

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi khususnya teknologi dibidang multimedia dewasa ini telah berkembang pesat. Contoh perkembangan teknologi tersebut sangat mudah ditemui, misalnya penggunaan teknologi multimedia dalam pembuatan film. Seperti yang telah kita ketahui, film Indonesia banyak yang berciri genre horror, drama, berbau seks, dan komedi. Dari sekian banyak film yang beredar, sadar atau tidak, kita sangat kekurangan genre animasi yang perhatiannya juga berkembang, namun tidak pernah meraih jumlah penonton yang seheboh film lain. Hal ini pula yang menyebabkan referensi tentang film animasi di Indonesia sangat minim. Mungkin banyak pula dari sekian penonton film Indonesia tidak menyadari bahwa Indonesia sebenarnya sanggup membuat film animasi berkualitas.

Anak-anak Indonesia selama ini sudah akrab dengan kartun dari Jepang, seperti 'Doraemon, Naruto atau 'Crayon Sinchan'. Hingga karakter-karakter lucu asal Negeri Paman Sam seperti Donal Bebek, Miki Tikus, Casper atau Tom and Jerry. Dan juga beberapa tahun terakhir lebih mengenal serial animasi 'Upin dan Ipin' produksi Malaysia. Meski ceritanya mendidik dan kebudayaan yang diusung tak jauh berbeda dengan nilai-nilai di Indonesia, tetap saja animasi tersebut buatan orang luar.

Mencerna animasi atau karakter buatan negeri lain bisa membuat anak-anak Indonesia kehilangan identitas. Anak-anak akan terbawa kepada emosi atau sifat-sifat dari karakter animasi asing yang sebenarnya belum tentu cocok dengan kepribadian bangsa ini. Hal ini tentu sangat tidak kita inginkan dalam perkembangan film animasi di Indonesia, mengingat masyarakat butuh sebuah penyegaran dalam dunia film yang semakin menurun dalam kualitasnya. Dibalik serbuan film Hollywood, kita masih bisa bangkit dalam film animasi. Oleh karenanya dalam skripsi ini penulis mengambil judul : “Analisis Dan Pembuatan Film Kartun “Aira si Peri Bunga” Berbasis Animasi 2D”

1.2 Rumusan Masalah

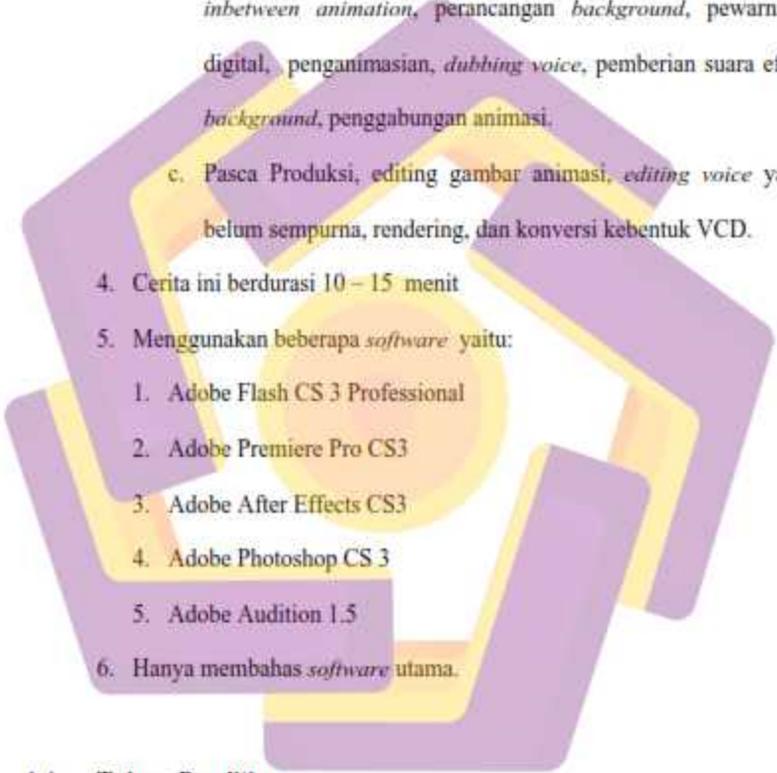
Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas, didapat rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana proses pembuatan film kartun “Aira si Peri Bunga” berbasis 2dimensi menggunakan *limited cut animation* ini dapat menghasilkan film kartun yang berkualitas.

