

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi pada era sekarang ini tidak hanya membutuhkan tampilan yang berbasis teks tapi sudah memungkinkan penggunaan tampilan atau user interface yang user friendly dan full multimedia. Perkembangan hardware sekarang ini memungkinkan pengolahan grafis yang mampu menampilkan tampilan yang realistic.

Tak lepas dari kemajuan itu kebutuhan manusia dalam dunia hiburan tidak lepas dari pengaruh kemajuan dunia teknologi informasi, misalnya masalah yang akan dibahas pada skripsi ini yaitu tentang film kartun atau film animasi 2d (dua dimensi). Dalam pembuatan film kartun di dasari dengan sebuah teknik. Teknik yang langsung di kenal adalah teknik animasi cel atau sekarang lebih dikenal dengan tradisional animasi, karena teknik ini yang menjadi dasar dari film animasi. Film animasi yang terkenal menggunakan teknik ini adalah Bugs Bunny dari Disney.

Perkembangan teknik animasi yang semakin maju, membuat teknik-teknik baru yang lebih baik bermunculan menyelaraskan dengan kemajuan teknologi sekarang ini. Hal ini membuat teknik animasi cel semakin ditinggalkan dengan alasan waktu produksi yang lama dan biaya yang mahal. Oleh karena itu, penulis termotivasi untuk menerapkan teknik animasi cel dikombinasikan dengan teknik

yang lain yaitu animasi terbatas dengan memanfaatkan teknologi informasi atau komputer.

## **1.2 Runusan Masalah**

Masalah pembuatan film kartun ini dapat dirumuskan sebagai berikut:  
Bagaimana membuat film kartun atau animasi dengan menggabungkan teknik animasi cel dan animasi terbatas secara digital.

## **1.3 Batasan Masalah**

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memfokuskan pembahasan dan memberikan arah yang lebih jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode yang cepat dan tepat, maka dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup mengenai pembuatan film kartun pada proses pra produksi sampai proses pasca produksi dan kedua teknik yang penulis gunakan yaitu teknik animasi cell dan teknik animasi terbatas.

Untuk pembuatan film kartun ini, penulis menggunakan beberapa software yaitu:

1. Macromedia flash 8
2. Adobe after effect
3. Adobe premier

#### 1.4 Manfaat dan Tujuan

Manfaat dan tujuan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai media pengembangan dan penerapan ilmu yang didapat selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Sebagai syarat menyelesaikan pendidikan S1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Memperoleh pengalaman dalam membuat film kartun 2D serta menambah wawasan untuk dunia kerja nanti

#### 1.5 Metode Pengumpulan Data

1. Metode kepustakaan

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

2. Studi literature

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan animasi 2D.

3. Metode observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dengan cara melihat film yang sudah di tayangkan di televisi.

## 1.6 Sistematika Pembahasan

Dalam laporan Skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab, dimana masing-masing bab mempunyai kaitan satu sama lain, yaitu :

### BAB I PENDAHULUAN

Memberikan latar belakang tentang permasalahan, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika pembahasan skripsi ini secara umum.

### BAB II DASAR TEORI

Memberikan dasar teori yang menunjang penyelesaian masalah dalam penulisan skripsi ini.

### BAB III PERANCANGAN

Berisi tentang tahap-tahap perancangan sebuah film kartun/animasi. Mulai dari mengumpulkan ide, menentukan tema sampai proses animatik. Sehingga film animasi tersebut siap untuk masuk tahapan produksi.

### BAB IV PEMBAHASAN

Berisi tentang tahapan produksi dan perancangan menyeluruh dari pembuatan film animasi.

### BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran setelah melakukan proses pembuatan film animasi ini.