

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini teknologi informasi khususnya teknologi multimedia, berkembang semakin pesat hingga membuat kehidupan manusia menjadi sedemikian mudah dan menyenangkan. Hasil teknologi multimedia yang cukup dikenal manusia adalah berupa film. Terdapat dua jenis film yang diproduksi manusia, yaitu film yang ditokohkan atau diperankan oleh manusia, dan film kartun yang 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, 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. Walaupun terlihat rumit dalam pembuatannya namun film jenis ini lebih banyak dibuat dikarenakan biaya pembuatannya lebih murah dari pada jenis film selain film kartun.

Penayangan film kartun dalam televisi menyebabkan film kartun memiliki banyak penggemar dari berbagai kalangan, yaitu mulai dari kalangan anak-anak hingga sebagian kalangan orang dewasa. Namun perlu diketahui bahwa sebagian besar dari penggemar tayangan film kartun berasal dari kalangan anak-anak. Dengan banyaknya penggemar yang berasal dari kalangan anak-anak, maka perlu adanya perhatian terhadap manfaat atau pengaruh yang akan diperoleh penggemar dari penayangan film kartun tersebut. Sering dijumpai kurangnya perhatian terhadap manfaat atau pengaruh dari tayangan film kartun yang dibuat memberikan pengaruh negatif terhadap penggemar tayangan tersebut khususnya bagi anak-anak. Dengan berlatar belakang masalah tersebut, penulis mengambil judul “Pembuatan Film Kartun Perjalanan Menuju Pohon Dengan Teknik Hybrid Animation”.

B. Rumusan Masalah

Sebagian dari para animator masih kurang memperhatikan pengaruh positif dan negatif yang timbul dari film kartun yang mereka buat, terhadap para penggemar khususnya bagi anak-anak. Di karenakan penggemar dari penayangan film kartun sebagian besar adalah kalangan anak-anak, maka dalam pembuatan film kartun haruslah memperhatikan segi manfaat atau pengaruh yang dapat diambil dari penayangan film tersebut. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis menentukan pokok permasalahan dalam skripsi ini, yaitu Bagaimana proses pembuatan film kartun yang menarik dan lebih efektif, sehingga memberikan manfaat atau pengaruh yang positif terhadap perilaku anak-anak?

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memberikan arah yang lebih jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode atau cara yang tepat dan cepat dalam penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi tersebut, maka penulis menentukan batasan masalah penelitian, yaitu pada proses pembuatan film kartun 2D dengan teknik hybrid animation menggunakan beberapa software pembantu, mulai dari metode pembuatan film pada proses pra produksi, produksi, hingga pada proses post produksi. Software pembantu tersebut meliputi :

- a. Macromedia Flash MX 2004
- b. Adobe Photoshop CS2
- c. Adobe Audition 1.5
- d. Adobe After Effects 6.5

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, yaitu sebagai berikut :

- a. Bagi penulis
 1. Mampu merancang film kartun "Perjalanan Menuju Pohon" dengan teknik Hybrid Animation.
 2. Memberikan pengetahuan secara nyata dari penelitian yang dilakukan.
 3. Memperoleh peluang kerja dalam dunia per-film-an khususnya film kartun.

4. Mampu mengembangkan pengetahuan dengan teknik yang mudah diterapkan.
5. Sebagai pemenuhan bobot 6 SKS guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan strata satu STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

b. Bagi para pembaca

1. Memberikan tambahan pengetahuan tentang animasi film kartun 2 dimensi.
2. Memotivasi para pembaca dalam peningkatan produktivitas dan semangat untuk menjadi para animator pemula.
3. Sebagai referensi dalam bidang animasi kartun 2 dimensi.

E. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan maka pengumpulan data yang benar, akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Karena tanpa kelengkapan data di lapangan maka didalam penyusunan skripsi ini akan mengalami hambatan karena data-data yang didapatkan merupakan komponen utama yang sangat penting. Untuk mendapatkan data tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan penelitian, yaitu sebagai berikut :

a. Metode Wawancara (*Interview*)

Dengan metode ini penulis dapat memperoleh penjelasan dan pengarahan secara langsung dari pihak yang berpengalaman dalam pembuatan film kartun.

b. Metode Kepustakaan (*Library*)

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

c. Metode Study Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literature yang bisa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas Internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi kartun.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan akan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi per bab, yaitu sebagai berikut :

Bab I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal pelaksanaan kegiatan.

Bab II : DASAR TEORI

Dalam bab ini dijelaskan tentang pengertian animasi, pengertian multimedia, konsep dasar animasi, peralatan dasar membuat film kartun, prinsip-prinsip animasi, kebutuhan sumber daya manusia, pewarnaan, sistem pertelevisian, tahapan pembuatan film kartun, dan aplikasi yang digunakan dalam membuat film kartun.

Bab III : PERANCANGAN FILM KARTUN

Dalam bab ini menggambarkan tentang ide cerita, tema, menulis logline, sinopsis, diagram scene, character development.

Bab IV : PEMBAHASAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai bagaimana pembuatan film kartun dengan teknik hybrid animation agar lebih efektif dan efisien mulai dari tahapan pra produksi (standar karakter, standar warna karakter, standar properti, membuat layout dan storyboard), tahapan produksi (membuat gambar key, menentukan timing, membuat gambar inbetween, pembuatan background, cleaning), sampai pada tahapan pasca produksi atau post produksi (proses scanning, coloring, dubbing, editing, dan composing).

Bab V : PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan dari penelitian.

G. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Agar penyusunan skripsi yang dibuat selesai dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan maka diperlukan jadwal perencanaan kegiatan. Adapun daftar perencanaan kegiatan adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

NO	Agenda Kegiatan	Tahun 2007-2008											
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Cerita dan Storyboard												
2	Perancangan karakter												
3	Membuat key dan background												
4	Menggambar inbetween												
5	Pewarnaan												
6	Dubbing												
7	Editing												
8	Rendering												
9	Pemulisan skripsi												