

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Imajinasi dan daya khayal manusia tidak terbatas. Animasi kartun mampu mewujudkan hal-hal yang tidak masuk akal tersebut kedalam bentuk visual yang unik dan lucu. Film animasi bisa menjadi tontonan yang menghibur, yang diminati oleh banyak kalangan melintasi batas usia dan negara, selain itu animasi juga bisa dijadikan media menyampaikan informasi dan banyak nilai-nilai yang bisa disosialisasikan.

Perkembangan teknologi komputer dewasa ini berpengaruh pada pembuatan film animasi, sebelum menggunakan komputer pembuatan film kartun dahulu menggunakan beberapa teknik seperti *Cell Animation* dan *Stop Motion Animation*. *Cell Animation* disebut juga animasi tradisional karena animasi inilah yang digunakan pada saat animasi dikembangkan yang teknik pengerjaannya dilakukan pada *Celluloid Transparant*, Sedangkan *Stop Motion Animation* sering disebut pula *Claymation* karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan tanah liat. Dengan adanya komputer dewasa ini teknik pembuatan animasi berkembang menggunakan komputer untuk animasi 2 dimensi dan 3 dimensi. Walaupun bicara tentang animasi komputer berarti bicara tentang animasi 3 dimensi namun animasi 2 dimensi masih digunakan dengan luas untuk penggunaan kebutuhan render real-time yang rendah.

Semakin berkembangnya jaman, banyak perangkat lunak yang bisa digunakan untuk pembuatan animasi, salah satunya adalah Adobe Flash CS 4 yang sangat membantu animator dalam pembuatan animasi 2D. Dengan Tools yang disediakan pada adobe Flash CS 4.

Alam termasuk pemberian Tuhan yang harus dijaga kelestariannya, Dari latar belakang masalah tersebut, Skripsi ini diberi judul “ **Perancangan Film Kartun 2 Dimensi Lindungi Ciptaan Tuhan** “ .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diambil rumusan masalahnya yaitu : bagaimana merancang film kartun 2 dimensi “Lindungi Ciptaan Tuhan ” Menggunakan Komputer dengan teknik animasi *Hybrid* dengan Software adobe flash CS4.

1.3 Batasan masalah

Batasan masalah pada skripsi ini mencakup :

1. Pra Produksi, meliputi menentukan Analisis, ide cerita, , penulisan Logline, sinopsis, diagram scene, perancangan karakter, pembuatan skenario, dan pembuatan storyboard.
2. Produksi, yang meliputi proses pembuatan background, pembuatan key animation, inbetween animation, pewarnaan digital dan penganimasian.

3. Pasca Produksi meliputi pengisian *dubbing voice*, pemberian suara efek, backsound, penggabungan animasi, hingga rendering dan konversi ke bentuk VCD.
4. Software yang digunakan dalam merancang film animasi ini adalah Adobe Flash CS 4, Adobe After Effect CS 4, Adobe Premiere CS 4, dan Adobe Audition.
5. Durasi film 5 menit.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian dan penulisan skripsi ini adalah :

1. Membuat Film kartun 2 Dimensi
2. Memberikan wawasan tentang pembuatan film animasi.
3. Sebagai syarat menyelesaikan program studi Strata I (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
4. Mengetahui dan menguasai secara langsung teknik perancangan film kartun serta alur produksi mulai dari proses awal sampai pada tahap akhir.
5. Sebagai sasaran hiburan sekaligus memberikan wawasan tentang pembuatan film animasi.

1.5 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh informasi yang benar serta terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang

tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Metode penelitian dalam penelitian skripsi ini yaitu :

1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film kartun yang populer

b. Metode Pustaka

Merupakan teknik pengumpulan data melalui beberapa sumber referensi tertulis, antara lain: buku-buku yang relevan, tutorial dan sumber-sumber dari internet.

2. Metode Perancangan Film kartun

a. Menentukan Ide cerita

b. Penulisan Logline

c. Membuat Sinopsis

d. Membuat Diagram Scane

e. Perancangan karakter

f. Pembuatan skenario

g. Pembuatan Storyboard

3. Metode Analisis

a. Analisis SWOT

b. Analisis kebutuhan Sistem.

1.6 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, metode Penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

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

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang perancangan film kartun dari mulai membuat ide erita, logline, Diagram Scane, Skenario, menggambarkan bentuk dan kepribadian tiap-tiap karakter yang akan dimasukkan kedalam proyek pembuatan film animasi, Pembuatan StoryBoard, dan Analisis Mencangkup Analisis SWOT dan menganalisa kebutuhan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang pembuatan animasi 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.

