

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Informasi memegang peranan penting dalam kehidupan manusia sehingga sekarang ini dunia teknologi informasi berkembang dengan pesat. Informasi tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi dalam hal ini perkembangan dunia komputer yang membuat segalanya lebih dinamis dan efisien. Penggunaan bidang multimedia ini bisa berupa gambar, teks, video, audio dan animasi. Bidang multimedia ini banyak digunakan dalam iklan televisi, presensi atau seminar, desain majalah dan membuat film animasi seperti film kartun sebagai alternatif menyampaikan informasi kepada orang lain dengan lebih menarik.

Film kartun dapat menjadi sarana pembelajaran, hiburan dan acuan bagi semua kalangan. Untuk kepentingan informasi yang lebih menarik dan efisien. Maka sekarang ini dunia film kartun di Indonesia berkembang pesat meskipun secara umum masih menanti pasokan dari luar seperti Jepang dan negara-negara Eropa ataupun Amerika yang dunia teknologi informatikanya sudah sangat jauh melangkah.

Animasi kartun merupakan salah satu dari hasil teknologi multimedia yang paling rumit dan butuh ketekunan sang animator dalam pengerjaannya. Karena pada awalnya animasi kartun dibuat dengan cara manual yaitu dengan menggunakan kertas sebagai media gambar dan memerlukan waktu yang lama dalam pembuatannya.

Namun dengan berkembang pesatnya teknologi, animasi dapat dikerjakan dengan lebih cepat dan mudah. Maka dipilihlah teknik *cut out digital animation* agar dapat memudahkan animator dalam mengerjakannya. Untuk menjadikan film kartun tersebut menjadi bentuk yang bisa dinikmati, maka butuh proses dan beberapa langkah tertentu yang nantinya akan dibahas disini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalahnya adalah “Bagaimana merancang film kartun Selamatkan Lapisan Ozon menggunakan teknik *cut out digital animation*”.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terfokuskan pada film kartun ini maka akan diuraikan dalam batasan masalah yaitu :

1. Film kartun yang dibahas merupakan film kartun 2D dengan *software* utama Macromedia Flash 8
2. Menganalisa dan merancang tahapan pembuatan film kartun,
3. Film kartun 2D ini menggunakan teknik *cutout digital animation*.
4. Film kartun yang berdurasi 10 menit, menggunakan 25 fps (*frame per second*) dan ukuran *stage* 720 x 576 *pixels*.
5. Film ini menggunakan format .avi

Adapun *software* yang akan digunakan adalah : Macromedia Flash 8,

Adobe Premier CS3, Adobe Photoshop CS2 dan Adobe Audition1.0.

1.4 Tujuan Penelitian

Sebagai mahasiswa yang melaksanakan tugas Skripsi, tujuan lain dari laporan ini adalah :

- Sebagai syarat kelulusan program Strata-I untuk jurusan Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta,
- Membuat film kartun 2D dengan judul "Selamatkan Lapisan Ozon".

1.5 Metode Penelitian

Untuk membuat film kartun yang menarik diperlukan beberapa metode penelitian, dan metode tersebut antara lain:

- **Metode Pengumpulan Data**
Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data-data referensi pembuatan film kartun tersebut.
- **Dokumentasi**
Dalam metode ini, dilakukan dengan membaca buku-buku merancang animasi yang digunakan untuk memandu pembuatan film kartun yang baik dan menarik,
- Membuat langkah-langkah pembuatan film kartun, yaitu:

1. Pra Produksi

- a. Ide Cerita

- b. Tema
- c. Logline
- d. Sinopsis
- e. Diagram Scene
- f. Perancangan karakter.
- g. Storyboard.

2. Produksi

- a. Pembuatan Background
- b. Pembuatan Key Animation
- c. Pembuatan In Between.
- d. Coloring
- e. Timesheeting
- f. Penyusunan Animasi.

3. Pasca Produksi

- a. Lip-Synch
- b. Dubbing
- c. Editing
- d. Rendering.
- e. Konversi ke CD/DVD
- f. Cover Design dan Packaging

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut :

Bab I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal pelaksanaan kegiatan.

Bab II : DASAR TEORI

Dalam bab ini berisi tentang pengertian animasi, konsep dasar animasi kartun, peralatan dasar membuat film kartun, prinsip animasi kartun, pewarnaan, langkah-langkah produksi, perangkat lunak dalam pembuatan film kartun.

Bab III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang analisis kebutuhan sistem dan pra produksi film kartun yaitu ide cerita, tema, logline, sinopsis, diagram scene, perancangan karakter, membuat storyboard.

Bab IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi produksi dan pasca produksi film kartun yang meliputi background, key animation, in between, coloring, timesheeting, penyusunan animasi, lip-synch, dubbing, editing, rendering, konversi ke cd/dvd, cover design dan packaging

Bab V : PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan dari penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

