

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif. Multimedia dapat digunakan dalam banyak bidang, diantaranya bidang bisnis, sekolah, rumah, tempat umum, dan *virtual reality* (VR).¹

Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia karna dapat menampung segala daya imajinasi manusia di dalamnya khususnya animasi kartun yang memvisualisasikan dongeng-dongeng klasik, sebagai sarana pembelajaran, penyampaian informasi yang efektif serta membuat film yang unik dimana tokoh dalam film kartun bisa melakukan hal yang tidak bisa dilakukan di dunia nyata. Hal ini yang melatar belakangi penulis membuat film animasi 2D yang berjudul "DESA BELLA".

Ada dua proses pembuatan film animasi, yaitu proses konvensional dan proses secara digital. proses konvensional menghasilkan animasi yang lebih baik dibandingkan proses kedua yang dilakukan secara digital. Gambar yang dibuat

¹ Tay Vaughan.2004.BMultimedia: Making It Work Edisi 6.Hal 2

dari tangan manusia yang langsung menggoreskan tinta di kertas lebih terasa berkarakter dibandingkan menggambar langsung secara digital. Meskipun demikian, proses pembuatan film animasi yang dilakukan secara digital tetap menjadi pilihan utama. Diantaranya, jika tidak terlalu mahir dalam menggambar secara manual, menggambar melalui komputer akan lebih mudah dilakukan, dan hasilnya bisa lumayan. Selain itu proses animasi yang memerlukan banyak gambar, tentunya menjadi lebih hemat, dan untuk proses perbaikan, proses secara digital lebih cepat dibandingkan proses konvensional.

Dalam proses pembuatan film animasi secara digital, dikenal dua jenis film animasi, yaitu film animasi 2D (dua dimensi) yang menggunakan animasi paling sederhana, dan film animasi 3D (tiga dimensi) yang menggunakan animasi paling realistis.

Di Indonesia banyak film yang bergenre horror, drama, berbau seks dan komedi. Dari sekian banyak film yang beredar, film animasi di pertelevisian Indonesia masih didominasi film-film impor dengan budayanya yang berbeda dengan bangsa Indonesia, sedangkan film animasi lokal kurang mendapat apresiasi yang cukup besar, baik dari masyarakat umum maupun pemerintah. Padahal animator-animator yang bekerja dibalik layar film animasi luar adalah anak bangsa. Hal ini bisa dikatakan bahwa animasi anak bangsa sanggup membuat film animasi berkualitas, yang dapat mendidik dan memperkenalkan budayanya dimata dunia.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

- a. Menciptakan suatu film animasi 2 dimensi sebagai media penyampaian informasi tentang kehidupan sosial dan budaya masyarakat Indonesia.
- b. Menciptakan suatu film animasi 2 dimensi yang dapat menarik perhatian anak-anak hingga orang dewasa yang mendidik dan berkualitas.
- c. Menciptakan suatu film animasi 2 dimensi dengan software Adobe Flash CS5.

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan film kartun animasi "DESA BELLA" ini, penulis memberi batasan-batasan dalam ruang lingkupnya, yaitu:

- a. Pembuatan film animasi 2D (dua dimensi)
- b. Software yang digunakan adalah Adobe Flash CS5, dan software pendukung diantaranya Adobe Photoshop, Adobe After Effect CS5, Adobe Premiere Pro, Adobe Soundbooth.
- c. Film animasi kartun berdurasi 6 menit sampai 15 menit.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah:

- a. Menghasilkan film animasi 2D (dua dimensi).
- b. Mampu memberikan informasi kepada pembaca dari isi cerita film animasi.
- c. Sebagai syarat menyelesaikan pendidikan program Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- d. Memberikan sedikit gambaran kepada pembaca tentang proses pembuatan film animasi 2D.
- e. Menerapkan ilmu baik teori maupun prakteknya selama mengikuti perkuliahan ke dalam suatu objek nyata agar dapat dimanfaatkan demi kepentingan bersama.
- f. Memotivasi pembaca guna meningkatkan produktivitas dan semangat animator lokal.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi Akademik

Untuk menguji kemampuan mahasiswa dalam teori maupun prakteknya yang telah diperoleh selama masa perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

- b. Bagi Mahasiswa

Menambah wawasan dalam ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam pembuatan film animasi 2 dimensi.

c. Bagi Umum

Mendapatkan pesan moral melalui cerita yang terkandung dalam film animasi yang dihasilkan.

1.6. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan pengamatan langsung menggunakan seluruh alat indra terhadap sejumlah produk film animasi kartun 2D (dua dimensi).

b. Metode Studi Literatur

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

c. Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan melihat buku-buku sebagai referensi untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

1.7. Sistematika Penulisan

Pembahasan dari tiap bab skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang multimedia, animasi, perangkat lunak yang digunakan dan sistem pertelevisian dunia.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menjelaskan tentang kebutuhan perangkat keras, perangkat lunaknya, dan kebutuhan sumber daya manusia, serta rangkaian pra produksi yang terdiri dari ide cerita, tema, logline, sinopsis, diagram scene, naskah cerita, karakter, sampai membuat storyboard.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang tahapan produksi di antaranya adalah drawing, Coloring dan pasca produksi diantaranya adalah dubbing, editing sound, dan editing video, serta finishing diantaranya compositing, rendering, konversi ke VCD/DVD.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.