

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Informasi memegang peranan penting dalam kehidupan manusia sehingga sekarang ini dunia teknologi informasi berkembang dengan pesat. Informasi tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi dalam hal ini perkembangan dunia komputer yang membuat segalanya lebih dinamis dan efisien. Penggunaan bidang multimedia ini bisa berupa gambar, teks, video, audio dan animasi. Bidang multimedia ini banyak digunakan dalam iklan televisi, presensi atau seminar, desain majalah dan membuat film animasi seperti film kartun sebagai alternatif menyampaikan informasi kepada orang lain dengan lebih menarik.

Film kartun dapat menjadi sarana pembelajaran, hiburan dan acuan bagi semua kalangan. Untuk kepentingan informasi yang lebih menarik dan efisien. Maka sekarang ini dunia film kartun di Indonesia berkembang pesat meskipun secara umum masih menanti pasokan dari luar seperti Jepang dan negara-negara Eropa ataupun Amerika yang dunia teknologi informatikanya sudah sangat jauh melangkah.

Dunia film kartun itu sendiri sudah dibagi dalam berbagai klasifikasi, misalnya dengan adanya istilah 2D dan 3D yaitu dimensi dan unsur animasi yang

terdapat di dalam film itu sendiri. Oleh karena itu dibuatlah film animasi 2D dengan judul “Kejutan Game Persahabatan untuk Ories” sebagai referensi tentang perancangan film kartun sebagai sarana informasi, komunikasi dan hiburan. Untuk menjadikan film kartun tersebut menjadi bentuk yang bisa dinikmati, maka butuh proses dan beberapa langkah tertentu yang nantinya akan dibahas disini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalahnya adalah “Bagaimana merancang film kartun Kejutan Game Persahabatan untuk Ories yang mengedepankan segi *staging* yaitu detail adegan yang akan dibuat (mencakup *angle*, *frame*, dan *duration*)”.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terfokuskan pada film kartun ini maka akan diuraikan dalam batasan masalah yaitu :

1. Film kartun yang dibahas merupakan film kartun 2D dengan *software* utama Macromedia Flash 8,
2. Menganalisa dan merancang tahapan pembuatan film kartun,
3. Film kartun 2D ini menggunakan teknik *flash animation*, karena film ini didistribusikan dalam format *.swf* atau *Macromedia Flash software* dan dibuat dengan *flash* atau *software* yang memiliki kemampuan untuk menulis format *.swf*

4. Film kartun yang berdurasi 30 menit, menggunakan 24 fps (*frame per second*) dan ukuran *stage* 720 x 576 *pixels*.

Adapun *software* yang akan digunakan adalah : Macromedia Flash 8, Adobe Premier CS3, Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Audition 1.0.

1.4 Tujuan Penelitian

Sebagai mahasiswa yang melaksanakan tugas Skripsi, tujuan lain dari laporan ini adalah :

- Sebagai syarat kelulusan program Strata-I untuk jurusan Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta,
- Membuat film kartun 2D dengan judul "Kejutan Game Persahabatan untuk Ories".

1.5 Metode Penelitian

Untuk membuat film kartun yang menarik diperlukan beberapa metode penelitian, dan metode tersebut antara lain:

- Metode Pengumpulan Data

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data-data referensi pembuatan film kartun tersebut,

- Dokumentasi

Dalam metode ini, dilakukan dengan membaca buku-buku merancang animasi yang digunakan untuk memandu pembuatan film kartun yang baik dan menarik,

- Membuat langkah-langkah pembuatan film kartun, yaitu:
 - Membuat *storyboard*,
 - Membuat *standard character model sheet, layout* dan *sound recorder*,
 - Melakukan *drawing*,
 - Melakukan *line test, scanning* dan *tracing*,
 - Membuat *background*,
 - Melakukan *coloring*,
 - *Lip-synch*,
 - *Sound* dan
 - Melakukan *editing*

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan perancangan film kartun ini disusun dalam 5 bab agar lebih terstruktur dan mudah dimengerti. Secara garis besar susunan masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan dan jadwal kegiatan.

BAB II : Dasar Teori

Pada bab ini akan diuraikan secara teoritis tentang konsep dasar animasi, pewarnaan, macam-macam animasi, teknik-teknik animasi, prinsip-prinsip

animasi, penjelasan lainnya, serta perangkat lunak (*software*) yang akan digunakan dalam perancangan film kartun ini.

BAB III : Perancangan Film Kartun

Pada bab ini akan diuraikan mengenai langkah-langkah dalam pembuatan film animasi, hal-hal yang diperlukan dalam proses pembuatan animasi, dan penjelasan lainnya.

BAB IV : Pembahasan

Isi pokok bahasan ini adalah uraian tentang identifikasi masalah, perancangan konsep film kartun, merancang isi, penggunaan desain, pembahasan tentang proses pembuatan film kartun “Kejutan Game Persahabatan untuk Ories” mulai dari pra produksi, produksi dan pasca produksi. Serta proses pengorganisasian pada tahapan pengembangan, melakukan tes pemakai, mengetes sistem, dan cara distribusi film tersebut.

BAB V : Penutup

Berisi tentang kesimpulan dan perancangan film kartun “Kejutan Game Persahabatan untuk Ories”, kritik dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN