

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia film kartun dari tahun ke tahun mengalami perubahan yang sangat pesat, ini dibuktikan dengan semakin banyaknya perusahaan perangkat lunak yang menciptakan *software* aplikasi untuk animasi, ataupun meningkatkan kualitas *software* sebelumnya yang ada agar memudahkan pengguna berkreatifitas dibidang animasi. Dunia industri perfilman juga semakin banyak yang melirik industri film animasi, ini dikarenakan film animasi bisa dijadikan tontonan yang sangat menghibur dan dapat dijadikan media yang baik untuk menyampaikan pesan-pesan moral kepada penikmat, tidak terkecuali anak-anak. Misalnya pada film kartun yang populer, seperti film kartun Doraemon yang menekankan pada karakter Nobita agar tidak terlalu serakah ketika menggunakan alat ajaib yang diberikan oleh Doraemon, karena akan mencelakakan diri Nobita sendiri, atau pada film Bima Sakti yang menyampaikan pesan moral melalui karakter Bima bahwa siapapun yang rela berkorban untuk membantu sesama akan selalu berhasil dan mendapat perlindungan dari Sang pencipta.

Animasi secara harfiah berarti membawa menjadi hidup atau bergerak. Secara umum menganimasi suatu objek memiliki makna menggerakkan objek tersebut agar menjadi hidup. Makna ini dalam dunia animasi mengalami perluasan

karena sebuah objek yang diam juga termasuk animasi yaitu animasi diam (*non motion*).

Animasi tidak akan terlepas dari yang namanya multimedia, karena multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyimpanan informasi melalui bentuk audio, video, dan bentuk lainnya dalam dunia teknologi. Dengan adanya multimedia manusia bisa berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video. Selain itu multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik.

Sebagai salah satu contoh penerapan multimedia adalah dalam bentuk animasi, dan salah satu contoh penerapan animasi adalah film kartun 2D. Film kartun dinilai mampu memberikan hiburan yang sangat menarik dan mampu menyampaikan pesan-pesan moral kepada penikmat karena film kartun adalah cara menggambar yang biasanya menyederhanakan objek, menangkap esensi dari objek tersebut, tetapi tetap mampu merepresentasikan objek orisimil-nya. Justru karena penyederhanaan inilah yang membuat kartun menjadi mudah untuk diikuti dan direspon dibandingkan sesuatu secara realistik. Hal ini disebabkan karena kartun adalah bentuk penguatan melalui penyederhanaan yang menyebabkan mengapa gambar-gambar kartun bisa disukai oleh beragam orang, melintasi batas usia hingga negara.

Dari uraian di atas penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa film kartun dapat dijadikan media yang baik dan menarik untuk menyampaikan pesan-

pesan moral dan pendidikan kepada anak-anak. Oleh karena itu penulis mengambil judul “Pembuatan Film Kartun 2D Kasih Ibu Untuk Fatan”.

1.2 Rumusan Masalah

Memperhatikan latar belakang masalah di atas penulis mengambil kesimpulan bahwa rumusan masalah pada studi ini adalah :

1. Bagaimana cara membuat film kartun yang berkualitas ?
2. Bagaimana menerapkan teori yang telah di rancang ke dalam proses pembuatan animasi ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film kartun “Kasih Ibu Untuk Fatan” ini, penulis memberi batasan yang jelas pada tiap prosesnya, agar pembahasan topik ini lebih spesifik, akurat dan tidak menyimpang. batasan-batasan tersebut yaitu :

- a. Proses Pra produksi, meliputi pencarian ide, tema, *logline*, *sinopsis*, *diagram scene*, *character development*, *script* dan pembuatan *storyboard*.
- b. Proses Produksi, meliputi *layout* (tata letak), *key motion* (gerakan kunci), *in between* (gambar yang menghubungkan gambar inti ke gambar yang lain), *background* (gambar latar belakang), *coloring*, dan teknik animasi karakter.
- c. Pasca produksi, berupa *dubbing*, *editing*, *rendering* dan pemindahan film ke dalam berbagai media berupa VCD, DVD, VHS dan lainnya.
- d. Film kartun pendek ini berdurasi sekitar 5-15 menit.

- e. Perancangan film kartun ini dibuat menggunakan *software* Adobe Flash CS4, Sony Vegas Pro10, Adobe Soundbooth CS4, Adobe Photoshop CS3, dan Celtx.

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan pembuatan Skripsi ini adalah :

Bagi penulis :

- o Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna memenuhi syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta,
- o Mengembangkan dan menambah wawasan sesuai bidang yang dikuasai,
- o Menerapkan disiplin ilmu yang didapat dari bangku kuliah sehingga dapat di terapkan di lapangan.

Bagi pembaca :

- o Diharapkan agar pembaca dapat mengamati proses pembuatan film kartun,
- o Hasil penelitian diharapkan bermanfaat bagi pembaca untuk melakukan penelitian selanjutnya,
- o Penulis memotivasi pembaca agar dapat mencaiptakan buah karya yang berkualitas dibidang film kartun 2D.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah :

1. Metode Observasi

Mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film kartun yang populer.

2. Metode Kepustakaan

Proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial, dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh dari perpustakaan maupun file dari internet.

3. Metode Studi Literatur

Penulis mengambil data dengan literatur yang bisa digunakan, seperti memanfaatkan fasilitas internet dengan menjelajahi situs-situs yang berkaitan dengan pembuatan film kartun.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan skripsi ini, penulis menjabarkan skripsi ini menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini menjelaskan pengertian animasi, sejarah animasi, jenis-jenis animasi, prinsip animasi, kebutuhan dasar peralatan animasi, kebutuhan sumber daya manusia, film animasi berdasarkan masa putarnya, naskah film, *storyboard*, gambar bitmap dan vektor, istilah dalam pembuatan film, sistem perangkat lunak yang digunakan dan kesimpulan teori "Pembuatan Film Kartun 2D Kasih Ibu Untuk Fatan".

BAB III : Analisis dan Perancangan

Bab ini menguraikan analisis kebutuhan sistem dan analisis perancangan film kartun.

BAB IV : Implementasi dan Pembuatan

Bab ini menguraikan isi produksi, pasca produksi, sampai *finishing*, *rendering*, *packaging*, dan evaluasi film terhadap penonton.

BAB V : Penutup

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil analisa, dan saran-saran.

