

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Imajinasi atau daya khayal manusia adalah sesuatu yang berwujud abstrak dan biasanya selalu ingin disampaikan dan diwujudkan. Animasi kartun merupakan salah satu media yang mampu mewujudkan imajinasi manusia kedalam bentuk visual yang unik, lucu dan tentunya mampu mewakili manusia sebagai pemeran utama.

Seiring perkembangan televisi, film-film animasi kartun mulai banyak dibuat, dan telah menciptakan warna baru dalam dunia perfilman. Teknik pengerjaan pembuatan animasi pun telah mengalami perkembangan yang sangat pesat, sejalan dengan perkembangan dan maraknya penggunaan komputer.

Dalam pembuatan animasi, komputer dilengkapi dengan peralatan multimedia dan software pengolah film kartun. Dari sekian banyak software pengolah film kartun khususnya 2 Dimensi, Flash sebagai software animasi produk *Adobe System Incorporated* kini hadir dengan inovasi baru. Seperti produk Adobe lainnya yang terus berkembang, yakni Adobe Photoshop CS4, Adobe Flash CS4 juga merupakan pengembangan dan penyempurnaan dari versi sebelumnya.

Adobe Flash CS4 memiliki fitur-fitur yang lebih baru. Salah satunya adalah *Bone Tool*, yang tergolong baru karena *tool* ini belum terdapat pada software sebelumnya.

Bone Tool berfungsi untuk menggabungkan bagian-bagian dari objek yang akan dianimasikan. Misalnya membuat kreasi gambar tubuh seseorang. Untuk menggerakkan tangan dan kaki pada gambar tersebut, tidak perlu lagi menggerakkan satu per satu, tetapi cukup menghubungkan bagian-bagian tersebut dengan *Bone Tool*, sehingga dengan mengubah satu titik, maka objek keseluruhan sudah bisa digerakkan atau dianimasikan.¹

Maka dari itu diiringi dengan ide cerita yang berasal dari imajinasi dan pengalaman sendiri, sekaligus ingin mempraktekkan dan menggunakan salah satu fitur baru dalam Adobe Flash CS4 maka dibuatlah sebuah film kartun yang diberi judul “Perancangan Film Kartun 2 Dimensi “INSOMNIA” Dengan Penggunaan Bone Tool Pada Adobe Flash CS4”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan diatas, maka dapat diambil rumusan masalahnya, yaitu “Bagaimana merancang Film Kartun 2 Dimensi “INSOMNIA” dengan penggunaan *Bone Tool* pada Adobe Flash CS4 yang membantu dan memudahkan dalam menggerakkan serangkaian objek sehingga tidak lagi melakukan pengaturan secara manual pada frame dalam setiap layer”.

¹ Jubilee Enterprise, *Kupas Tuntas Flash CS4*, Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2009. Hal.11

1.3 Batasan masalah

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini dengan membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu :

- 1.3.1 Fokus dalam pembahasan ini, membatasi ruang lingkungnya pada “Perancangan Film Kartun 2 Dimensi “INSOMNIA” Dengan Penggunaan *Bone Tool* Pada Adobe Flash CS4”.
- 1.3.2 Software yang digunakan dalam merancang film kartun ini adalah Adobe Flash CS4, Adobe After Effect CS4, Adobe Premiere Pro CS4, dan software pendukung lainnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai antara lain:

- 1.4.1. Sebagai syarat menyelesaikan program studi- Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- 1.4.2 Penerapan ilmu yang didapat selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang Multimedia.
- 1.4.3 Merancang sebuah film animasi 2 dimensi dengan memanfaatkan fitur *Bone Tool* pada Adobe Flash CS4 yang dapat membantu menggerakkan serangkaian objek dan tidak perlu melakukan pengaturan secara manual pada frame dalam setiap layer.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh adalah:

1.5.1 Bagi Penulis.

Mengetahui dan menguasai secara langsung teknik perancangan film kartun serta alur produksi mulai dari proses awal sampai pada tahap akhir.

1.5.2 Bagi Masyarakat.

Sebagai sarana hiburan sekaligus memberikan wawasan terhadap masyarakat tentang film animasi, serta memotivasi masyarakat untuk meningkatkan produktivitas dalam pembuatan film animasi di Indonesia.

1.5.3 Bagi Iptek.

Penulisan skripsi ini dapat menambah kepustakaan di bidang teknologi informasi khususnya pembuatan film animasi. Dapat digunakan sebagai contoh dan referensi dalam penyusunan skripsi.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan digunakan beberapa metode antara lain:

1.6.1 Metode Observasi (*Observation*).

Mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film-film animasi kartun 2D yang populer dan video-video tutorial.

1.6.2 Metode Kepustakaan (*Library*).

Dilakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penulisan skripsi ini tersusun dengan baik dan terarah, maka sistematika penulisan skripsi ini akan disajikan dalam lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai sejarah animasi, pengertian animasi, jenis-jenis animasi, prinsip animasi hingga proses pembuatan animasi.

BAB III KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang kebutuhan biaya pembuatan film dan perancangan film kartun, menggambarkan bentuk dan kepribadian tiap-tiap karakter yang akan dimasukkan kedalam proyek pembuatan film animasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

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

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan-kesimpulan yang didapat dari hasil pembuatan film kartun dan saran yang berkaitan dengan pengerjaan film kartun.

DAFTAR PUSTAKA

