



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dengan berkembangnya teknologi informasi khususnya teknologi multimedia dewasa ini berkembang semakin pesat hingga membuat kehidupan manusia saat ini menjadi sedemikian mudah dan menyenangkan. Salah satu hasil teknologi multimedia yang cukup dikenal manusia adalah film. Terdapat berbagai jenis film yang telah diproduksi oleh manusia, mulai dari film yang umum dilihat yang ditokohkan dan diperankan oleh manusia, hingga film kartun yang ditokohkan dan diperankan oleh karakter-karakter yang dibuat sedemikian rupa hingga mempunyai sifat dan tingkah laku seperti layaknya manusia. Perkembangan film kartun berawal dengan teknologi yang sangat sederhana yaitu berupa sekumpulan gambar bergerak yang digambar dalam kertas yang bergerak, kemudian gambar tersebut difilmkan satu per satu.

Film kartun adalah salah satu jenis film yang banyak dibuat dan diproduksi hingga sekarang. Perkembangan film ini pun mulai pesat sejak komputer mulai

berubah fungsi dari sekedar alat komputasi biasa hingga menjadi sebuah alat yang dapat menangani berbagai keperluan pembuatan film. Film kartun adalah sebuah jenis film yang lebih mementingkan keahlian menggambar karakter yang berjalan, berlari, melompat, berbicara dan sebagainya. Dalam pembuatan animasi kartun harus melalui tahap pra produksi dan pasca produksi serta dibutuhkan kesabaran dan teknik-teknik tertentu yang dapat memudahkan animator dalam pengerjaannya. Maka di pilihlah teknik *Planned Animation* yang mempunyai pengertian dua gambar yang sama pada adegan yang berbeda, jadi animator tidak perlu menggambar double lagi.

Di Jepang film kartun sering disebut dengan anime. Menurut Takashi Murakami anime adalah salah satu bentuk karya seni yang saat ini cukup terkenal di kalangan banyak orang, tidak terkecuali bagi anak muda, anak kecil maupun orang tua. Dengan semakin populernya anime yang beredar saat ini, karya seni yang dulunya tidak diakui oleh banyak orang, sekarang mendapat minat ahli-ahli seni diseluruh dunia.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Banyak para animator Indonesia yang kurang mengerti bagaimana teknik perancangan dan pembuatan film kartun yang benar. Padahal membuat film kartun sangat mudah yakni hanya mengandalkan kemampuan menggambar dan menguasai aplikasi atau software pendukung. Oleh karena itu, Dalam pembuatan film animasi kartun 2D membutuhkan suatu tahapan-tahapan atau prosedur yang menjadi tolak ukur terciptanya sebuah film kartun yang menarik. Maka yang menjadi pokok

permasalahan ini adalah : Bagaimana membuat film animasi kartun yang menarik menggunakan metode *Planned Animation*?

### 1.3 Batasan Masalah

Pembahasan masalah dimaksudkan untuk memberikan arah yang lebih jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode yang tepat agar tujuan penelitian yang dilakukan dapat tercapai. Berdasarkan asumsi tersebut, maka penulis membatasi penelitian pada proses pembuatan film kartun 2 dimensi dengan metode *Planned Animation*.

Adapun untuk mewujudkan apa yang dijelaskan diatas, penulis menggunakan beberapa software pembantu yaitu :

1. Adobe Flash Professional 8
2. Adobe Photoshop CS
3. Adobe Audition 1.5
4. Adobe After Effects 6.0
5. Adobe Premiere

### 1.4 Maksud dan Tujuan

Secara umum penulisan skripsi dalam pembuatan film kartun dengan teknik *Planned Animation* dimaksudkan agar mahasiswa mampu menerapkan ilmu yang telah dikaji atau diserap serta meningkatkan ilmu pengetahuan yang berkisar tentang Multimedia. Juga sebagai referensi buat teman-teman / adik-adik kelas yang tertarik dalam bidang animasi film kartun 2 dimensi.

Tujuan dari penulis maupun para penggemar film kartun 2 dimensi (animator), yaitu :

1. Bagi penulis

- a. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM yakni yang telah mendapatkan mata kuliah multimedia, multimedia lanjut dan perancangan film kartun.
- b. Memperoleh pengalaman dalam perancangan film kartun 2 dimensi.
- c. Mengembangkan pengetahuan dengan teknik yang mudah diterapkan.
- d. Memperoleh wawasan secara nyata dari kerja praktek yang dilakukan dan menambah wawasan dalam dunia kerja.

2. Bagi para animator

- a. Dapat menikmati film kartun yang telah dirancang.
- b. Dapat menambah pengetahuan tentang animasi film kartun 2 dimensi yakni bahwa para animator dapat membuatnya sendiri secara mandiri asal ada kemauan yang kuat untuk menekuninya. Insyaallah semua bisa menciptakan hasil karyanya sendiri.

### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan laporan kegiatan kerja praktek ini. Karena tanpa kelengkapan data di lapangan suatu laporan kegiatan kerja praktek akan mengalami hambatan karena data merupakan komponen utama dalam penyusunan laporan yang

paling penting. Untuk mendapatkan data tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan penelitian, yaitu sebagai berikut :

### **1. Metode Observasi ( *Observation* )**

Penelitian mengamati secara langsung semua aktifitas yang dilakukan oleh objek penelitian dengan metode ini peneliti mengamati seluruh proses kegiatan pembuatan film kartun mulai dari pembuatan naskah cerita, gambar karakter, storyboard, dubbing, editing sampai siap jadi film kartun yang dikonversi ke VCD.

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

Dengan metode ini penulis dapat memperoleh penjelasan dan pengarahan secara langsung dari pihak yang terkait.

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

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

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut:

Bab 1 : PENDAHULUAN

Dalam 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 konsep dasar animasi, prinsip-prinsip animasi, peralatan dasar membuat film kartun, tahapan pembuatan film kartun, teknik menggambar, pewarnaan, system televisi dunia, dan aplikasi yang dipakai dalam membuat film kartun.

**Bab III : ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN**

Pada bab ini menggambarkan tentang ide cerita,tema,logline,synopsis, diagram scene, character development, membuat storyboard, dan analisis biaya manfaat.

**Bab IV : PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan dibahas bagaimana cara atau teknik pembuatan film kartun yang lebih efisien mulai dari tahapan produksi sampai pada tahapan pra produksi dan menggunakan metode *planned animation*.

**Bab IV : PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan dari penelitian.