

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi multimedia semakin berkembang pesat. Salah satu hasilnya yang sangat fenomenal adalah film animasi kartun. Pada awalnya animasi kartun dibuat dengan cara yang sangat sederhana yaitu dengan menggunakan sejumlah kertas sebagai medianya kemudian pada kertas tadi diberi gambar – gambar tertentu. Antara satu kertas dengan yang lain memiliki sedikit sekali perbedaan gambarnya sehingga nantinya jika kertas-kertas tadi disusun , gambarnya akan terlihat bergerak. Dengan semakin berkembangnya teknologi , tentunya akan sangat membantu para animator untuk lebih banyak berkarya dan mempercepat dalam perjalanannya.

Kurangnya minat generasi muda di Indonesia untuk membuat film animasi kartun. Para generasi bangsa ini masih memiliki budaya konsumtif dan menganggap bahwa membuat film animasi kartun sangat rumit , tidak menguntungkan. Padahal sebenarnya membuat film animasi kartun sangat mudah asalkan langkah-langkahnya benar .dan memberikan manfaat, jika dibuat dengan pesan yang bersifat pengetahuan. Pada awalnya film animasi kartun hanya berfungsi sebagai hiburan saja dan dikhususkan untuk anak-anak. Namun lama kelamaan film kartun tidak lagi sebagai konsumsi anak-anak saja. Saat ini sudah mulai berkembang jenis film animasi kartun yang dikhususkan untuk remaja dan orang dewasa seperti film animasi *Mulan* ,*kungfu*

panda. Selain itu , fungsinya pun sudah mulai berfariasi seperti untuk pendidikan , kelestarian lingkungan dan lain sebagainya.

Di Jepang, film animasi kartun lebih dikenal dengan nama *anime*. Gaya bahasa orang – orang Jepang berbeda dengan bahasa Inggris sehingga kata animasi berubah menjadi *anime*. Selain itu *anime* juga memiliki struktur menggambar yang sangat berbeda dengan gaya animasi Amerika.

1.2 Rumusan Masalah

Kurangnya minat para pemuda pemudi di Indonesia untuk membuat film animasi kartun. Para generasi bangsa ini masih memiliki budaya konsumtif dan menganggap bahwa membuat film animasi kartun sangat rumit, tidak menguntungkan dan hanya untuk anak-anak kecil saja. Padahal sebenarnya membuat film animasi kartun sangat mudah asalkan langkah-langkahnya benar. Boleh karena itu, dalam pembuatan film animasi kartun 2D harus melalui tahap produksi-produksi dan pasca produksi. Selain itu juga dibutuhkan Teknik-teknik tertentu dalam membuat animasi kartun 2D sehingga mudah dikerjakan. Maka yang menjadikan pokok permasalahan ini adalah : Bagaimana membuat film animasi kartun secara terhadap dan menggunakan Teknik yang mudah yaitu Teknik Limited cut Animation?

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, serta tercapainya tujuan penelitian yang dilakukan berdasarkan asumsi.

Adapun untuk mewujudkan apa yang dijelaskan diatas, penulis menggunakan software utama Macromedia flas 8 dan beberapa software pembantu yaitu:

1. Adobe Photoshop Cs
2. Adobe Alter Effects
3. Macromedia Flash 8
4. Cool Edit pro 2.0

Dengan hadirnya software-software pembantu beberapa diantaranya telah penulis sebutkan diatas telah menjadikan pembuatan film animasi kartun yang dulu sulit menjadi hal yang mudah untuk dilakukan, bahkan bagi seorang pemula sekalipun.

1.4 Penelitian dan Tujuan

Penelitian dan tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

- a. Mampu membuat film animasi berbasis 2D
- b. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapatkan selama mengikuti proses belajar mengajar di STIMIK AMIKOM, yaitu telah menempuh mata kuliah komputer grafis, multimedia , multimedia lanjut dan broadcasting.

- c. Mampu mengembangkan pengetahuan dan teknik yang mudah diterapkan
- d. Memperoleh wawasan secara nyata dari penelitian yang dilakukan
- e. Dapat menambah wawasan dalam dunia kerja.

2. Bagi Para Animator

- a. Menambah pengetahuan tentang pembuatan film animasi kartun.
- b. Dapat menikmati film animasi kartun yang telah penulis rancang.
- c. Memacu para animator dalam negeri untuk membuat karya animasi kartun sendiri.
- d. Sebagai refensi buat temen-temen/adik-adik kelas yang tertarik dalam bidang film animasi kartun 2 dimensi.

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 dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan data tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan penelitian, yaitu sebagai berikut :

1. Metode Keputusan (Library)

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep- konsep teritis menggunakan buku-buku sebagai bahan refensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

2. Metode Wawancara (Interview)

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

3. Metode Study Literatur

Pengambilan 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

Untuk memperoleh penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut :

Bab I : PENDAHULUAN

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

Bab II : DASAR TEORI

Dalam bab ini berisi tentang pengertian animasi, pengertian multimedia, konsep dasar animasi kartun, peralatan dasar membuat film kartun, prinsip animasi kartun, kebutuhan sumber daya manusia perwarnaan, sytem televisi dunia, perangkat lunak dalam pembuatan film kartun.

Bab III : ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN

Pada bab ini menggunakan tentang ide cerita, tema, logiline Sinopsis, diagram scene, caràcter development, membuat storyboard dan analisis biaya manfaat.

Bab IV : PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas implementasi dan bagaimana cara atau teknik pembuatan film animasi kartun yang lebih efisien secara bertahap.

Bab V : PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan dari penelitian.

