

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kartun yang tergolongkan dalam Animasi ini diambil dari kata ANIMATION, dan apabila kita terjemahkan lewat kamus bahasa inggris memiliki arti kurang lebih menghidupkan, yang dimaksud disini adalah menggerakkan segala benda baik itu benda mati atau hidup sehingga seolah olah terlihat hidup. Hingga saat ini pengertian animasi semakin meluas sehingga memiliki pengertian segala sesuatu yang mempunyai elemen gerak itu disebut animasi.

Pada awalnya film animasi kartun hanya berfungsi sebagai hiburan saja dan dikhususkan untuk anak-anak. Namun lama kelamaan film animasi kartun tidak lagi sebagai konsumsi anak-anak saja. Saat ini sudah mulai berkembang jenis film animasi kartun yang dikhususkan untuk remaja dan orang dewasa seperti film animasi *Evangelion*, *Blood*, *Blood++*, *Higurashi*, dan film animasi berbasis *flash* "*Happy three friends*". Selain itu, fungsinya pun sudah mulai bervariasi seperti untuk pendidikan, kelestarian lingkungan dan lain sebagainya. Di Jepang, film animasi kartun lebih dikenal dengan nama *anime*. Gaya bahasa orang – orang Jepang berbeda dengan bahasa Inggris sehingga kata animasi berubah menjadi *anime*. Selain itu *anime* juga memiliki struktur menggambar yang sangat berbeda dengan gaya animasi Amerika.

Perkembangan dari tahun ke tahun membuat dunia animasi mencapai jayanya saat film animasi tingkat tinggi yang spektakuler menembus holywood semacam shrek, toystory, shark tale, dan lain lain membuktikan bahwa sekarang animasi sudah bukan hanya menjadi konsumsi anak anak, bahkan penggarapan game pun semuanya sudah menggunakan animasi baik itu berbasis 2D maupun 3D.

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 dipilah teknik *tracing* pada background dan teknik *frame by frame*. dipilih teknik *tracing* pada background untuk memudahkan pembuatan background. dengan teknik *tracing* animator tidak perlu menggambar background. tetapi hanya dengan mengubah photo menjadi kartun. teknik *frame by frame* yang mempunyai pengertian animasi dengan mengulang-ulang gerakan sebanyak mungkin, adegan dipertahankan selama mungkin dengan maksud menghemat waktu

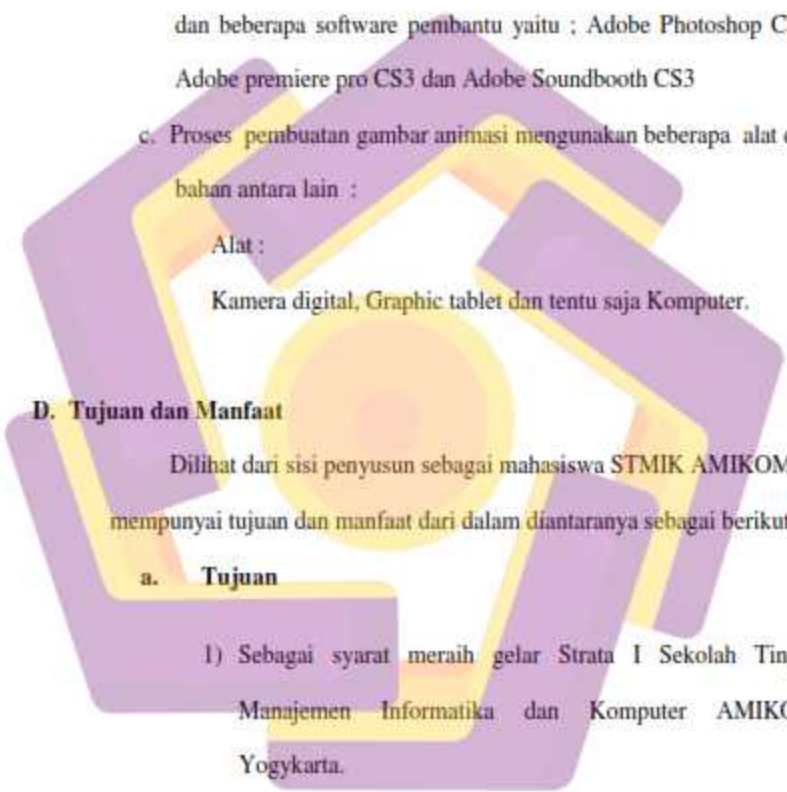
pengerjaan dua teknik ini di gabungkan untuk memudahkan perancangan film animasi.

