

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan masuknya film animasi 2D ke Indonesia, ternyata cukup menarik perhatian masyarakat Indonesia. Film animasi 2D yang di tayangkan di televisi merupakan hiburan yang sangat memuaskan bagi penonton nya. Film animasi 2D atau yang sering di sebut dengan film kartun, berasal dari Jepang dan Amerika. Kedua negara tersebut merupakan penghasil film animasi 2D berkualitas dan profesional. Perkembangan animasai kartun di Indonesia juga di pengaruhi oleh negara Amerika dan Jepang. Karena pengaruh dari ke dua negara tersebut, Indonesia mulai menciptakan sendiri kartun nya, tetapi karya anak bangsa kurang di minati oleh bangsa Indonesia sendiri, dikarenakan kualitas kartun yang kurang profesional, yang akhirnya film kartun ciptaan Indonesia mulai menghilang dari dunia hiburan tanpa di ketahui siapa penciptanya dan studio yang membuat kartun tersebut.

Film animasi 2D dengan judul "*My Self*" memiliki pola gambar karater yang menyerupai pola gambar anime, atau film kartun Jepang, dimana karakter dalam animasi *My Self* tersebut memiliki mata besar yang hampir sama dengan anime. Film animasi *My Self* ini memiliki makna untuk menghargai hidup mu sendiri, bagaimanapun hidup mu, hargailah dan cintailah. Karena itulah pesan yang ingin di sampaikan dalam film animasi *My Self* ini.

## 1.2 Rumusan Masalah

Pembuatan film kartun *My Self* ini menggunakan teknik menggambar di atas kertas dan menggambar langsung di komputer dengan bantuan graphic tablet. Permasalahannya yang bisa dituliskan adalah :

- Bagaimanakah proses pembuatan animasi 2D *My Self* ini, menggunakan software Adobe Flash CS 5 dengan metode limited animation?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah ini dimaksudkan untuk memberikan kejelasan dalam proses pembuatan animasi 2D *My Self*. Melalui metode dan cara pembuatan animasi *My Self* tersebut. Jenis animasi yang digunakan adalah animasi komputer dengan metode limited animation. Dalam pembuatannya digunakan beberapa software pembantu yang semua software-nya merupakan software multimedia. Software dan metode tersebut digunakan untuk pembuatan animasi *My Self* dalam pra produksi, produksi dan post produksi.

Seperti yang telah disebutkan, software yang digunakan pada pembuatan animasi ini adalah :

- Adobe Flash CS 5
- Adobe Photoshop CS 5
- Adobe Premiere Pro CS 5
- Adobe After Effect CS 5
- Audition CS 5.5

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah :

### 1. Bagi penulis

- Dapat merancang dan membuat film animasi 2D berjudul My Self
- Sebagai pemenuhan bobot 6 sks yang bertujuan untuk mendapat syarat jenjang strata satu STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
- Sebagai media penyaluran bakat menggambar kartun yang cenderung dekat dengan style animasi jepang.
- Dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam dunia multimedia.

### 2. Bagi Pembaca

- Dapat memberi Informasi mengenai film animasi 2D
- Memngetahui makna dan himbauan dalam film animasi ini
- Meningkatkan dan memberikan motivasi untuk animator-animator Indonesia
- Untuk dapat menghargai animasi ciptaan dalam negeri
- Memberikan tontonan yang menarik dan berisi

### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam penulisan skripsi ini, terdapat beberapa metode pengumpulan data yang di gunakan, supaya data yang di dapat dan di jadikan informasi yang benar, lengkap, akurat dan menarik. Beberapa metode yang di gunakan adalah :

1. Metode Kepustakaan

Metode yang terdapat dalam buku-buku dan dokument yang di gunakan yang berisikan tentang informasi mengenai animasi 2D yang berguna untuk menyusun skripsi.

## 2. Metode Literatur

Metode yang pengambilan datanya melalui media internet, seperti dengan mengunjungi berbagai situs yang berisi tentang informasi mengenai animasi 2D yang berguna dalam menyusun skripsi.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang di gunakan untuk menulis skripsi ini, terdiri dari beberapa bab dan daftar pustaka yang secara garis besar berupa :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan tentang Animasi, pengertian animasi, perkembangan animasi, kategori animasi, jenis animasi, teknik animasi, berdasarkan proses produksi animasi, bentuk animasi, prinsip animasi, perangkat lunak yang digunakan.

#### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN**

Bab ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan sistem, kebutuhan sumber daya manusia, perancangan film kartun, ide cerita, tema, logline, sinopsis, diagram scene, character, background, screenplay, dan storyboard

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang produksi film kartun, penerapan teknik, menggambar, dubbing, membuat background, coloring, proses animasi, menambah visual effect, finishing.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

**DAFTAR PUSTAKA**

Berisikan tentang sumber-sumber yang di gunakan untuk menyusun skripsi ini, baik berupa buku-buku, dokumen, dan internet.

