

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi pada era sekarang ini tidak hanya membutuhkan tampilan yang berbasis teks tapi sudah memungkinkan penggunaan tampilan atau user interface yang dan berbasis multimedia. Perkembangan hardware sekarang ini memungkinkan pengolahan grafis yang mampu menampilkan tampilan yang realistis.

Kebutuhan manusia dalam dunia hiburan tidak lepas dari pengaruh kemajuan dunia teknologi informasi, misalnya film animasi dua dimensi (2D) ini menceritakan tentang pengetahuan yang banyak tersimpan dalam sebuah museum sehingga di buatlah film animasi berjudul *"perancangan film kartun 2d 'museum' dengan teknik cut-out"*. Teknik cut out ini merupakan salah satu teknik animasi yang sederhana dan mudah dimana penggambaran karakternya dibagi dalam beberapa bagian.

Namun demikian perkembangannya di Indonesia berjalan lambat sekali. Dari sekian banyak film animasi dua dimensi (2D) yang beredar hampir semuanya adalah buatan luar negeri, bahkan sebagian besar masyarakat tidak mengetahui adanya karya lokal.

Sebenarnya Indonesia juga memiliki animator-animator handal ironisnya karya mereka justru di ekspor ke Negara lain seperti Castle Animation di Jakarta. Permasalahannya adalah karena insvestor di Indonesia sendiri belum melihat

animasi sebagai sektor yang menguntungkan (Wicaksono 25). Keprihatinan yang seperti inilah yang menjadi latar belakang permasalahan.

### 1.2 Rumusan Masalah

Masalah pembuatan film kartun ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat *film kartun 2D 'museum'* agar lebih menarik?
2. Bagaimana memadukan teknik animasi 2D dan teknik cut-out menjadi satu kesatuan dalam sebuah film animasi pendek?

### 1.3 Batasan Masalah

Pembatasan penelitian dimaksudkan untuk memfokuskan pembahasan dan memberikan arah yang lebih jelas untuk meneliti dan menentukan metode yang cepat dan tepat, maka dalam hal ini untuk membatasi ruang lingkup mengenai pembuatan film kartun

1. Dapat merancang film kartun "Museum" menggunakan software Adobe flash CS3, Adobe Premiere CS3, Corel Draw dan Adobe Audition
2. Memberikan pengetahuan tentang perancangan sebuah film kartun yang sederhana namun menarik
3. Dapat dijadikan media pembelajaran yang lebih efisien tentang film kartun
4. Dalam perancang karya ini hanya terbatas pada animasi 2D dan teknik cut-out.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat**

### **1.4.1 Tujuan**

Tujuan dari pembuatan film kartun ini adalah untuk menghasilkan *film* kartun yang menarik dan menghibur serta dapat dijadikan sebagai media pendidikan bagi masyarakat terutama anak-anak. Sehingga, film ini dapat disukai oleh semua kalangan masyarakat, serta diharapkan dapat memberikan nilai positif bagi pecinta film kartun di seluruh dunia.

### **1.4.2 Manfaat**

Manfaat dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai media pengembangan dan penerapan ilmu yang didapat selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Memperoleh kesempatan untuk mempelajari dan mengembangkan kemampuan dibidang animasi secara lebih mendalam.
3. Memberikan sebuah karya desain yang dapat dinikmati dan bersifat menghibur.

## **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan skripsi meliputi tahap tahap berikut:

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam film animasi “museum” ini yaitu dengan mempelajari buku-buku literature, jurnal dan internet yang berhubungan dengan judul penulis sebagai bahan pembanding atau dasar pembahasan lebih lanjut serta

memperoleh landasan–landasan teori dari sistem yang akan dikembangkan sehingga penulisan laporan tidak menyimpang dari teori–teori yang sebelumnya telah ada dan diakui kebenarannya.

### 1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam pembuatan multimedia Film Animasi “Museum” ini, penulis memiliki beberapa tahapan pengembangan system.

#### 1. Tahap pra produksi

Merupakan tahap yang harus ditempuh sebelum memasuki proses/pembuatan film *animasi*. Fungsi dari tahap ini adalah sebagai landasan utama/pedoman dalam pembentukan film dimana jenis carita, penokohan, alur cerita dan pembentukan karakter ditentukan ditahap ini. Berikut elemen–elemen dalam tahap *Pra Produksi* yaitu: kebutuhan dasar piranti, kebutuhan SDM, ide dan konsep, tema, logline, synopsis, diagram scene, scenario, character development, dan *storyboard*.

#### 2. Tahap produksi

Merupakan tahap dimana proses pembuatan film *animasi* tersebut dimulai. Inti dari proses pembuatan film *animasi* adalah pada tahap produksi. Adapun tahapan proses produksi yaitu: pembuatan karakter, pemotongan karakter (membuat cut out), background(gambar latar belakang), coloring atau pewarnaan, dan pembuatan animasi.

### 3. Tahap Pasca Produksi

Merupakan tahap akhir dalam pembuatan film *animasi*. Tahap proses pasca produksi yaitu: composing, sound, editing video, rendering, hasil akhir editing, dan pembuatan master dan copies.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam laporan skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab, dimana masing-masing bab mempunyai kaitan satu sama lain, yaitu :

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Memberikan latar belakang tentang permasalahan, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika pembahasan skripsi ini secara umum.

##### **BAB II DASAR TEORI**

Memberikan dasar teori yang menunjang penyelesaian masalah dalam penulisan skripsi ini.

##### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Berisi tentang analisis dan perancangan yang menentukan apakah layak atau tidaknya sebuah produksi pembuatan film animasi.

##### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Berisi tentang tahapan produksi dan perancangan menyeluruh dari pembuatan film animasi.

##### **BAB V PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan dan saran setelah melakukan proses pembuatan film animasi ini.