B. Rumusan Masalah

Kurangnya minat para pemuda pemudi di Indonesia untuk membuat film animasi kartun. Para generasi bangsa ini masih memiliki budaya konsumtif dan menganggap bahwa membuat film animasi kartun sangat rumit, tidak menguntungkan dan hanya untuk anak kecil saja. Padahal sebenarnya membuat film animasi kartun sangat mudah asalkan langkah-langkahnya benar. Oleh karena itu, Dalam pembuatan film animasi kartun 2D harus melalui tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Selain itu juga dibutuhkan teknik-teknik tertentu dalam membuat animasi kartun 2D sehingga mudah dikerjakan. Maka yang menjadi pokok permasalahan ini adalah : Bagaimana membuat film animasi kartun dengan menggunakan teknik limited cut animation pada gerakan serta teknik tracing sebagai pengganti gambar pada background.

C. 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 antara lain :

- 
- a. Proses pembuatan film animasi kartun dengan metode *tracing* sebagai pengganti background serta metode *limited cut animation* untuk membuat gerakan.
 - b. Proses pembuatan menggunakan software utama Adobe Flash CS3 dan beberapa software pembantu yaitu ; Adobe Photoshop CS3, Adobe premiere pro CS3 dan Adobe Soundbooth CS3
 - c. Proses pembuatan gambar animasi menggunakan beberapa alat dan bahan antara lain ;
Alat :
Kamera digital, Graphic tablet dan tentu saja Komputer.

D. Tujuan dan Manfaat

Dilihat dari sisi penyusun sebagai mahasiswa STMIK AMIKOM, mempunyai tujuan dan manfaat dari dalam diantaranya sebagai berikut :

a. Tujuan

- 1) Sebagai syarat meraih gelar Strata I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
- 2) Untuk membuat film animasi hasil karya sendiri yang berjudul "Destiny".
- 3) Menerapkan ilmu teoritis yang didapat oleh penulis selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

- 4) Mengetahui apakah ilmu yang dipelajari pada saat perkuliahan dapat diterapkan dan mengatasi masalah yang terjadi.

b. Manfaat

- 1) Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang aplikasi multimedia sehingga nantinya diharapkan dapat menjadi orang yang mampu bersaing di dalam bidang aplikasi multimedia sekaligus membawa nama baik STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 2) Mampu memberikan informasi tentang metode pembuatan film kartun yang mudah.
- 3) Sebagai referensi tambahan untuk teman-teman/adik-adik kelas yang tertarik dalam bidang film animasi kartun 2 dimensi.

E. Metodologi penelitian

Untuk terciptanya pembahasan baru yang diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari bidang multimedia ini, sumber-sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya, data tersebut diambil dengan metode sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

a. Wawancara

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

b. Metode Study Literatur

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

c. Metode Kepustakaan (Library)

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

Setelah semua data diperoleh melalui tahap pengumpulan data, kemudian merancang antara lain :

a. Ide Cerita

Langkah awal ini pencetus ide menyampaikan idenya kepada tim pengembang. Nantinya, ide itu akan dikaji segala kemungkinannya termasuk prospek jualannya.

