

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi, khususnya dibidang multimedia saat ini, telah berkembang dengan pesat, begitu banyak hal yang menarik, seakan tidak ada habis-habisnya untuk dibahas. Dengan teknologi informasi berbasis multimedia diharapkan bisa memberikan peranan penting dalam penyampaian sebuah informasi, seperti film kartun 2D. Film kartun merupakan sebuah produk hiburan yang sangat pesat perkembangannya seiring dengan perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi yang begitu cepat menyeret laju perkembangan animasi yang pesat juga selaku sebuah produk hiburan, media bahkan sampai tahap industri. Film kartun dapat menjadi sebuah alternatif dalam menyampaikan informasi dengan lebih menarik. Dengan bentuk yang unik pada suatu objek, warna-warna yang digunakan, gerakan-gerakan yang dinamis.

Sebagai sarana penyampaian informasi yang menarik, film kartun dapat menjadi sarana hiburan dan pembelajaran bagi semua kalangan. Tidak hanya anak-anak namun anak remaja maupun dewasa banyak yang menggemarinya. Hal ini sangat membantu untuk memberikan informasi dan pengetahuan yang berharga melalui sebuah tontonan film kartun, namun masih juga banyak keterbatasan yang dimiliki dari segi biaya maupun alat bantu yang dimiliki. Disini perancangan film kartun ini akan dibuat menggunakan teknik *hybrid animation* dengan cara menggambar manual

pada media kertas kemudian mentransfer ke dalam komputer untuk dapat menjadi gambar digital pada komputer serta menggunakan salah satu fitur *tool free transform tool* dari adobe flash cs4 untuk membuat gerakan animasi, hal ini digunakan untuk penghematan, dibuat sesederhana mungkin dengan ukuran resolusi *768x576 pixel, 25fps PAL (Pixel Aspec Ratio)*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diambil rumusan masalah, yaitu , Bagaimana membuat Film kartun 2D "Si Ceroboh"?

1.3 Batasan Masalah

Batasan dalam pembuatan skripsi ini meliputi :

- a. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Flash CS4, Adobe Premiere CS4, Adobe Soundbooth.
- b. Menggunakan resolusi *768 X 576 Pixel, 25 fps standar PAL (Pixel Aspec Ratio)*.
- c. Film Kartun yang berdurasi kurang lebih 5 menit.
- d. Teknik *hybrid animation 2D*.
- e. Format film *avi*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Sebagai syarat kelulusan mahasiswa tingkat akhir dalam menyelesaikan jenjang pendidikan Strata-I Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Membuat film kartun 2D “Si Ceroboh”.

1.5 Metode Penelitian

1. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Merupakan penelusuran yang bersumber dari buku, media, pakar ataupun dari hasil penelitian orang lain yang bertujuan untuk menyusun dasar teori yang digunakan dalam melakukan penelitian.

b. Metode Observasi

Merupakan metode untuk mendapatkan data dari cara pengamatan terhadap film kartun terkenal maupun *independent*.

c. Metode Kepustakaan

Proses pengumpulan data melalui buku-buku, yang berkaitan dengan proses produksi dari internet maupun buku.

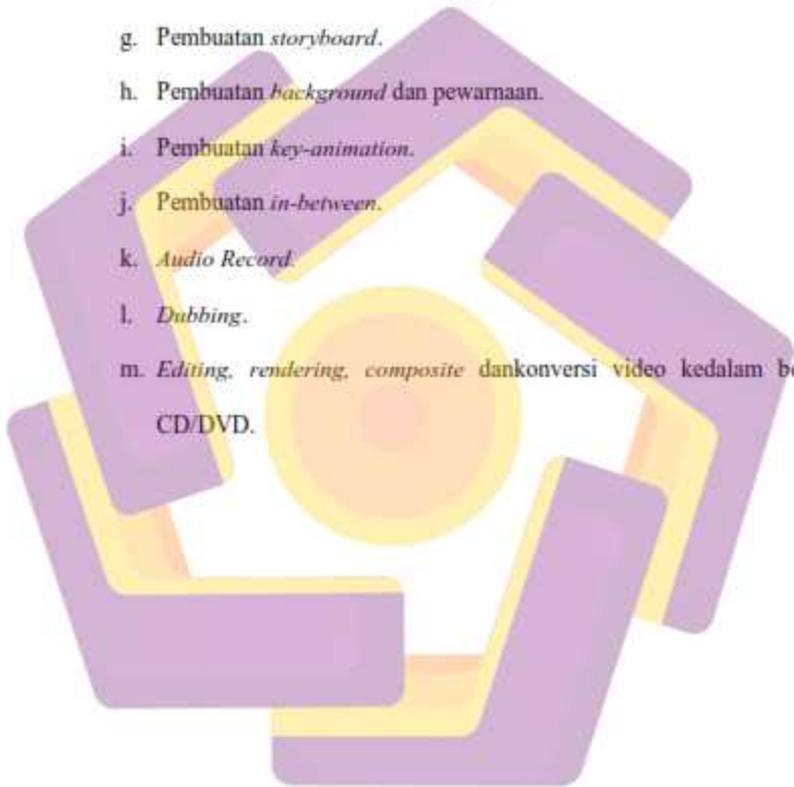
2. Metode Analisis

- a. Analisis SWOT.
- b. Analisis Kebutuhan Sistem.

3. Metode Perancangan Film Kartun

- a. Menentukan ide cerita.
- b. Penulisan *logline*.

- c. Membuat sinopsis.
- d. Membuat diagram *scene*.
- e. Merancang karakter.
- f. Pembuatan Naskah atau *Screenplay*.
- g. Pembuatan *storyboard*.
- h. Pembuatan *background* dan pewarnaan.
- i. Pembuatan *key-animation*.
- j. Pembuatan *in-between*.
- k. *Audio Record*.
- l. *Dubbing*.
- m. *Editing, rendering, composite* dan konversi video kedalam bentuk CD/DVD.



1.6 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Pada bab ini akan di uraikan teori yang melandasi sejarah animasi, pengertian animasi, jenis-jenis animasi, prinsip animasi, teknik animasi 2D, proses pembuatan animasi dan perangkat lunak yang digunakan.

Bab III Analisis dan Perancangan

Bab ini menguraikan tentang tahapan perancangan film kartun “Si Ceroboh” berbasis animasi 2D, menggambarkan bentuk dan kepribadian tiap-tiap karakter, yang akan di buat dalam proyek animasi.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan.

Bab ini menguraikan pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, perencanaan film animasi yang dibuat beserta proses *rendering*.

Bab V Penutup

Bab ini meliputi kesimpulan-kesimpulan yang didapat dari hasil pembuatan film kartun dan sarana yang berkaitan dengan pengerjaan film kartun “Si Ceroboh”.