

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dunia film kartun sekarang sudah semakin pesat perkembangannya seiring dengan perkembangan dunia yang semakin maju, maka semakin marak pula acara film kartun yang dinikmati pemirsanya. Hal ini disebabkan karena persaingan film kartun di antara industri industri film kartun yang saling bersaing untuk mendapatkan pemirsa yang sebanyak banyaknya. Dengan mendapat kepercayaan dari pemirsanya maka industri film kartun akan berkembang dengan pesat.

Acara film kartun sekarang sudah sangat populer bahkan bukan di kalangan anak anak saja orang dewasa pun ada yang menyukai acara film kartun. Tidak salah apabila banyak stasiun Televisi yang menayangkan acara film kartun untuk menarik perhatian audiencenya. Film kartun pada umumnya berdasarkan cerita-cerita fantasi, karena itu pada umumnya anak-anak menyukai acara film kartun karena digunakan sebagai media berfantasi.

Dalam pembuatan animasi cartun tidaklah semudah yang diperkirakan dalam proses penciptaanya pun menghabiskan waktu hampir bertahun tahun, pada awalnya pembuatan animasi kartun tidak dibantu dengan komputer hanya menggunakan alat gambar saja yang kemudian di buka satu persatu dan di gerakan yang cepat.

Pembuatan film kartun membutuhkan animator, animator adalah pendesain animasi film kartun di komputer yang menganimasikan obyek antar keyframe. Dengan adanya komputer dan animator tidak perlu adanya pembuatan animasi frame demi frame seperti dalam pembuatan animasi gambar demi gambar seperti dalam pembuatan film kartun konvensional. Sedangkan frame-frame antar keyframe akan diterjemahkan sendiri oleh komputer seperti sebuah gerakan yang diinginkan animator. Itulah peranan animasi dan animator sebagai arsitek pendesain sebuah animasi. Di tahun yang akan datang dunia animasi akan semakin melesat, sebagai contoh dengan dirilisnya software dengan dukungan animasi berbasis 3D maka sutradara tidak perlu mendatangkan lagi sebuah aktris atau aktor yang memerlukan pembayaran yang mahal, cukup dengan mempunyai foto tampak samping dan depan maka pembuatan animasi pun bisa selesai dengan mudah dan cepat. Dengan adanya itu maka makin banyak animator yang diperlukan di bidang pembuatan animasi, sehingga makin luas pula pekerjaan yang ditawarkan dan menjadi tantangan bagi komunitas animator.

Perkembangan dunia animasi film kartun sekarang sudah sangat pesat apalagi sekarang bukan dalam pembuatan film saja animasi kartun pun sudah banyak di gunakan di macam macam bidang seperti dalam pembuatan iklan dan video clip.

## 1.2 Rumusan Masalah

Pada pembuatan video klip kartun ada beberapa kendala yang akan di hadapi :

- Keterbatasan kemampuan animator dalam membuat video klip kartun
- Kurangnya pengetahuan tentang dunia video klip kartun
- Kurangnya biaya dalam proses produksi

Dilihat dari beberapa kendala dalam proses pembuatan film kartun maka penulis memberi hasil perumusan sebagai berikut :

- Bagaimanakah cara membuat video klip kartun 2D yang efektif ?

## 1.3 Batasan Masalah

Supaya penulis tidak menyimpang dari permasalahan yang akan dikerjakan, dimaksudkan agar dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan jelas maka di adakan batasan- batasan masalah sebagai berikut :

Dalam pembuatan film kartun ini berupa Video clip yang durasinya kurang lebih lima menit dan dalam pembuatan ini penulis menggunakan Teknik 2D Hybrid Animation adapun software-software yang digunakan adalah Macromedia Falsh MX yang merupan software yang terpenting dalam pembuatan film ini, kemudian software Adobe Fotoshop CS2 untuk mengedit gambar hasil scan, dan yang ketiga yaitu Adobe Audition 2.0 software ini untuk mengedit sound dan musik, kemudian yang terakhir yaitu adobe after effect 7.0 untuk

menganimasikan gambar dengan menggunakan banyak efek efek yang sensasional.

#### **1.4 Tujuan Penyusunan**

Adapun maksud penyusunan skripsi ini guna sebagai syarat kelulusan menyelesaikan pendidikan Program Sarjana untuk memperoleh gelar S1, Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta Sedangkan Tujuanya Untuk :

- a. Untuk menganalisis dan merancang video clip Animasi 2D dengan menggunakan teknik 2D Hybrid Animation
- b. Menerapkan ilmu yang telah di pelajari waktu kuliah di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta
- c. Untuk menambah pengetahuan dalam bidang pembuatan film kartun
- d. Sarana untuk memberikan pengetahuan tentang film kartun kepada para pembaca

#### **1.5 Metode Penelitian**

Untuk memperoleh data dalam penyusunan skripsi ini penulis mengumpulkan data dengan cara sebagai berikut :

- a. Observasi Secara Tak langsung

Mempelajari film-film kartun atau video clip kartun

b. Kepustakaan (Library)

Membaca literature buku- buku yang berkaitan dengan pembuatan film kartun yang ada.

c. Internet

Mencari data data tentang produksi film kartun.

## 1.6 Sistematika Penulisan

### BAB I. Pendahuluan

Pada bab ini akan di uraikan mengenai latar belakang tentang dunia film kartun. Batasan masalah, pokok permasalahan, metode pengumpulan data, maksud dan tujuan dan sistematika penulisan.

### BAB II. Dasar Teori

Pada bab ini akan di uraikan mengenai dasar teori Animasi, Multimedia, Anime, mengenai dasar pembuatan film kartun, Menganalisis Software yang digunakan.

### BAB III. Analisis dan Perancangan Video Klip Kartun

Pada bab ini akan menguraikan tentang Analisis SWOT, dan Analisis Biaya dan Mandaat, serta rancangan dalam pembuatan Video Klip kartun yaitu Pencarian ide, Tema, Penulisan Logline, membuat Sinopsis, Pembuatan diagram scene.

#### BAB IV. Pembahasan

Pada Bab ini akan membahas tentang Proses Pra Produksi, Proses Produksi, dan Proses Pasca Produksi.

#### BAB V. Kesimpulan dan Penutup

Pada bab ini akan menguraikan Kesimpulan dan Saran.

