

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Film animasi sudah dikenal sejak tahun 1940-an. Dengan teknologi yang masih sederhana pada waktu itu, Walt Disney antara lain telah memproduksi film-film mengagumkan seperti *Pinocchio* dan *Snow White*. Sementara film animasi baru pertama kali diperkenalkan di Indonesia oleh TVRI pada tahun 1970 dengan menayangkan film-film dari dua produsen film animasi terbesar pada saat itu yaitu Walt Disney dan Hanna-Barbera.

Industri film animasi semakin berkembang, apalagi sejak dimanfaatkannya teknologi komputer maka pembuatan film animasi menjadi lebih mudah. Kertas gambar dalam pembuatan animasi sebelumnya kemudian diprogram menjadi frame di komputer. Sehingga yang semula berupa kumpulan gambar-gambar maka di komputer hal tersebut sudah merupakan kumpulan dari frame-frame yang tersusun dalam sebuah alur waktu. Adanya perubahan pergerakan suatu objek yang dianimasi oleh komputer dapat dibuat menjadi sebuah keyframe. Sehingga menjadi jauh lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan animasi yang dilakukan manual.

Pendesain animasi di komputer yang lebih umum disebut animator, hanya perlu untuk menganimasikan objek antar keyframe. Tidak perlu lagi membuat animasi frame demi frame seperti dalam pembuatan animasi gambar demi gambar dalam pembuatan film kartun konvensional. Sedangkan frame-frame antar

keyframe tersebut akan diterjemahkan sendiri oleh komputer menjadi sebuah gerakan seperti yang diinginkan animator.

Seiring dengan perkembangan dunia pertelevisian di Indonesia dan semakin majunya teknologi dalam membuat animasi, film-film animasi semakin banyak dibuat, animasi semakin sering ditampilkan sehingga animasi mampu membekas di kalangan pemirsa anak-anak dan para orang tua di Indonesia.

Divisi MSV Animasi sebagai salah satu perusahaan yang bergerak di bidang animasi, melihat peluang bahwa film animasi semakin digemari masyarakat. Maka divisi MSV Animasi juga telah menghasilkan berbagai judul film animasi, diantaranya : 'Jatayu', serial 'Petualangan Abdan', 'Acil', 'Kisah Nabi Musa', animasi pendek 'Good Bye World' dan lain-lain yang semuanya merupakan animasi berjenis 2D.

Divisi MSV Animasi pun sering mendapatkan kunjungan, antara lain berasal dari instansi-instansi baik swasta atau pemerintah, perguruan tinggi, sekolah dasar sampai sekolah menengah atas dan taman kanak-kanak. Dan pada saat kunjungan di MSV Animasi mereka tidak jarang ada yang ingin diajarkan tentang cara membuat film animasi terutama animasi 2D.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Selain memberikan penjelasan, MSV Animasi juga membutuhkan sebuah tutorial yang dapat dijual atau ditampilkan sewaktu-waktu pada saat ada kunjungan sehingga dengan menyaksikan tutorial pun mereka sudah sedikit

paham tentang proses pembuatan animasi. Dengan melihat permasalahan demikian penyusun membuat rumusan masalah sebagai berikut :

- ❖ Bagaimana menciptakan sebuah tutorial tentang pembuatan film animasi 2D yang singkat, sederhana, menarik dan mudah dipahami oleh pengunjung di divisi MSV Animasi serta orang awam yang ingin belajar membuat film animasi?

1.3. BATASAN MASALAH

Agar skripsi ini tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka penyusun membatasi masalah pada perancangan dan pembuatan tutorial berbasis animasi 2D yang berisi tahap-tahap pembuatan film animasi 2D yang sederhana, menggunakan perangkat lunak :

1. Pengolah gambar dan animasi : Macromedia Flash MX 2004
2. Pengolah suara : CWPA (Cake Walk Pro Audio)
3. Penggabungan animasi dan suara : Adobe Premiere Pro 1,5

1.4. MAKSUD DAN TUJUAN

Menciptakan sebuah animasi 2D yang berisi tutorial pembuatan film animasi 2D yang menarik dan mudah dipahami terutama untuk ditampilkan pada saat ada kunjungan di PT. MSV Animasi. Pembuatan skripsi “Tutorial Pembuatan Film Kartun Dalam Bentuk Animasi 2D pada PT. Mataram Surya Visi“ ini sebagai syarat kelulusan Program Strata 1 (S1) jurusan Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5. METODE PENGUMPULAN DATA

Dalam perancangan dan pembuatan animasi berisi tutorial ini penyusun menggunakan metode pengumpulan data :

❖ Metode Observasi

Untuk mendapatkan data-data yang menunjang dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara langsung terhadap objek dengan maksud untuk mendapatkan data yang sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

❖ Metode Rekam

Penyusun menggunakan alat perekam suara untuk pengisian suara dan scanner untuk memindai gambar yang dibutuhkan untuk penganimasian.

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Agar penulisan skripsi ini berjalan dengan lancar, tahap demi tahap dan mampu mencapai sasaran, penulis membagi ke dalam susunan bab-bab sebagai berikut

1. BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini penyusun menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode, sistematika penulisan, dan rencana kerja.

2. **BAB II : DASAR TEORI**

Bab ini berisi tentang teori-teori dan prinsip dasar yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

3. **BAB III : TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN**

Berisi informasi tentang perusahaan baik berupa sejarah dan profil, striktur organisasi dan hal lain yang menjelaskan tentang perusahaan.

4. **BAB IV : ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini dibahas tentang proses produksi sebuah karya animasi, mulai dari drawing (menggambar) secara sistematis, coloring (pewarnaan), hingga proses akhir berupa proses editing efek, sound serta final editing, hingga tercipta suatu karya animasi secara keseluruhan dalam format televisi yang siap ditayangkan.

5. **BAB V : PENUTUP**

Pada bab terakhir ini berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

1.7. RENCANA KEGIATAN

**Tabel Rencana Kegiatan Pengerjaan Skripsi
Tahun 2008-2009**

No	Nama Kegiatan	Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Membuat sinopsis dan story board animasi.																
2.	Desain karakter property dan background.																
3.	Pembuatan animasi drawing, colouring, editing.																
4.	Penulisan laporan skripsi.																
5.	Konsultasi dan revisi laporan skripsi.																