

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan dunia teknologi informasi telah mempengaruhi kehidupan setiap insan yang ada. Baik yang bergerak dalam bidang teknologi ataupun orang awam yang kesemuanya memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari.

Teknologi informasi yang semakin maju ini dimanfaatkan dengan baik bagi orang-orang yang berkecimpung dalam dunia teknologi. Animasi termasuk dalam bidang yang memanfaatkan teknologi. Animasi telah memberikan kontribusi terhadap kemajuan dunia pertelevisian dan perfilman. Kemajuan teknologi animasi juga dijadikan sebagai alat bantu dalam menyediakan informasi secara mudah dan efisien. Belakangan ini trend animasi dapat dilihat langsung pada dunia pertelevisian, demikian juga dengan dunia iklan. Team *creative marketing* perlu lebih tahu jenis animasi apa saja yang bisa mereka gunakan dalam iklan mereka. Animasi membuat sesuatu terkesan lebih hidup.

Film animasi saat ini telah bertumbuh kembang dengan cepat. Di Indonesia ditandai dengan bermunculannya komunitas-komunitas animasi. Seperti AF (Animasi Forum), ataupun lembaga yang mendukung dunia animasi seperti FFAI (Festival Film Animasi Indonesia), ASIFA (Asosiasi Film Animasi Dunia) Indonesia terdaftar sebagai anggota ASIFA sejak berusaha bergabung dengan

ASIFA pada tahun 1994, baru tahun 2005 secara resmi terdaftar. FFAI diperlukan untuk menjadi ajang kompetisi yang dapat menjadi barometer dan sebagai sarana pemacu perkembangan kreativitas para animator muda Indonesia. Mengenai dunia animasi Indonesia, kata Gotot (ketua FFAI 2005) merasa optimis perkembangannya akan semakin pesat. Namun harus diakui, animasi dalam bentuk film maupun komik belum mendapat perhatian serius. Produsen komik lokal masih tertinggal, sementara kalangan sineasnya juga belum menaruh minat. Padahal, di negara lain, seperti Jepang, film dan komik justru berada dalam posisi seimbang.

Hanya dua hal yang harus dipikirkan dalam membuat karya animasi : cerita dan desai karakter, teknologi hanyalah salah satu sarana untuk mendukung ide cerita yang ingin kita tampilkan (pendapat Deswara Aulia pendiri Animator Forum). Film *Sinchan* gambarnya biasa-biasa saja tetapi karakternya terasa sangat dekat dengan kehidupan kita sehari-hari. *Sinchan* sendiri adalah jenis komik yang dikenal sebagai "Komik Kantor" di Jepang yaitu komik yang dibuat oleh kantor yang sebenarnya tidak bisa menggambar, tetapi ingin menuangkan karyanya di sela waktu kerjanya. Inilah mengapa sebabnya gambar *Sinchan* seadanya. Tetapi gambar seperti ini justru cocok dengan type cerita yang jahil dan (agak ) kurang ajar. Di sisi sebaliknya cerita *Final Fantasy the Movie* sulit sekali dicerna oleh kebanyakan penonton sehingga tidak mendapatkan respon yang bagus dari pasar walaupun dari sisi pencapaian teknis luar biasa hebat.

Tetapi pemanfaatan software animasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternative dalam pembuatan sebuah film kartun, untuk dapat mempermudah dalam pembuatannya. Pembuatan animasi film kartun ini jika ditekuni akan dapat menciptakan peluang kerja di Indonesia. Oleh karenanya dalam skripsi ini penulis mengambil judul “Perancangan film kartun ”sipe” Menggunakan Macromedia Flash MX ”.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan pengamatan penulis, berikut ini adalah rumusan masalah dari Perancangan Film Kartun “Sipe” Menggunakan Macromedia Flash MX : Bagaimana merancang film ”Sipe” kartun dengan menggunakan software Macromedia Flash MX 2004.

## **C. BATASAN MASALAH**

Dalam perancangan film kartun animasi “Sipe” penulis memberi batasan yang sangat jelas pada tiap prosesnya:

1. Pra Produksi, meliputi pencarian ide, perancangan karakter, penulisan sinopsis, pembuatan skenario, dan pembuatan storyboard.
2. Produksi, yang meliputi proses drawing, pembuatan key animation, inbetween animation, perancangan background, pewarnaan digital dan penganimasian.

3. Pasca Produksi meliputi pengisian dubbing voice, pemberian suara efek, backsound, penggabungan animasi, hingga rendering dan konversi kebentuk VCD/DVD.

Adapun software yang penulis gunakan adalah : Macromedia Flash MX, Adobe Audition, Adobe Photoshop CS2, dan Adobe Premier Pro.

#### **D. TUJUAN**

Tujuan utama dari penelitian ini adalah menjelaskan Perancangan film kartun “Sipe” adapun tujuan yang lainnya adalah:

1. Dapat merancang film animasi ”Sipe” menggunakan Macromedia Flash MX
2. Memberikan pengetahuan tentang perancangan sebuah film kartun yang menarik namun sederhana
3. Dapat menyajikan media pembelajaran yang lebih efisien tentang perencanaan film kartun
4. Untuk memenuhi salah satu persyaratan formal mahasiswa tingkat akhir dalam menyelesaikan studi Strata-1 Sistem Informasi di STIMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **E. METODE PENGUMPULAN DATA**

Sebagai usaha untuk mendapatkan data yang benar dan relefan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, diantaranya:

### 1. Metode Observasi

Adalah metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan.

### 2. Metode Studi Pustaka

Adalah metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari permasalahan yang ada dari buku-buku yang berhubungan dengan masalah yang sedang dihadapi.

## **F. SISTEMATIKA PENULISAN**

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematika kedalam lima bab. Masing – masing bab diuraikan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis menyajikan data dengan uraian tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

### **BAB II DASAR TEORI**

Pada bab ini penulis menguraikan tentang teori yang mendasari sejarah animasi, pengertian animasi, perkembangan dunia animasi, perkembangan animasi di Indonesia, teknik produksi animasi 2D, proses pembuatan animasi serta langkah-langkah dalam pembuatan film kartun seperti proses pra produksi, produksi dan pasca produksi dan menguraikan tinjauan singkat sistem perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan.

### **BAB III PERANCANGAN DAN ANALISA BIAYA MANFAAT**

Pada bab ini menjelaskan tahap-tahap perancangan film kartun “Sipe”. Mulai dari tahap pengembangan, menentukan ide, tema, sinopsis, diagram scene, perancangan karakter, analisis biaya manfaat, perhitungan ritel CD, analisis kebutuhan sistem.

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Pada bab ini menguraikan pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, dari perencanaan film kartun yang dibuat beserta proses renderingnya dan perekaman dari frame ke CD atau bentuk lain. Dan menguraikan tentang hasil rendering yang sudah dilengkapi dengan musik dan efek suara yang akhirnya direkam dari frame kedalam bentuk film atau bentuk lain misalnya VCD.

### **BAB V KESIMPULAN DAN PENUTUP**

Bab ini meliputi tentang kesimpulan-kesimpulan yang didapat dari hasil program dan semua kegiatan-kegiatan dalam pembuatan skripsi ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**