutuhkan.

1.7 Sistematika penulisan

Adapun sistematika dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang pengenalan multimedia, elemen - elemen multimedia, konsep dasar animasi, prinsip - prinsip animasi, peralatan

dasar pembuatan film kartun, pengenalan, standar penyiaran video dan aplikasi atau software yang digunakan dalam perancangan film kartun.

BAB III PERANCANGAN FILM KARTUN

Pada bab ini akan dibahas tentang ide cerita, thema, logline, synopsis, diagram scene, character development, membuat storyboard dan analisis SWOT serta analisis biaya manfaat.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan bagaimana membuat film kartun yang lebih efisien, mulai dari tahap produksi sampai pada proses pra produksi dengan menggunakan metode Onion Skinning.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan berisikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.

