

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dewasa ini terkadang memaksa sebagian orang untuk melakukan hal yang melampaui batas dan merugikan beberapa kalangan, baik orang lain maupun lingkungan sekitarnya tanpa memikirkan dampak negatifnya. Seperti halnya pembalakan dan penebangan hutan secara liar, akan berdampak negatif pada ekosistem hutan itu sendiri maupun di lingkungan sekitar. Dan dampak yang paling buruk, pembalakan dan penebangan hutan secara liar akan menimbulkan bencana alam seperti banjir, tanah longsor dan rusaknya struktur tanah hutan.

Akhir-akhir ini jarang sekali terlihat tayangan di televisi yang menyinggung tentang larangan untuk melakukan pembalakan dan penebangan hutan secara liar dan ajakan untuk melakukan penghijauan hutan atau reboisasi. Untuk itu penulis ingin mengajak semua kalangan agar menyadari betapa pentingnya hutan bagi kehidupan manusia di bumi ini. Film animasi kartun sebagai salah satu solusi yang tepat untuk menyampaikan informasi, karena anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa sekalipun lebih mudah untuk menangkap maksud yang diutarakan.

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. Apabila sejumlah kertas yang sudah terdapat gambar dengan sedikit perbedaan, disusun sedemikian rupa sehingga gambar akan terlihat bergerak. Namun dengan berkembang pesatnya teknologi, animasi dapat dikerjakan dengan lebih cepat dan mudah. Dalam pembuatan animasi kartun harus melalui tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Serta dibutuhkan kesabaran dan teknik-teknik tertentu yang dapat memudahkan animator dalam mengerjakannya. Maka dipilihlah metode *simple unlimited animation* yang mempunyai pengertian animasi dengan teknik menggabungkan banyak gambar dan pengambilan *shot* yang tak terbatas. Untuk melakukan animasi ini, ketrampilan animator sangat dibutuhkan sebab dia harus dapat menciptakan ilusi gerakan dari berbagai sudut pengambilan gambar.

Film animasi kartun memang semata-mata sebagai hiburan untuk anak-anak. Namun dewasa ini film animasi kartun sudah menjadi konsumsi semua umur dan semua kalangan. Karena *genre* film itu memang dikhususkan untuk konsumsi remaja atau dewasa. Seperti *genre* percintaan, horor, misteri dan fiksi ilmiah. Selain itu fungsinya juga bervariasi seperti untuk pendidikan, promosi atau iklan dan tentu saja sebagai hiburan.

Prinsip dasar dari teori *simple unlimited animation* sendiri adalah penggabungan banyak gambar inbetween tanpa memotong bagian gambar pada saat melakukan gerakan. Metode ini juga didukung dengan berbagai jenis pengambilan gambar, mulai dari long shot, medium long shot, full shot, medium shot dan berbagai macam close-up dengan transisi gerak seperti gerak kamera (zoom in/out, tilt, pan) dan gerak subjek.

Dari uraian di atas maka penulis menjadikan masalah penebangan dan pembalakan hutan secara liar sebagai obyek penyusunan skripsi sehingga pada kesempatan ini penulis mengangkat judul skripsi dengan "Pembuatan Film Animasi Kartun Dengan Metode Simple Unlimited Animation Dengan Tema Bencana Alam Dan Pemanasan Global".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Yang menjadi pokok permasalahan ini adalah : Bagaimana membuat film animasi kartun secara bertahap dan menggunakan teknik animasi yang sederhana yaitu teknik *simple unlimited animation* dengan tema bencana alam dan pemanasan global?

### **1.3 Batasan Masalah**

Pembatasan masalah digunakan untuk menspesifikasi arah tujuan penulis. Sehingga penulis lebih jelas untuk meneliti dan menentukan metode atau cara yang tepat dan cepat untuk tercapainya tujuan penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi tersebut, maka penulis membatasi penelitian pada proses pembuatan film animasi kartun dengan metode *simple unlimited animation* untuk

menyampaikan informasi tentang pentingnya keremajaan hutan bagi makhluk hidup di bumi.

Agar apa yang dijelaskan diatas dapat terwujud, maka penulis menggunakan software utama Macromedia Flash 8 dan beberapa software pembantu yaitu ; Adobe Photoshop CS 2.0, Adobe After Effects 7, Adobe Audition 2.0 dan Adobe Premier Pro.

Dengan adanya software-software pembantu diatas telah menjadikan pembuatan film animasi kartun menjadi lebih mudah untuk dikerjakan.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan**

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

- a. Mampu membuat film animasi dengan tema bencana alam dan pemanasan global.
- b. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM, yaitu telah menempuh kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Multimedia Lanjut dan Perancangan Film Kartun.
- c. Mampu mengembangkan pengetahuan dengan teknik animasi yang lebih sederhana.
- d. Memperoleh wawasan secara nyata dari penelitian yang dilakukan
- e. Dapat menambah wawasan dalam dunia kerja.

## **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan maka pengumpulan data yang benar, akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan data tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan penelitian, yaitu sebagai berikut :

### **1.5.1. Metode Study Literatur**

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas Internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi kartun.

### **1.5.2. Metode Kepustakaan ( *Library* )**

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

### **1.5.3. Metode Wawancara ( *Interview* )**

Melalui metode ini penulis dapat memperoleh penjelasan dan pengarahan secara langsung dari pihak yang berpengalaman dalam film animasi kartun.

## 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, kebutuhan sumber daya manusia, pewarnaan, sistem televisi dunia, langkah-langkah produksi, perangkat lunak dalam pembuatan film kartun.

### Bab III : PRA PRODUKSI

Pada bab ini menggambarkan tentang ide cerita, tema, *logline*, sinopsis, *diagram scene*, *character development*, membuat *storyboard*.

### Bab IV : PRODUKSI

Pada bab ini akan dibahas tentang pembuatan film animasi kartun menggunakan teknik *simple unlimited animation*, meliputi proses drawing (penentuan key dan inbetweening), scanning, proses cleaning dan pembuatan background.

## Bab V : PASCA PRODUKSI

Bab ini berisi tentang proses coloring, pengisian dubbing, pemberian sound effect, sinkronisasi antara gerakan visual dengan audio, editing, sentuhan efek visual, dan finishing berupa rendering dan konversi ke VCD.

## Bab VI :PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan selama pembuatan film animasi.

## DAFTAR PUSTAKA :

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penyusun untuk menulis laporan, baik berupa buku, buku panduan, majalah, internet.

## LAMPIRAN

### 1.7 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Agar penyusunan skripsi yang dibuat selesai dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan maka diperlukan jadwal perencanaan kegiatan. Adapun daftar perencanaan kegiatan sebagai berikut

No	Agenda Kegiatan	Tahun 2008							
		Bulan 1				Bulan 2			
		M 1	M 2	M 3	M 4	M 1	M 2	M 3	M 4
1	Perancangan Karakter								
2	Pembuatan Story Board								
3	Dubbing								
4	Membuat Background								
5	Menggambar Inbetween								
6	Pewarnaan								
7	Editing								
8	Rendering								

Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan