

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang cukup pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih maju. Teknologi komputer yang memiliki fungsi awal sebagai alat bantu dalam menyelesaikan persoalan dan masalah dalam segala bidang kini memasuki fungsi sebagai alat penghibur. Hal ini ditandai dengan banyaknya produk-produk yang berbasis komputer dalam dunia hiburan. Salah satunya adalah animasi kartun.

Film Kartun merupakan salah satu hiburan yang disajikan oleh media elektronik seperti televisi. Saat ini animasi film kartun sangat diminati banyak orang, tidak hanya anak-anak yang suka akan tetapi seiring dengan perkembangan zaman maka animasi kartun banyak juga disukai oleh orang dewasa. Ini di karenakan Film Kartun dapat menampung segala daya imajinasi manusia di dalamnya. Manusia ingin selalu bebas berekspresi dan tidak mau di batasi oleh apapun seperti yang di temui pada kehidupan sehari-harinya.

Industri Film Kartun di Indonesia sendiri saat ini masih jauh dari yang di harapkan. Sebagian film kartun di stasiun televisi Indonesia masih mengimport dari Negara lain, khususnya Jepang dan Amerika Serikat. Hal ini berkaitan dengan kurangnya Sumber Daya Manusia.

Dahulu pembuatan animasi menggunakan lukisan manual, kemudian difoto frame demi frame, baru diproses di mesin editing. Oleh karena itu, hanya perusahaan besarlah yang mampu membuat film animasi, karena biayanya amat besar dan memakan waktu yang lama. Seiring berkembangnya zaman, tidak hanya perusahaan besar saja yang dapat membuat suatu animasi film kartun. Bahkan seorang individu ataupun perusahaan kecil dapat membuat animasi film kartun tanpa mengeluarkan biaya yang sangat besar dan waktu yang lama.

Pewarnaan dalam sebuah animasi film kartun adalah hal yang penting untuk menunjukkan kualitas sebuah film kartun itu sendiri. Sebuah pewarnaan yang baik, dapat lebih memberikan suasana maupun efek dalam cerita di dalamnya. Pewarnaan pada sebuah gambar dapat membuat gambar tersebut menjadi lebih hidup dan bermakna, memberikan ekspresi pada sebuah gambar atau cerita.

Banyak software yang diciptakan untuk memberikan efek dan juga pewarnaan baik dalam editing gambar/foto maupun editing video, diantaranya adalah Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Flash CS3 Professional.

Sehingga banyak kalangan yang suka dengan animasi film kartun maka dapat menciptakan suatu peluang bisnis yang menguntungkan dengan menekuni pembuatan animasi film kartun. Berdasarkan alasan yang telah dipaparkan diatas, maka dalam pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul **"Pembuatan Film Animasi 2D BILL n BULL THE MONSTER KID'S Dengan Teknik Pewarnaan Menggunakan Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Flash CS3 Professional"**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Memperhatikan latar belakang masalah di atas, dapat di simpulkan bahwa masalah utama Industri Kartun di Indonesia adalah karena kurangnya kemampuan dalam penggunaan berbagai macam software animasi yang ada. Di tambah lagi kurangnya minat dan ketertarikan para seni perancangan dan pembuatan Film Kartun pada masing-masing personal yang tidak sama.

Oleh karena itu, di sini penulis bermaksud memotivasi pembaca bahwa pembuatan sebuah animasi film kartun tidak sesulit apa yang di bayangkan dengan menguasai dan mempelajari serta menerapkannya dalam sebuah Project animasi. Saat ini mulai banyak animator-animator lokal bermunculan memproduksi kartun animasi, baik berupa Film, Video Clip, maupun iklan pendek berdurasi belasan detik.

Sasaran produksi tidak hanya di tujukan pada kelompok ataupun golongan tertentu, seperti batasan umur, tingkat sosial, hobi dan sebagainya. Hal ini di karenakan Film Kartun merupakan sebuah media hiburan yang bersifat Global dan non rasial.

Rumusan masalah pada skripsi ini adalah *bagaimana cara memproduksi/membuat Film Kartun Animasi 2D dengan penerapan teknik pewarnaan menggunakan Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Flash CS3 yang baik dan benar?*

### 1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia saat ini sangat luas sesuai fungsi penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda. Dalam Pembuatan Film Animasi 2D *BILL n BULL THE MONSTER KID'S* Dengan Teknik Pewarnaan Menggunakan Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Flash CS3 Professional ini, penulis memberi batasan dengan jelas pada tiap prosesnya, yaitu:

- a. **Pra Produksi**, meliputi pencarian ide, perancangan karakter, penulisan naskah, skenario, dan pembuatan storyboard.
- b. **Produksi**, meliputi pembuatan key, animasi *In Between*, perancangan *background* dan *foreground*, pewarnaan digital, editing, serta pemberian efek visual.
- c. **Pasca produksi**, berupa pengisian *dubbingVoice*, pemberian sound efek, *backsound*, sinkronisasi antara gerakan dan visual dengan audio, hingga finishing berupa rendering dan konversi ke VCD.

Untuk pembuatan film kartun ini, penulis menggunakan software sebagai berikut :

- a. Adobe Flash CS3 Professional
- b. Adobe Photoshop CS3
- c. Adobe After Effect CS3
- d. Adobe Premiere Pro CS3
- e. Audacity

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pembuatan Skripsi ini adalah:

**Bagi penulis :**

- a. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta jurusan Teknik Informatika.
- b. Dapat merancang film kartun dengan efektif menggunakan teknik pewarnaan dengan menggunakan Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Flash CS3.
- c. Sebagai media pengembangan dan penerapan ilmu yang didapat selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- d. Mampu memproduksi Film Kartun secara personal sesuai dengan selera dan kemampuan sendiri.
- e. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang di kuasai.
- f. Mengetahui tahapan-tahapan dalam memproduksi film kartun.

**Bagi pembaca :**

- a. Sebagai sarana hiburan, pembaca dapat mengamati proses pembuatan sebagai wacana untuk menambah wawasan baru.
- b. Mengetahui proses pewarnaan untuk membuat sebuah film animasi 2D dengan software Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Flash CS3.



- c. Memotivasi pembaca guna meningkatkan produktifitas dan semangat animator lokal.
- d. Dapat dijadikan bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa AMIKOM yang ingin mengetahui bagaimana proses film animasi 2D dibuat, sehingga dapat memberikan wawasan yang luas dalam bidang animasi film kartun.

### **1.5 Metode Penelitian**

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian Skripsi ini, yaitu sebagai berikut :

1. Metode Observasi

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

2. Metode Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Studi Literatur

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literature yang dapat dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi kartun.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini, penulis susun dengan format sebagai berikut :

### **BAB I      Pendahuluan**

Pada bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II      Landasan Teori**

Pada bab ini menjelaskan tentang Pengertian Animasi, Sejarah Animasi, Macam-macam Animasi, Prinsip-prinsip Animasi, Penggunaan Film Animasi, Pewarnaan dan Perangkat Lunak yang digunakan.

### **BAB III     Analisis dan Perancangan Film Kartun**

Bab ini berisi Analisis dan Pra Produksi, Analisa Kebutuhan Sistem, Analisa Biaya Manfaat, Perhitungan Analisis Biaya Manfaat, dan Perancangan.

### **BAB IV     Implementasi Dan Pembahasan**

Bab ini menjelaskan tentang tahap-tahap pembuatan film kartun dari Produksi, dan Pasca Produksi.

### **BAB V      Kesimpulan**

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran.