

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Animasi adalah film yang berasal dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Pengertian animasi secara harfiah berarti membawa hidup atau bergerak. Secara umum, menganimasi suatu objek memiliki makna yaitu menggerakkan objek tersebut. Agar menjadi hidup, makna ini dalam dunia animasi komputer selanjutnya mengalami perluasan karena sebuah objek yang diam juga dapat dikatakan animasi. Animasi diam (none motion) ini digunakan jika sebuah objek hendak diperkenalkan secara detail pada pola penonton. Animasi merupakan suatu seni untuk membuat dan menggerakkan sebuah objek yang dibuat menggunakan berbagai cara, misalnya menggunakan kertas, komputer dan lain sebagainya.

Bentuk animasi tertua diperkirakan wayang kulit. Karena wayang memenuhi semua elemen animasi seperti layar, gambar bergerak, dialog dan ilustrasi musik. Animasi mulai berkembang sekitar abad ke-18 di Amerika. Pada saat itu teknik stop motion animation banyak disenangi. Teknik ini menggunakan serangkaian gambar diam/frame yang dirangkai menjadi satu dan menimbulkan kesan seolah-olah gambar tersebut bergerak. Teknik ini sangat sulit, membutuhkan waktu, juga biaya yang banyak. Karena untuk menciptakan animasi selama satu detik, kita membutuhkan sebanyak 12-24 frame gambar diam.

Dapat kita bayangkan jika film animasi itu berdurasi satu jam bahkan lebih. Selanjutnya, setelah teknologi komputer berkembang, bermunculan animasi yang dibuat dengan teknologi komputer. Animasi itu macam-macam jenisnya, Ada yang 2 dimensi (2D) dan 3 dimensi (3D). Pada animasi 2D, figur animasi dibuat dan diedit di komputer dengan menggunakan 2D bitmap graphics atau 2D vector graphics. Sedangkan 3D lebih kompleks lagi karena menambahkan berbagai efek di dalamnya seperti efek percahayaan, air dan api, dan sebagainya. Pada awalnya film animasi kartun hanya berfungsi sebagai hiburan saja dan difokuskan bagi anak-anak. Namun seiring perkembangan zaman, film animasi kartun tidak lagi dikonsumsi anak-anak saja, melainkan sampai orang dewasa yang gemar akan animasi kartun tersebut, seperti film animasi naruto, kekaishi, higurashi, samurai X dan banyak film lainnya. Selain itu, fungsinya pun sudah mulai bervariasi seperti untuk pembelajaran, pendidikan, media promosi (iklan) dan lain sebagainya. Dengan perkembangan ini, maka pada era sekarang animasi tidak hanya sebatas pada menggerakkan sebuah objek saja, akan tetapi sudah masuk pada pemberian tekstur dan karakter pada objek, objek morfing, pemberian cahaya dan kamera, serta pemberian efek-efek dan partikel pada sebuah objek yang sedemikian rupa, sehingga output yang dihasilkan berupa sebuah animasi objek yang benar-benar mendekati aslinya. Animasi saat ini telah menjadi industri besar yang memberikan dampak ekonomi dan sosial yang begitu besar bahkan cukup signifikan terhadap pendapatan sebuah negara. Sebagai contoh, negara-negara maju yang berkembang akan pembuatan animasinya antara lain, Jepang, Amerika Serikat, Cina dan lain sebagainya. Tokoh yang dianggap berjasa besar

mengembangkan film animasi adalah Walt Disney. Walt Disney banyak menghasilkan karya fenomenali Mickey Mouse, Donald Duck, Pinokio, Putri Salju, dan lainnya. Walt Disney pulalah yang pertama membuat film animasi bersuara. Yakni, film Mickey Mouse yang diputar perdana di Steamboat Willie di Colony Theatre, New York pada 18 November 1928. Walt Disney juga menciptakan animasi berwarna pertama yakni, Flower and Trees yang diproduksi Silly Symphonies ditahun 1932. Film animasi merambah pula ke negara-negara Asia. Jepang misalnya juga telah mengembangkan film animasi sejak tahun 1913 dimana pada waktu itu dilakukan First Experiments in Animation oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro pada tahun 1913. Selanjutnya, animasi di Jepang mengikuti pula perkembangan animasi di Amerika Serikat seperti dalam hal penambahan suara dan warna. Dalam perkembangan selanjutnya, kedua negara ini banyak bersaing dalam pembuatan animasi. Amerika dikenal dengan animasinya yang menggunakan teknologi yang canggih dan kadang simpel. Sedangkan animasi Jepang mempunyai jalan cerita yang menarik.