1.3 Batasan Masalah

Membatasi ruang lingkup dari pembahasan dan permasalahan yang coba dipecahkan, maka dibuat batasan sebagai berikut :

1. Animasi dibuat dalam bentuk 2D (dua dimensi).
2. Menggunakan dana pribadi.
3. Kru yang terbatas, dengan produksi yang terdiri dari :

- 
- a. Pra Produksi, meliputi pencarian ide, tema, logline, perancangan karakter, penulisan sinopsis, diagram scene, pembuatan skenario, dan pembuatan *storyboard*.
 - b. Produksi, meliputi proses *drawing*, pembuatan *key animation*, *inbetween animation*, perancangan *background*, pewarnaan digital, penganimasian, *dubbing voice*, pemberian suara efek, *background*, penggabungan animasi.
 - c. Pasca Produksi, editing gambar animasi, *editing voice* yang belum sempurna, rendering, dan konversi ke bentuk VCD.
4. Cerita ini berdurasi 10 – 15 menit
 5. Menggunakan beberapa *software* yaitu:
 1. Adobe Flash CS 3 Professional
 2. Adobe Premiere Pro CS3
 3. Adobe After Effects CS3
 4. Adobe Photoshop CS 3
 5. Adobe Audition 1.5
 6. Hanya membahas *software* utama.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Program Studi STRATA-1 Sistem Informasi di STMIK AMIKOM

YOGYAKARTA.

2. Membuat film animasi berjudul "Aira si Peri Bunga" sebagai penambah referensi masyarakat terhadap film animasi 2D Indonesia.
3. Meningkatkan motivasi para pembaca dalam peningkatan produktivitas dan semangat untuk menjadi animator-animator masa depan.
4. Memberi tambahan pengetahuan mengenai animasi film kartun 2D.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat dicapai oleh penulis adalah :

1. Mengetahui kekurangan dan kelebihan menggunakan teknik ini, dan kelak dapat diterapkan dalam bekerja nantinya.
2. Manfaat bagi penulis itu sendiri adalah sebagai tolak ukur sejauh mana ilmu yang didapat diperkuliahan dapat diterapkan kedalam lingkungan permasalahan yang sebenarnya.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penyusunan skripsi ini diperlukan yang benar, lengkap, dan akurat. Dengan kelengkapan data diharapkan dapat mengurangi frekuensi hambatan yang muncul, sehingga kelancaran dalam penyusunan skripsi dapat tercapai.

Beberapa metode pengumpulan data yang dipakai oleh penulis, antara lain:

1. Metode Studi Literatur

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

2. Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data melalui metode studi pustaka dimaksudkan untuk memperoleh data yang diperlukan dengan cara mengacu pada buku dan semua media yang berisi informasi tentang animasi dan semua yang berkaitan dengan masalah yang akan di bahas.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan akan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut :

Bab I : PENDAHULUAN

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

Bab II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, pengertian animasi, sejarah animasi, prinsip-prinsip animasi, teknik pembuatan animasi, peralatan dasar pembuatan film kartun, pewarnaan, tahapan pembuatan film kartun, dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan film kartun.

Bab III : ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN

Bab ini dijelaskan mulai dari pra produksi (standar karakter, standar warna karakter, standar property, membuat layout dan storyboard) , penentuan ide cerita, tema, menulis logline, synopsis, diagram scene, screenplay, character development, analisis kebutuhan system, dan analisis masalah serta solusinya.

Bab IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini dijelaskan mengenai bagaimana pembuatan film kartun, produksi (membuat gambar key, menentukan timing, membuat gambar in between, pembuatan background, cleaning), sampai pada tahapan pasca produksi atau post produksi (proses scanning, coloring, dubbing, editing, dan composing)

Bab V : PENUTUP

Pada hal ini dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penulis untuk menulis laporan, baik berupa buku, buku panduan, majalah, maupun internet.