Bagian yang paling sulit adalah meyakinkan audiens bahwa ide ini bagus dan bisa dijual.

b. Pencatatan ide cerita

Inti dari ide cerita itu akan dibuat menjadi semacam dokumen. Biasanya, ide ini akan diolah dan dikembangkan sedemikian rupa. Tujuannya untuk melihat semua kemungkinan menyangkut kreasi yang akan dibuat oleh bagian pengembang.

c. Pembuatan story board

Begitu ide cerita selesai dicatat dan dikembangkan, dibuatlah storyboard. Storyboard adalah proses penggambaran dengan cara manual, persis seperti di buku komik. Nantinya akan digunakan sebagai patokan gerakan dan dialog yang akan dibuat dalam film.

d. Penggambaran karakter

Proses pembuatan karakter dimulai dengan :

- a. Pengamatan secara langsung ke objek.
- b. Sketsa tangan dengan pensil dan drawing pen.
- c. Scan gambar.
- d. File gambar diimpor ke Adobe Flash CS3.

e. Menggambar latar belakang dan object lain.

a. Sebuah animasi tidak akan bagus jika tidak diberi lingkungan. Lingkungan inilah yang memberi kesan animasi menjadi hidup.

b. Menggambar latar belakang harus sesuai dengan jalan cerita yang sudah ditentukan sebelumnya dalam story board.

c. Agar gerak tidak terlalu monoton. Gunakan imajinasi untuk menggambar background dalam berbagai sudut pandang.

d. Pewarnaan

Pada teori warna dikenal beberapa pembagian warna, antara lain :

a. Warna primer : warna dasar untuk menghasilkan warna-warna lain.

b. Warna sekunder : gabungan dari 2 warna primer.

c. Warna tersier : gabungan dari 2 warna sekunder.

d. Proses animasi

Animasi dilakukan per karakter, per objek, dan latar belakang sesuai dengan jalan cerita. Untuk memudahkan, sebaiknya semua objek disatukan terlebih dahulu. Agar lebih mudah animasi sebaiknya dilakukan per objek, bukan per karakter langsung..

e. Penggabungan animasi

Penggabungan animasi adalah Menggabungkan beberapa animasi yang terdapat pada beberapa movie clip, yang di dalam movie clip tersebut juga terdapat beberapa movie clip. Setiap movie clip berisi adegan atau cutscene yang kemudian digabungkan dengan adegan lain sehingga menjadi sebuah animasi (cerita/film).

f. Pengisian suara

Animasi akan lebih hidup jika ada suara yang mengiringi jalan cerita animasi tersebut. Suara untuk animasi dapat diperoleh dengan merekam sendiri atau mengedit file suara dengan software pengedit suara

g. Konversi Animasi ke VCD

Agar film animasi bisa ditampilkan di televisi, maka harus dikonversi ke dalam format VCD.

F. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penulisan skripsi ini penulis menjelaskan sistematika pembahasan. Sistematika pembahasan merupakan petunjuk tingkat sistem penyajian gagasan karya ilmiah yang memuat alasan yang logis.

Laporan disusun secara sistematis ke dalam V bab. Dimana masing – masing bab akan diuraikan kedalam permasalahan – permasalahan sebagai berikut :

Bab I : PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II : DASAR TEORI

Dalam bab ini berisi tentang pengertian animasi, pengertian multimedia, konsep dasar animasi kartun, peralatan dasar membuat film kartun, prinsip animasi kartun, kebutuhan sumber daya manusia, pewarnaan, system televisi dunia, perangkat lunak dalam pembuatan film kartun.

Bab III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan dan pembuatan alur cerita, character design, ide cerita, tema, dan storyboard, yang digunakan untuk animasi ini.

Bab IV : PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas bagaimana cara atau teknik pembuatan film animasi kartun yang lebih efisien secara bertahap dengan menggunakan metode *tracing* dan metode *limited cut animation*.

Bab V : KESIMPULAN DAN PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