Para animator local umumnya beranggapan bahwa industri film kartun membutuhkan biaya yang besar serta Sumber Daya Manusia yang benar-benar menguasai dan memahami seluk beluk pembuatan kartun yang dinilai rumit. Mereka juga menilai industri film kartun ini memiliki prospek kedepan yang kurang menjanjikan, padahal negara Jepang sendiri mendapatkan keuntungan yang besar dari mengekspor film animasi kartun buatan mereka.

Sebenarnya kita dapat memproduksi film kartun animasi dengan murah dan cepat dengan sistem komputerisasi sekarang, apalagi jika didukung 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.

## 1.2. Rumusan Masalah

Dengan memperhatikan latar belakang masalah diatas, dapat disimpulkan bahwa masalah utama industri kartun di Indonesia adalah karena adanya keterbatasan biaya, kemampuan dalam penggunaan dan penguasaan berbagai macam software animasi yang ada, serta kurangnya ketertarikan pada seni merancang dan pembuatan film kartun pada masing-masing personal tidak sama dengan kata lain Sumber Daya Manusia yang kurang.

Rumusan masalah pada studi ini adalah bagaimana cara memproduksi film kartun animasi dengan teknik limited cut animasi yang efektif ?

## 1.3. Batasan Masalah

- Pra produksi, meliputi pencarian ide, perancangan karakter, penulisan naskah, skenario dan pembuatan storyboard.
- Produksi, meliputi pembuatan key, animasi in between, perancangan background dan forebackground, pewarnaan digital, editing, serta pemberian efek visual.



- Pasca produksi, berupa pengisian dubbing voice, pemberian sound effect, backsound, sinkronisasi antara gerakan visual dengan audio, sehingga finishing berupa rendering dan konversi ke VCD.

Adapun software-software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi tersebut adalah: Macromedia Flash Professional 8, Adobe Photoshop 7.0, Cool Edit Pro 2.0, Adobe After Effects 6.5

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan penulisan ini adalah :

##### **Internal**

Pengertian internal yang dimaksud adalah dilihat dari sisi penulis, dalam hal ini adalah mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta adalah sebagai berikut:

- Mampu memproduksi film kartun yang efektif sesuai dengan selera dan kemampuan sendiri.
- Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi kedalam bentuk film.
- Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang dikuasai.
- Menerapkan disiplin ilmu yang didapat dari bangku kuliah sehingga bisa diterapkan dilapangan.
- Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.

## Eksternal

- Sebagai sarana hiburan, pembaca dapat mengamati proses pembuatan sebagai wacana untuk menambah wawasan baru.
- Memotivasi pembaca guna meningkatkan produktivitas dan semangat animator lokal.
- Sosialisasi teknologi, khususnya dibidang multimedia dan film kartun yang ditujukan kepada dunia usaha.

### 1.5. Metodologi Pengumpulan Data

Terciptanya suatu pembahasan baru yang diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari bidang multimedia ini, sumber-sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung di dalamnya, data-datanya telah diambil dengan berbagai cara atau metode diantaranya:

➤ **Metode Wawancara**

Yaitu teknik memperoleh data dengan tanya jawab dan berkonsultasi langsung dengan orang-orang yang telah lama berpengalaman menggeluti pembuatan film kartun.

➤ **Metode Kepustakaan**

Yaitu metode pengumpulan data yang bersumber pada literatur buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan.

### 1.6. Sistematika penulisan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan, maka akan lebih baik apabila diberikan gambaran sistematika penulisan secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya. Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### Bab I PENDAHULUAN

Didalam Bab I ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, metodologi pengumpulan data dan sistematika penulisan.

#### Bab II DASAR TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai konsep dasar multimedia, konsep dasar animasi, pewarnaan, kebutuhan sumber daya manusia, peralatan dasar membuat film kartun, perangkat lunak yang digunakan.

#### Bab III RANCANG BANGUN FILM KARTUN

Didalam Bab III ini diuraikan mengenai tahapan pasca produksi, disini membahas masalah mulai dari menentukan ide, menentukan

tema, menulis logline, menulis sinopsis, diagram scene, scenario, teknik pengambilan gambar, analisis biaya dan manfaat, analisis kebutuhan sistem, character development

#### Bab IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan di bahas mengenai teknik pembuatan animasi kartun, mulai dari tahapan produksi sampai dengan tahapan pasca produksi

#### Bab V PENUTUP

Dalam bab ini berisikan kesimpulan, saran dan daftar pustaka.

