

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Multimedia adalah bagian penting dari kehidupan manusia masa kini, dengan multimedia, segalanya akan terasa lebih menarik. Multimedia dapat diterapkan di berbagai bidang, seperti pendidikan, bisnis, periklanan, *game*, hiburan, dan lain-lain.

Film animasi adalah salah satu hiburan yang memiliki daya tarik tinggi, dengan animasi, kita dapat mewujudkan suatu tindakan yang tidak mungkin menjadi mungkin. Oleh sebab itu lah, film animasi mempunyai banyak penggemar, dimana sebagian besar penggemar film animasi adalah anak-anak.

Hal yang melatar belakangi pembuatan film animasi 2D yang berjudul "CULUN" ini adalah keinginan penulis untuk memberikan pelajaran / pesan moral / budi pekerti kepada anak-anak agar selalu berperilaku baik dan tidak semena-mena dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Ada dua proses pembuatan film animasi, yaitu secara konvensional dan digital. Proses secara konvensional sangat membutuhkan dana yang cukup mahal, sedangkan proses pembuatan digital cukup ringan. Sedangkan untuk hal perbaikan, proses digital lebih cepat dibandingkan dengan proses konvensional.

Dalam proses pembuatan animasi secara digital, dikenal dua jenis film animasi, yaitu film animasi 2D (dua dimensi) dan film animasi 3D (tiga dimensi). Untuk pembuatannya, tentu diperlukan beberapa *software* yang mendukung. Banyak *software* yang bisa digunakan, tergantung pada kebutuhan dan kebiasaan dalam penggunaannya.

Banyak teknik untuk membuat animasi, dimana setiap teknik memiliki keunggulan dan kelemahan. Namun pada dasarnya ada dua cara untuk membuat animasi karakter, yaitu dengan *Character Layout* dan *Character Library*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas sebelumnya, masalah yang akan dikaji adalah bagaimana membuat/menghasilkan film animasi 2D dengan menggunakan teknik animasi *Character Layout* dan *Character Library*?

1.3 Batasan Masalah

Banyak teknik yang dapat digunakan dalam pembuatan film animasi, baik film animasi 2D maupun 3D. Untuk memfokuskan pembahasan, maka ruang lingkup penulisan akan dibatasi meliputi :

- a. Pembuatan film animasi 2D (dua dimensi)
- b. Menggunakan teknik animasi karakter *Character Layout* dan *Character Library*
- c. *Software* utama yang digunakan adalah Adobe Flash CS4
- d. Film kartun berdurasi antara 5 menit sampai 10 menit.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah :

- a. Menghasilkan film animasi 2D.
- b. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- c. Memberikan sedikit gambaran tentang proses pembuatan film animasi 2D.
- d. Memberikan pemahaman tentang teknik animasi karakter.
- e. Memotifasi para animator agar terpacu untuk berkarya.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Bagi akademik
Untuk menguji kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama masa perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Bagi mahasiswa
Menambah wawasan dalam ilmu pengetahuan dan memberikan pengalaman dalam pembuatan film animasi.
- c. Bagi umum
Mendapatkan pesan moral melalui cerita yang terkandung dalam film animasi yang dihasilkan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang diterapkan adalah sebagai berikut :

a. Kearsipan

Yaitu pengumpulan data-data yang telah dibuat untuk dijadikan bahan dalam penulisan

b. Kepustakaan

Menggunakan pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi

c. Sumber dari internet

Mengambil referensi dari situs-situs internet, baik berupa artikel, gambar, maupun berupa data-data lainnya.

d. Observasi

Dengan mengamati langsung anak-anak jalanan yang berperilaku kurang baik serta dengan menonton film kartun yang ditayangkan di televisi maupun film kartun koleksi sendiri.

1.7 Sistematika Penulisan

Mendefinisika tata cara penulisan mulai dari tahap pengumpulan data hingga penulisan laporan. Sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan ,metode pengumpulan data, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II: DASAR TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai teori-teori yang mendukung dan mendasari pembahasan secara detail tentang perancangan dan pembuatan laporan ini, serta menjelaskan berbagai *software* yang akan digunakan serta alat-alat yang akan dipakai.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menguraikan secara umum tentang perancangan film kartun, dalam hal ini dengan pembahasan proses pra produksi, dari ide cerita hingga *storyboarding*.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dipaparkan pembahasan lengkap mengenai proses produksi film kartun 2D.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi rumusan hasil analisa atau kesimpulan dari bab-bab yang sebelumnya, serta saran untuk bisa menjadikan langkah lebih maju dan lebih baik dalam menganalisa suatu masalah.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini memuat keterangan dari buku-buku dan literatur lainnya yang menjadi acuan dalam penyusunan laporan ini.