

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejak dulu, animasi telah menjadi elemen penting dalam multimedia. Keberadaannya membuat penyampaian informasi dan komunikasi secara visual lebih mudah tersampaikan. Ini dikarenakan wujud dari informasi tersebut akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan untuk dilihat mata. Salah satu wujud karya animasi yang populer ialah film kartun. Film kartun adalah film yang dibuat dari beberapa gambar yang disusun sesuai dengan aturan waktu tertentu menjadi terlihat seolah-olah bergerak, dimana ilustrasi karakter baik manusia maupun binatang dibuat dengan melebih-lebihkan penampakannya untuk membuatnya lucu ataupun kharismatik.

Film kartun saat ini mengalami cukup banyak perubahan. Dari yang dulunya dibuat dengan cara yang sangat sederhana serta proses yang sangat panjang, sekarang pembuatannya sudah sangat terbantu dengan adanya *software-software* pendukung untuk berbagai proses di dalamnya. Hingga terciptalah berbagai jenis kartun berdasarkan cara pembuatannya. Yang paling banyak diketahui adalah kartun 2 dimensi dan 3 dimensi.

Film 3 dimensi saat ini sedang mengalami masa jayanya, namun bukan berarti film 2 dimensi terlupakan. Sebab film kartun 2 dimensi memiliki pasar tersendiri yang berbeda dari film kartun 3 dimensi. Misalnya saja film-film anime yang sampai saat ini selalu memiliki banyak penggemar.

Pembuatan kartun 2 dimensi memiliki proses yang cukup panjang dan rumit. Sebab setiap elemen seperti background dan karakter, yang ada dalam film perlu dirancang terlebih dahulu dan disesuaikan dengan kebutuhan film. Proses ini bisa dibilang cukup memakan banyak waktu, apalagi jika dilakukan dengan menggambar atau merancangnya satu per satu, tentu ini akan cukup menyulitkan. Meski demikian, kelebihanannya adalah animator dapat memodifikasi karakter, gerakan dan background sesuai keinginan. Kadang, untuk mempermudah proses penggambaran, ada animator yang menyiasatinya dengan menggunakan foto atau yang gambar-gambar sederhana sebagai layout. Ada pula yang menambahkan aktor manusia sungguhan.

Saat ini kartun mulai berkembang menjadi tontonan dewasa yang ceritanya kompleks dan banyak mengandung adegan serta nilai-nilai negatif seperti kekerasan, sadisme, vulgarisme dan kebencian. Tema seperti ini cukup disukai kalangan dewasa. Namun tentunya film dengan tema seperti itu tidak sepatutnya diperlihatkan pada anak-anak. Sebaliknya tayangan yang bersifat edukatif mulai berkurang sedikit demi sedikit.

Karya animasi "The Egg" merupakan tayangan yang mengenalkan anak-anak mengenai gizi-gizi yang terkandung dalam makanan sehari-hari seperti roti atau buah-buahan serta bisa diolah menjadi apa saja bahan-bahan makanan tersebut. Sebuah tayangan yang bersifat edukatif mengenai nilai gizi yang terkandung dalam makanan yang dikonsumsi sehari-hari oleh keluarga.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah bagaimana membuat film animasi “The Egg”, dengan mengkombinasikan animasi dengan fotografi.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup animasi memiliki pembahasan yang sangat luas. Maka dari itu batasan masalah ini dimaksudkan agar dalam prosesnya, penyusunan skripsi ini tidak menyimpang dari permasalahan yang ada. Adapun batasan masalahnya meliputi :

- a. Pembuatan film kartun, dari proses drawing hingga editing, menggunakan teknik animasi digital.
- b. Penggunaan foto terletak pada background dan foreground animasi.
- c. Software pendukung yang digunakan diantaranya Adobe Photoshop CS 3, Adobe Flash CS 3, Adobe Premiere Pro CS 3, Adobe After Effect CS 3 dan Adobe Audition 1.5.
- d. Film menggunakan teknik animasi 2 dimensi. Durasi sekitar 12 menit dengan format MPEG2.
- e. Sasaran penonton yang dituju adalah anak-anak usia 3-8 tahun serta para orang tua anak.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

- Untuk membuat sebuah film animasi 2 dimensi yang dipadu dengan fotografi.
- Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada jenjang Strata Satu program Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Bagi Penulis

- Menerapkan ilmu teoritis yang di dapat selama menempuh studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Untuk mengetahui sejauh mana ilmu yang telah dipelajari dapat diaplikasikan

b. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta

- Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk Skripsi, di bidang animasi.
- Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk Skripsi, bagi mahasiswa yang sedang mengerjakan Skripsi.

c. Bagi Masyarakat Umum

- Motivasi dan penyemangat untuk lebih mengembangkan animasi Indonesia.

- Sebagai referensi bagi masyarakat umum yang ingin mempelajari animasi.
- Sebagai alternatif sarana hiburan yang edukatif bagi keluarga.

1.6 Metode Penelitian

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

- Studi Literatur

Proses pengambilan data menggunakan fasilitas yang ada seperti dengan menggunakan fasilitas media internet sebagai acuan dalam pembuatan.

- Metode Kepustakaan

Merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi atau konsep-konsep teoritis menggunakan buku atau tutorial yang berkaitan dengan proses produksi.

- Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap kartun-kartun populer.

b. Perancangan Model

Yaitu tahap pembuatan model serta perancangan. Dalam pembuatan film, tahap ini adalah penentuan ide cerita, penulisan logline, pembuatan sinopsis, naskah skenario, dan story board.

c. Implementasi Rancangan

Yaitu tahap produksi dan pengeditan (panca produksi) dalam pembuatan film kartun.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menerangkan teori dan sejarah singkat tentang multimedia, sejarah pengertian animasi, prinsip animasi, jenis animasi, tahap-tahap dalam pembuatan film animasi serta *software* yang digunakan dalam pembuatan film animasi serta teknik dasar fotografi

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang perancangan dari film kartun mulai dari pembuatan alur cerita serta tahapan pra produksi, seperti pembuatan karakter, ide cerita, tema, dan storyboard yang digunakan untuk animasi ini

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini membahas bagaimana perancangan dalam pembuatan animasi *stop motion* dan animasi 2 dimensi secara teknis.

BAB V KESIMPULAN DAN PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

