

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap orang pasti punya cerita, dan tak jarang cerita tersebut ingin dituangkan ke dalam sebuah karya agar orang lain tahu. Salah satunya adalah dengan animasi. Sebelumnya, seseorang menuangkan cerita melalui peragaan oleh artis terkenal maupun model atau dibawakan oleh seorang pendongeng.

Animasi berkembang secara bertahap, mulai dari peragaan boneka, animasi 2 dimensi sampai animasi 3 dimensi. Banyak animasi kartun yang dapat kita temukan. Ada yang bertujuan untuk komersil, ada juga yang hanya sekedar menuangkan hobi. Dalam hal animasi kartun, Amerika dan Jepang adalah rajanya dalam hal kualitas dan kuantitas. Sedangkan animasi di Indonesia belum terlalu maju.

Dalam pembuatan animasi, terdapat beberapa teknik. Diantaranya teknik cel animation, cut out animation, puppet animation, stop motion, dan lain sebagainya.

Teknik cut out merupakan salah satu teknik yang sederhana dan mudah. Figur atau obyek animasi dirancang, digambar pada lembaran kertas lalu dipotong sesuai dengan bentuk yang telah dibuat, dan diletakkan pada sebuah bidang datar sebagai latar belakangnya. Pemotretan dilakukan dengan menganalisis langsung tiap gerakan dengan tangan, sesuai dengan tuntutan cerita.

Dengan teknik yang sederhana, gerak figur atau obyek animasi menjadi terbatas sehingga karakterpun terbatas pula. Karakter figur dibuat terpisah, biasanya, terdiri dari tujuh bagian yang berbeda yaitu kepala, leher, badan, dua tangan dan dua kaki. Untuk menggerakkan dan menghidupkan karakter, pemisahan itu bisa disesuaikan dengan tuntutan cerita, bisa dibuat kurang dari bagian tadi atau lebih.

Dengan semakin canggihnya teknologi komputer, pembuatan animasi kartun dengan teknik cut out mengalami perkembangan pula. Dengan software pembuat animasi seperti Adobe Flash CS3 Professional, kita dapat mengkombinasikan cara manual dan digital.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penulis bermaksud mengambil topik tugas akhir ini dengan judul "Pembuatan Animasi Kartun "Satu Harapan" dengan Teknik Cut Out Menggunakan Adobe Flash CS3 Professional".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah Bagaimana membuat animasi kartun "Satu Harapan" dengan teknik cut out menggunakan Adobe Flash CS3 Professional yang efektif.

## **1.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup animasi sangat luas, sehingga dalam pembahasan pembuatan animasi kartun ini, terdapat batasan-batasan masalah. Hal ini

dimaksudkan agar dalam penyusunan skripsi tidak menyimpang dari permasalahan yang ada. Adapun batasan masalah meliputi :

1. Teknik yang digunakan adalah teknik cut out.
2. Penerapan teknik terbatas pada karakter dan properti yang digunakan.
3. Proses yang dilakukan ada 3 yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.
  - a. Pra produksi : berisikan tentang konsep, persiapan peralatan yang digunakan, perancangan karakter, menulis naskah cerita, membuat storyboard.
  - b. Produksi : berisikan tentang pembuatan karakter dengan menerapkan teknik, pewarnaan, pembuatan background, dan penganimasian.
  - c. Pasca produksi : *editing*, pengisian suara, dan *rendering*.
4. Software yang digunakan antara lain :
  - Adobe Flash CS3 Professional
  - Adobe Photoshop CS3
  - Adobe Audition 2.0
  - Adobe Premiere Pro CS3

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Membuat animasi kartun "Satu Harapan" dengan teknik cut out.
- b. Mengetahui tahapan proses pembuatan animasi.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mampu membuat animasi kartun “Satu Harapan” dengan teknik cut out menggunakan Adobe Flash CS3 Professional.
- b. Agar dapat dipakai sebagai bahan referensi bagi seluruh civitas akademika STMIK AMIKOM Yogyakarta yang berminat dan tertarik untuk mengkaji mengenai pembuatan animasi kartun dengan teknik cut out menggunakan Adobe Flash CS3 Professional.
- c. Mampu menerapkan dan mengembangkan pengetahuan yang telah diperoleh selama mengikuti perkuliahan pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini berupa pengumpulan data sebagai berikut :

### a. Studi Pustaka

Studi pustaka meliputi pengumpulan data dengan cara membaca literatur, jurnal, *browsing internet* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan masalah yang akan diteliti sebagai bahan referensi tertulis.

### b. Wawancara

Wawancara merupakan pengumpulan data melalui tanya jawab kepada narasumber yang ahli di bidang animasi.

c. Observasi

Observasi berupa pengamatan terhadap film – film animasi yang populer sebagai bahan referensi secara teknis.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Berikut ini adalah sistematika pembahasan pada artikel ini agar dapat memperoleh suatu garis besar dan jalan pikiran yang terkandung dalam pembuatan skripsi ini.

### **BAB I      Pendahuluan**

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penulisan, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

### **BAB II     Landasan Teori**

Bab ini memaparkan beberapa teori seperti animasi multimedia dan kartun, konsep dasar animasi, prinsip animasi, peralatan dasar membuat animasi kartun, teori produksi animasi dan aplikasi yang digunakan dalam pembuatan animasi kartun.

### **BAB III    Analisis dan Perancangan Animasi Kartun**

Bab ini memaparkan tentang kebutuhan dasar pembuatan animasi yang meliputi perangkat keras, perangkat lunak, aspek manusia serta proses pra produksi animasi kartun.

**BAB IV Implementasi dan Pembahasan**

Pada bab ini berisi mengenai pembahasan tentang cara pembuatan animasi kartun dengan teknik cut out menggunakan software Adobe Flash CS3 Professional, mulai dari proses produksi sampai pasca produksi.

**BAB V Penutup**

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang didapat dari hasil pembuatan animasi kartun, serta beberapa saran guna mengatasi masalah selanjutnya dan sebagai bahan referensi bagi pembaca yang ingin mengembangkan hasil penelitian.

