

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi ini, teknologi informasi berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

Dengan multimedia sebuah dunia perfilman dapat tercipta. Dalam memproduksi film biasanya pengeluaran terbesar untuk biaya sewa artis, namun dengan pembuatan film kartun pengeluaran biaya tersebut dapat dihindari. Kartun dirancang dengan tokoh-tokoh karakter yang dapat dibuat sedemikian rupa sehingga mempunyai sifat dan tingkah laku seperti manusia.

Film kartun merupakan salah satu jenis film yang masih banyak diproduksi hingga saat ini. Perkembangan film kartun berawal dari teknologi sederhana yaitu berupa sekumpulan gambar pada kertas yang diproses sehingga seolah-olah bergerak.

Saat ini film kartun terus mengalami kemajuan dengan mulai banyaknya film kartun 3D yang muncul di dunia pertelevisian, namun tidak sama halnya dengan kartun 2D yang mengalami keterpurukan. Kartun 2D sebenarnya masih banyak diminati bahkan kartun 2D dapat tampil lebih baik dengan aneka cerita yang ada. Melalui kartun 2D cerita rakyat Indonesia juga dapat disampaikan lebih menarik dengan tokoh-tokoh lucu sehingga tidak mudah dilupakan oleh

masyarakat. Oleh sebab itu penulis tertarik untuk menyusun skripsi dengan judul : PERANCANGAN FILM KARTUN 2D 'LEGENDA DANAU TOBA'.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas maka dapat dilihat masalah yang dihadapi. Rumusan masalah pada perancangan film kartun ini adalah : bagaimana proses pembuatan film kartun "LEGENDA DANAU TOBA" berbasis 2D agar menghasilkan film kartun yang berkualitas ?

1.3 Batasan Masalah

Pada skripsi ini penulis membatasi permasalahan yang diteliti supaya pembahasan masalah tidak terlalu luas dan mempermudah penyelesaiannya. Adapun batasan masalah sebagai berikut :

1. Animasi dibuat dalam bentuk 2D
2. Film kartun ini mengangkat tema cerita rakyat yaitu "LEGENDA DANAU TOBA"
3. Durasi cerita 5-10 menit.
4. Software pendukung yang digunakan untuk perancangan film kartun ini adalah :
 - a. ADOBE PHOTOSHOP CS4
 - b. ADOBE FLASH CS3
 - c. ADOBE ILLUSTRATOR CS5
 - d. AUDACITY

e. POWER DIRECTOR

5. Perancangan film kartun "LEGENDA DANAU TOBA" difokuskan pada :

a. Pra Produksi

Berisi tentang bagaimana membuat suatu animasi yang baik dimulai dengan perancangan karakter, perancangan warna, layout dan storyboard.

b. Produksi

Berisikan tentang penentuan timing, proses clean up dan pembuatan background.

c. Pasca Produksi

Berisikan gambar, pewarnaan, editing, dubbing, composing dan rendering.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penyusunan skripsi serta pembuatan film kartun ini adalah :

1. TUJUAN INTERNAL

- a. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi strata 1 pada sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta ke dalam aplikasi nyata.

- c. Melatih diri dalam merancang film kartun yang berkualitas untuk media hiburan sekaligus media pengetahuan mengenai cerita rakyat yang ada di Indonesia.
- d. Mengetahui kekurangan dan kelebihan menggunakan teknik 2D.
- e. Sebagai tolak ukur sejauh mana ilmu yang didapat diperkuliahan dapat diterapkan kedalam lingkungan permasalahan yang sebenarnya.

2. TUJUAN EKSTERNAL

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan bagi pembaca tentang perancangan film kartun sehingga diharapkan nantinya dapat dikembangkan lebih baik lagi.
- b. Memotivasi para pembaca dalam peningkatan produktivitas dan semangat untuk menjadi para animator yang handal.
- c. Sebagai referensi dalam bidang animasi 2D.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan skripsi ini diperlukan pengumpulan data 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 diperoleh penulis antara lain :

1. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi 2D.

2. Metode Studi Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literatur yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan animasi.

3. Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data melalui metode studi pustaka dimaksudkan untuk memperoleh data yang diperlukan dengan cara mengacu pada buku dan semua media yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas.

1.6 Sistematika

Sistematika penulisan yang digunakan 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 dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang pengertian animasi, sejarah animasi, prinsip-prinsip animasi, teknik pembuatan animasi dan peralatan dasar pembuatan film kartun.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN

Bab ini menjelaskan mulai dari pra produksi, penentuan ide cerita, sinopsis, diagram scene dan analisis kebutuhan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai bagaimana pembuatan film kartun multi tahapan produksi sampai tahapan pasca produksi.

BAB V : PENUTUP

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

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

LAMPIRAN