

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia film kartun dari tahun ke tahun mengalami perubahan yang sangat pesat hal ini memerlukan waktu puluhan tahun dalam proses penciptanya. Animasi secara harfiah berarti membawa menjadi hidup atau bergerak. Secara umum menganimasi suatu obyek memiliki makna mengerjakan obyek tersebut agar menjadi hidup. Makna ini dalam dunia animasi computer mengalami perluasan karena sebuah obyek yang diam juga termasuk animasi yaitu animasi diam (non motion), ini biasanya digunakan jika sebuah obyek hendak diperkenalkan secara detail pada pengamat film kartun. Film kartun dimulai dikenal luas sejak populernya media televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia, hewan, maupun tumbuhan. Jika di komparasikan dengan gambar foto atau lukisan yang diam (non motion) maka secara umum film kartun disukai penonton karena mampu membangkitkan antusiasme dan sesional oleh karena itu, ingin diciptakan sebuah film kartun yang singkat dan menarik.

Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyimpanan informasi melalui bentuk audio video 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. Animasi telah memberikan kontribusi terhadap kemajuan dunia. Belakangan ini trend animasi dapat dilihat langsung pada dunia pertelevisian, dunia periklanan, juga film kartun. istilah film kartun sendiri memiliki nilai plus dan minus. Nilai plusnya adalah karena kartun adalah cara menggambar yang biasanya menyederhanakan obyek, menangkap esensi dari objek tersebut tetapi tetap mampu merepresentasikan objek orisinalnya. Justru karena penyederhanaan inilah yang membuat kartun menjadi mudah untuk diikuti dan direspon dibandingkan sesuatu secara visual, realistik. Hal ini disebabkan karena kartun adalah bentuk penguatan melalui penyederhanaan. Hal ini yang menyebabkan mengapa gambar-gambar kartun biasa disukai oleh beragam orang, melintasi batas usia hingga Negara.

Kemajuan teknologi animasi juga dijadikan sebagai alat bantu dalam menyediakan informasi secara mudah dan efisien, namun dibalik kemajuan teknologi yang ada saat ini dengan banyaknya alat bantu dinegara kita sendiri masih banyak orang ataupun industri yang memiliki keterbatasan biaya dan kemampuan dalam penguasaan software animasi ataupun memiliki biaya tapi tidak mampu menggunakan atau sebaliknya, ditambah lagi dengan kurangnya minat pada seni perancangan dan pembuatan film kartun pada personal yang berbeda. Pemanfaatan software animasi secara efektif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif perancangan dalam pembuatan dan lebih murah dalam pembiayaannya. Dengan permasalahan-permasalahan tersebut maka mengambil judul **"perancangan dan pembuatan film kartun 2D jagalah kebersihan"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat ditarik sebuah rumusan masalah yakni, Bagaimana membuat sebuah Film Kartun 2D “Jagalah Kebersihan”.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas, dibatasi dengan beberapa pendekatan – pendekatan agar pembahasan topik ini lebih spesifik, akurat dan tidak menyimpang batasan – batasan tersebut yakni ;

- 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*.
- c. Proses post produksi, berupa *editing*, *dubbing*, *rendering* dan pemindahan film ke dalam berbagai media berupa VCD, DVD, VHS dan lainnya.
- d. Film kartun pendek ini berdurasi sekitar 5 menit.
- e. perancangan film kartun ini dibuat menggunakan software Adobe Flash CS4, After Effect CS3, Adobe Premiere Pro CS3, Adobe Soundbooth CS3.

1.4 Tujuan Penelitian

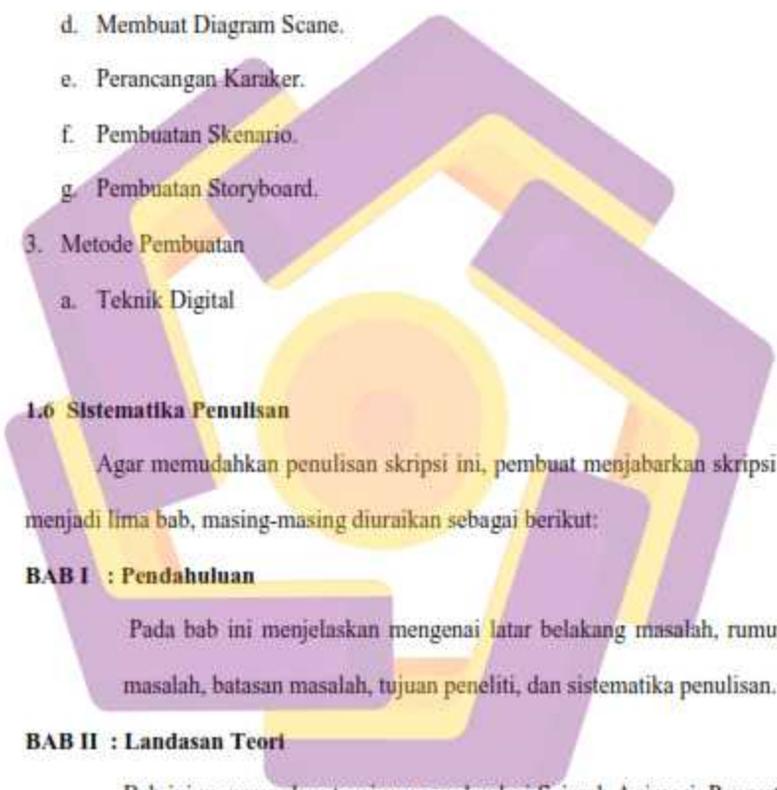
Tujuan penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat film kartun 2D “jagalah kebersihan”.
2. Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna memenuhi syarat kelulusan jenjang pendidikan sastra 1 pada STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi serta menambah wawasan bagi segenap aktifitas akademika STIMIK AMIKOM khususnya yang berkaitan dengan film animasi 2 dimensi.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah :

1. Metode Pengumpulan Data
 - a. Metode Kepustakaan.
Proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial, dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh di perpustakaan maupun file dari internet.
 - b. Metode Observasi.
Mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film kartun yang populer.
 - c. Metode Study Literatur
Mengambil data dengan literature yang bisa dipakai seperti dengan pemanfaatan fasilitas internet, dengan menjelajahi situs yang berhubungan dengan film kartun.

- 
2. Metode Perancangan Film kartun
 - a. Menentukan Ide cerita.
 - b. Penulisan Logline.
 - c. Membuat Sinopsis.
 - d. Membuat Diagram Scane.
 - e. Perancangan Karakter.
 - f. Pembuatan Skenario.
 - g. Pembuatan Storyboard.
 3. Metode Pembuatan
 - a. Teknik Digital

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I : Pendahuluan

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

BAB II : Landasan Teori

Bab ini menerangkan teori yang melandasi Sejarah Animasi, Pengertian Animasi, Jenis-jenis Animasi, Prinsip Animasi hingga Proses Pembuatan Animasi.

BAB III : Analis dan Perancangan

Bab ini menguraikan tentang perancangan film kartun, kemudian menggambarkan bentuk dan kepribadian tiap-tiap karakter yang akan dimasukkan ke dalam proyek pembuatan film animasi, dan menganalisa biaya manfaat pembuatan film kartun.

BAB IV : Implementasi Sistem dan Pembahasan

Bab ini menguraikan pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, perencanaan film animasi yang dibuat beserta proses renderingnya.

BAB V : Penutup

Bab ini akan berisi kesimpulan dari hasil analisa, serta saran-saran.

