

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Animasi adalah sebuah karya seni yang sangat populer saat ini, terutama di Indonesia. Ada 2 jenis animasi yang saat ini populer yaitu animasi 2D dan animasi 3D. Terbukti dengan banyaknya stasiun televisi yang menyajikan hiburan yang berupa animasi khususnya film kartun. Namun sangat disayangkan film animasi kartun yang ditampilkan sebagian besar merupakan karya dari negara lain yang diimpor ke negara kita. Contohnya Jepang, Amerika Serikat, India, bahkan dari negara tetangga kita Malaysia.

Industri film animasi kartun di Indonesia sendiri saat ini masih jauh dari yang diharapkan. Hal ini menjadikan negara kita belum mampu bersaing ke ranah internasional dalam hal pembuatan film animasi kartun. Para animator lokal umumnya beranggapan bahwa industri film animasi kartun ini memiliki prospek ke depan yang kurang menjanjikan, padahal animasi film kartun dapat dijadikan komoditas ekonomi yang mampu meningkatkan devisa negara. Seperti contohnya Negara Jepang yang mendapatkan keuntungan sangat besar dari mengekspor film kartun animasi buatan mereka.

Dengan sistem komputerisasi sekarang ini, kita dapat memproduksi Film Kartun Animasi dengan murah dan cepat, bahkan dengan biaya yang relatif murah apalagi jika di dukung oleh Sumber Daya Manusia yang produktif dan memiliki

kreatifitas tinggi sehingga mampu menghasilkan produk yang bernilai positif bagi perkembangan dunia kartun dan Animasi di Indonesia.

Animasi yang berkualitas tidak semata-mata hanya mengandalkan grafik atau gambar yang bagus saja. Namun, perlu adanya nilai moral yang ditambahkan. Hal ini akan membarikan nilai positif pada film kartun itu sendiri. Apalagi jika ditambahkan unsur komedi yang bisa menarik perhatian penonton untuk larut ke dalam cerita yang disajikan pada sebuah film animasi kartun.

1.2.Rumusan Masalah

Memperhatikan latar belakang masalah di atas rumusan masalah pada studi ini adalah bagaimana cara memproduksi Film Kartun Animasi 2D dengan metode frame by frame, langkah dan tahapan apa saja yang harus di kerjakan, serta penguasaan berbagai software yang akan di gunakan?

1.3.Batasan Masalah

Dalam pembuatan Film Kartun Animasi 2D 'Pick Nick' ini, penulis memberi batasan, yaitu:

- a. Animasi yang dibuat adalah animasi 2D,
- b. Proses dalam pembuatan animasi adalah dengan gambar tangan yang kemudian di trace secara digital menggunakan komputer,
- c. Metode yang dipakai adalah *frame by frame hand drawn animation*.

Sedangkan Software yang penulis gunakan adalah sebagai berikut :

1. Adobe Photoshop CS 4

2. Adobe After Effects CS 4
3. Adobe Premier Pro CS 4

1.4. Maksud Dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan penulisan Skripsi ini adalah:

Bagi penulis :

- a. Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi kedalam bentuk Film berkualitas terdiri dari video maupun audionya.
- b. Mampu memproduksi Film Kartun secara personal sesuai dengan selera dan kemampuan sendiri.
- c. Mengembangkan kemampuan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang di kuasai.
- d. Menerapkan disiplin ilmu yang di dapat dari bangku kuliah sehingga dapat di terapkan di lapangan.
- e. Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Bagi pembaca :

- a. Sebagai sarana hiburan, pembaca dapat mengamati proses pembuatan sebagai wacana untuk menambah wawasan baru.
- b. Memotivasi pembaca guna meningkatkan produktifitas dan semangat animator lokal.
- c. Sosialisasi Teknologi, khususnya di bidang Multimedia dan Film Kartun yang di tujukan kepada Dunia Usaha.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Penulis mendapatkan data melalui berbagai macam metode, yaitu:

1. Metode Kepustakaan

Yaitu proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat di peroleh di perpustakaan.

2. Metode Observasi

Yaitu memperoleh data dengan cara melakukan pengamatan film kartun populer.

3. Metode Study Literatur

Yaitu mengambil data melalui cara pemanfaatan fasilitas internet, dengan menjelajahi situs yang berhubungan dengan film kartun.

4. Metode Wawancara

Penulis bertanya dan berkonsultasi langsung dengan orang-orang yang telah lama menggeluti pembuatan film kartun.

1.6. Sistematika Penulisan

Di sini penulis akan membagi menjadi beberapa Bab dengan pokok permasalahan masing-masing.

Bab I: Pendahuluan

Menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan metode penelitian, serta sistematika cara penulisan.

Bab II : Landasan Teori dan Tinjauan Umum

Dalam bab ini akan diuraikan teori tentang multimedia dan animasi 2D, sejarah animasi, dan uraian tentang hal-hal yang berhubungan dengan multimedia khususnya animasi. Selain itu akan diuraikan juga tentang langkah-langkah pembuatan animasi kartun 2D seperti pra produksi, produksi, pasca produksi dan perangkat lunak apa saja yang digunakan secara singkat.

Bab III : Analisis dan Perancangan

Di sini membahas masalah mengenai tinjauan umum, perancangan animasi mulai dari pencarian ide dan tema, desain karakter, Sinopsis, Storyboard serta analisis kebutuhan perancangan pembuatan Film Kartun 2D "Pick Nick".

Bab IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan di jelaskan proses produksi yaitu mengenai tahap-tahap pembuatan animasi 2D, meliputi proses *drawing* (penentuan *key* dan *Inbetweening*), *scan*, *coloring*, *editing* dan sentuhan efek visual. Hingga pasca produksi, berupa pengisian suara atau *dubbing voice*, pemberian sound efek, *backsound*, musik, sinkronisasi antara gerakan visual dengan audio, hingga *finishing*. Serta metode dalam pembuatan animasi.

Bab V : Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan laporan Tugas Akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.