

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi pada era sekarang ini tidak hanya menggunakan tampilan yang berbasis teks tapi sudah memungkinkan penggunaan tampilan full multimedia yang berupa text, gambar dan video. Perkembangan hardware sekarang ini memungkinkan pengolahan grafis yang mampu menampilkan tampilan yang realistic.

Teknik animasi telah berkembang pesat dari awalnya berupa animasi tradisional yang menggunakan bahan dasar gambar buatan artis juru gambar (freehand drawing) hingga ke animasi komputer yang keseluruhan prosesnya dikerjakan pada sebuah komputer. Dalam perkembangannya, dikenal sejumlah teknik animasi misalnya stop motion (dengan menggabungkan frame demi frame hasil fotografi terhadap obyek yang sudah dirubah kondisinya per frame tersebut).

Seperti halnya teknik stop motion, animasi komputer meliputi sejumlah teknik namun semuanya menggunakan komputer sebagai pembuat gambar. Pada animasi 2D, gambar obyek dibuat dan diedit oleh komputer menggunakan program grafis. Sejumlah konsep animasi tradisional dipakai disini seperti keyframe, tweening, morphing dan onion skinning. Salah satu program grafis yang memiliki fitur animasi 2D adalah Flash.

Perkembangan teknik animasi yang semakin maju, membuat teknik-teknik baru yang lebih baik bermunculan menyelaraskan dengan kemajuan

teknologi sekarang ini. Dalam hal ini penulis termotivasi untuk merancang animasi 2D menggunakan Teknik Animasi Terbatas (Limited Animation) dan membahas bagaimana caranya supaya teknik animasi terbatas dapat digunakan secara maksimal dan film animasi yang dibuat dengan Teknik Animasi Terbatas gerakan dari karakter-karakternya dapat lebih terlihat lebih halus atau mendekati Teknik Full Animasi.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana caranya supaya teknik animasi terbatas dapat digunakan secara maksimal dan film animasi yang dibuat dengan Teknik Animasi Terbatas gerakan dari karakter-karakternya dapat lebih terlihat lebih halus atau mendekati Teknik Full Animasi.

### **1.3 Batasan Masalah**

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memfokuskan pembahasan dan memberikan arah yang lebih jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode yang cepat dan tepat, maka dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup mengenai pembuatan film kartun pada proses pra produksi sampai proses pasca produksi dan teknik yang penulis gunakan yaitu teknik animasi terbatas.

Untuk pembuatan film kartun ini, penulis menggunakan beberapa software yaitu Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Cool Edit 2000, Ulead Video Studio

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Manfaat dan tujuan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai media pengembangan dan penerapan ilmu yang didapat selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Sebagai syarat menyelesaikan pendidikan S1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Memperoleh pengalaman dalam membuat film kartun 2D serta menambah wawasan untuk dunia kerja nanti.

#### 1.5 Metode Pengumpulan Data

##### 1. Metode kepustakaan

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

##### 2. Studi literature

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan animasi 2D.

##### 3. Metode observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dengan cara melihat film yang sudah ditayangkan di televisi.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam laporan Tugas Akhir ini terdiri dari 5 (lima) bab, dimana masing-masing bab mempunyai kaitan satu sama lain, yaitu :

### BAB I PENDAHULUAN

Memberikan latar belakang tentang permasalahan, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika pembahasan skripsi ini secara umum.

### BAB II DASAR TEORI

Memberikan dasar teori yang menunjang penyelesaian masalah dalam penulisan skripsi ini.

### BAB III PERANCANGAN

Berisi tentang tahap-tahap perancangan sebuah film kartun/animasi. Mulai dari mengumpulkan ide, menentukan tema sampai proses animatik. Sehingga film animasi tersebut siap untuk masuk tahapan produksi.

### BAB IV PEMBAHASAN

Berisi tentang tahapan produksi dan perancangan menyeluruh dari pembuatan film animasi.

### BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran setelah melakukan proses pembuatan film animasi ini. Pasca produksi, meliputi pengisian dubbing voice, pemberian sound effect, backsound, musik, sinkronisasi antara gerakan dengan audio dan finishing.