

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini, diantaranya dalam pembuatan film animasi. Animasi telah berkembang dari jaman ke jaman, di mulai dari animasi yang sederhana sampai animasi modern saat ini. Dahulu animasi dibuat dengan menggambar sesuatu yang ingin digerakan satu persatu, dari titik awalnya, digeser perlahan lahan sampai ketempat tujuan. Setelah itu kumpulan-kumpulan gambar yang telah dibuat, akan ditumpuk secara berurutan, kemudian dilakukan pergantian halaman dengan cepat. Hal ini akan membuat tipuan mata seolah gambar tersebut bergerak. Semakin banyak gambar yang dibuat akan semakin halus dari pergerakan animasi tersebut.

Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyimpanan informasi melalui bentuk audio video dalam dunia teknologi. Sebagai salah satu contoh penerapan multimedia adalah dalam bentuk animasi. Animasi telah memberikan kontribusi terhadap kemajuan dunia. Pada saat ini trend animasi dapat dilihat langsung pada media televisi, media iklan dan juga film kartun.

Kemajuan teknologi animasi juga dijadikan alat bantu dalam menyediakan informasi secara mudah dan efisien, namun dibalik kemajuan teknologi yang ada saat ini dengan banyaknya alat bantu dinegara Indonesia sendiri masih banyak orang atau industri yang memiliki keterbatasan biaya dan kemampuan orang

dalam menggunakan software animasi tersebut. Ditambah lagi dengan kurangnya minat pada seni film kartun pada personal yang berbeda. Dari permasalahan tersebut, penulis mengambil judul Perancangan Film kartun 2 Dimensi “Keajaiban Sedekah” yang akan menceritakan tentang kisah seorang anak kecil yang menyedekahkan makanan untuk seorang pengemis. Penulis berharap film ini bisa menjadi pelajaran bagi setiap individu bahwa kepedulian terhadap sesama sangatlah mulia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada skripsi ini adalah bagaimana membuat film animasi 2 dimensi “Keajaiban Sedekah” dengan menggunakan teknik digital yang dibuat dengan cara menggambar langsung dikomputer.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah agar tujuan dan sasaran yang dicapai sesuai yang diinginkan, batasan tersebut diantaranya:

- a. Pra produksi, meliputi pencarian ide, tema, *logline*, *sinopsis*, diagram *scene*, *character development*, *script* dan pembuatan *storyboard*.
- b. Produksi, meliputi *layout* (tata letak), *key motion* (gerakan kunci), *in between* (gambar yang menghubungkan gambar inti ke gambar yang lain), *background* (gambar latar belakang), *coloring*.
- c. Pasca produksi, berupa *editing*, *dubbing*, *rendering* dan pemindahan film ke dalam berbagai media berupa VCD, DVD, VHS dan lainnya.

- d. Film kartun pendek ini berdurasi sekitar 5 menit.
- e. perancangan film kartun ini dibuat menggunakan software Adobe Flash CS4, After Effect CS3, Adobe Premiere Pro CS3, Adobe Soundbooth CS3.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat menyajikan media pembelajaran yang efisien tentang perencanaan sebuah film kartun.
2. Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna memenuhi syarat kelulusan jenjang pendidikan sastra 1 pada STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi serta menambah wawasan bagi segenap aktifitas akademika STIMIK AMIKOM khususnya yang berkaitan dengan film animasi 2 dimensi.

1.5 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah

1. Metode Studi Literatur

Yaitu dengan cara pengumpulan data dari artikel-artikel di internet yang berkaitan dengan film animasi.

2. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan menggunakan buku-buku perpustakaan yang meliputi buku-buku, majalah, dan catatan dari bacaan lain yang menunjang penulisan skripsi ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan skripsi ini, penulis menjabarkan skripsi ini menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

Bab II Dasar Teori

Bab ini akan membahas dasar teori tentang sejarah animasi, pengertian animasi, jenis-jenis animasi, prinsip-prinsip animasi, jenis teknik film animasi, proses pembuatan animasi, kisah keajaiban sedekah.

Bab III Analisis dan Perancangan

Bab ini menguraikan tentang analisis kebutuhan sistem, pra produksi pembuatan animasi, perancangan film kartun, kemudian mengabarkan bentuk dan kepribadian tiap-tiap karakter yang akan dimasukkan kedalam proyek film animasi.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini menguraikan pembuatan film kartun yang dikerjakan, pembahasan proses animasi yang dibuat beserta proses renderingnya.

Bab V Penutup

Bab ini Berisi kesimpulan dan saran