

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 ke dalam bentuk visual yang unik dan lucu. Animasi banyak disukai oleh semua kalangan karena daya imajinasi manusia dapat ditampung didalamnya. Tidak jarang ceritanya melampaui alam pikiran manusia biasa.

Semakin maraknya teknologi di bidang komputer grafis memberikan dampak yang luas dan mempermudah dalam pembuatan film animasi. Dunia kartun dan animasi sudah tidak dapat lagi dipisahkan dengan komputer. Jika dulu pembuatan film kartun sepenuhnya mengandalkan kertas-kertas yang digambar secara manual, sekarang kertas tersebut menjadi layer-layer virtual juga di gambar dengan menggunakan kuas-kuas virtual. Perkembangan dunia animasi komputer yang pesat dewasa ini memerlukan waktu puluhan tahun dalam proses penciptaannya.

Animasi mulai dikenal secara luas sejak populernya media televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia, hewan, maupun tumbuhan. Jika dikomparasikan dengan gambar foto atau lukisan yang diam (tidak bergerak) maka secara umum animasi lebih disukai penonton karena mampu membangkitkan antusiasme dan emosi. Maka biasanya animasi diberi tambahan kata film animasi. Film animasi

bisa menjadi tontonan paling menghibur, yang diminati oleh banyak kalangan. Selain itu, dari film animasi ada banyak nilai yang bisa disosialisasikan. Yang lebih menarik lagi, film animasi merupakan tontonan dengan sedikit nilai destruktivitas riil-nya.

Di Indonesia keberadaan film animasi kartun masih banyak didominasi oleh pihak asing seperti Jepang, Australia dan Amerika. Sekarang ini, di Indonesia juga sudah mulai bermunculan forum-forum yang membahas tentang animasi kartun dan beberapa perusahaan yang memfokuskan diri dibidang animasi kartun. Akan tetapi jumlah perusahaan pembuat film kartun di Indonesia masih sedikit sekali.

1.2 Perumusan Masalah

Dari uraian di atas, maka masalahnya dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah cara merancang suatu film animasi kartun secara bertahap mulai dari tahap pengembangan, pra produksi, produksi dan pasca produksi?
2. Bagaimana rancangan animasi kartun yang telah dibuat dapat menjadi tontonan yang menghibur dan dapat diterima oleh banyak kalangan.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, permasalahan dibatasi agar tercapai tujuan dan sasaran yang ingin dicapai, batasan tersebut melingkupi :

- a. Perancangan film animasi ini berdurasi minimal 5 menit.

- b. Perancangan film animasi kartun ini direncanakan dan dibangun menggunakan software Macromedia Flash 8 sebagai program utama, Adobe Photoshop CS2, Adobe After Effects, Adobe Audition.
- c. Perancangan film animasi kartun RIO hanya difokuskan pada :
 1. Pengembangan : Berisikan tentang perancangan cerita, ide cerita, tema, sinopsis, diagram scene.
 2. Pra Produksi : Berisikan tentang bagaimana membuat suatu animasi yang baik dimulai dengan perancangan karakter, merancang warna tokoh karakter, standard property, membuat layout, storyboard.
 3. Produksi : Berisikan tentang membuat gambar key, menentukan timing, membuat gambar inbetween, proses clean up, pembuatan background.
 4. Pasca Produksi : gambar scan, clean up dan pewarnaan, editing dan dubbing, composing, rendering.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran serta menambah wawasan bagi segenap civitas akademika STMIK AMIKOM terutama yang berkaitan dengan bidang film animasi.
2. Mengetahui tahapan proses pembuatan film animasi.

3. Agar dapat memperoleh gambaran secara nyata bagaimana cara membuat sebuah film animasi, sehingga diharapkan lebih banyak lagi animator – animator indonesia yang membuat film animasi kartun.
4. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana dari STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk menyusun skripsi ini adalah:

1. Studi literatur

Yaitu dengan cara pengumpulan data dari artikel-artikel di internet, buku-buku tentang film animasi. Metode ini sangat berguna dalam mendukung dasar teori penelitian.

2. Dokumentasi

Yaitu mengumpulkan data dengan merujuk pada buku-buku atau literature, media cetak dan elektronik yang berkaitan dengan masalah-masalah penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih terarah

apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya.

Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini akan membahas dasar teori tentang film animasi, definisi animasi dan *software* yang akan digunakan dalam pembuatan film animasi kartun.

BAB III PENGEMBANGAN DAN PRA PRODUKSI

Bab ini membahas tentang perencanaan, Mulai dari tahap pengembangan, menentukan ide, tema, menulis logline, sinopsis, diagram scene, perancangan karakter, desain standar properti dan vegetasi, dan merancang warna tokoh karakter, analisis kebutuhan sistem, analisis biaya manfaat.

BAB IV PRODUKSI DAN PASCA PRODUKSI

Bab ini memberikan penjelasan tentang proses pembuatan film animasi dari rancangan yang telah dibuat di mulai dari pembuatan gambar key, pembuatan gambar in between, proses *clean up*, *scanning*, pembuatan background, *coloring* (pewarnaan), hingga proses akhir yaitu proses editing efek, *sound* serta final editing hingga akhirnya terbentuklah film animasi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan, dan saran dari hasil analisis dan perancangan film animasi.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan dalam pembuatan film animasi kartun.

LAMPIRAN

