

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi terutama teknologi multimedia saat ini telah berkembang pesat. Sebuah media yang memanfaatkan lebih dari satu media yang lebih dikenal dengan multimedia. Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi dari tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks. (M.Suyanto 2003: 21). Jika dahulu pembuatan film kartun sepenuhnya mengandalkan kertas-kertas yang digambar secara manual. Sekarang kertas-kertas tersebut mejadi layer-layer virtual yang juga digambar menggunakan kuas virtual.

Dalam pembuatan animasi, terdapat beberapa teknik. Diantaranya teknik cel animation, cut out animation, stop motion dan lain sebagainya. Teknik cut out animation adalah teknik pembuatan film kartun dengan potong-potongan sesuai dengan bentuk yang telah dibuat, pemotongan dilakukan dengan menganalisis langsung tiap gerakan sesuai dengan cerita.

Dengan teknik yang sederhana gerak figur atau objek animasi menjadi terbatas. karakter figur dibuat terpisah biasanya terdiri dari tujuh bagian potongan yang berbeda yaitu kepala, leher, badan, kedua tangan dan dua kaki. (Rahardja,U, Fardiani,S, Immaniar Desrianti, D, 2012: 90)

Untuk menggerakkan dan menghidupkan karakter, pemisahan itu bisa disesuaikan dengan tuntutan cerita, kurang dari bagian tadi atau lebih.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya maka pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul Perancangan film kartun Animasi 2D “Monster Zoon” Menggunakan teknik Cut out animation.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah bagaimana merancang film Kartun 2D “Monster Zoon” Menggunakan Teknik Cut out Animation?

## **1.3 Batasan Masalah**

Pemanfaatan teknologi komputer yang mempengaruhi teknik pembuatan film animasi saat ini semakin banyak. Untuk memfokuskan pembahasan dalm hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu bagaimana perancangan film kartun Animasi 2D “Monster Zoon” Menggunakan Teknik cut out Animation. Dengan menggunakan Software Adobe Flash CS3, Adobe Soundbooth, CorelDRAW, Adobe Premiere Pro CS3.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

1. Membuat kartun animasi “Monster Zoon” dengan teknik cut out.
2. Mengetahui tahapan-tahapan dalam perancangan film kartun animasi.
3. Sebagai syarat untuk mendapat gelar sarjana dari Sekolah Tinggi manajemen informatika dan komputer AMIKOM Yogyakarta

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mampu membuat kartun animasi “Monster Zoon” dengan teknik cut out.
2. Mampu menerapkan dan mengembangkan pengetahuan yang telah diperoleh selama mengikuti perkuliahan pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

#### 1.6 Metode Penulisan

Adapun metode penulisan yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan skripsi yang berjudul “Perancangan film kartun animasi 2D “Monster Zoon” menggunakan teknik Cut out animation” adalah sebagai berikut:

1. Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas Internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi terutama tentang film 2D.

## 2. Studi Pustaka

Merupakan metode mengumpulkan data dengan mengacu pada buku-buku pedoman yang dibutuhkan sebagai tambahan referensi penelitian baik yang ada dipergustakaan ataupun pada literature-literatur lain.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Agar penulisan skripsi ini terarah dan tersusun dengan baik maka secara garis besar sistematika penulisan skripsi disajikan dengan urutan sebagai berikut:

- **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, Rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

- **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan tentang pengertian multimedia, asal mula teknik animasi, jenis film animasi berdasarkan tekniknya, jenis film animasi berdasarkan prosesnya, prinsip animasi, proses pembuatan film, dan software yang digunakan.

- **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini memeparkan tentang analisis kebutuhan sistem, perancangan pembuatan film meliputi ide, tema, longline, sinopsis, diagram screne, perancangan karakter, dan storyboard.

- **BAB IV IMLPEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi tentang implementasi dan pembahasan Perancangan film kartun animasi 2D “Monster Zoon” menggunakan teknik Cut out animation film animasi. Mulai dari tahapan produksi, penerapn teknik,pembuatan animasi, pasca peoduksi.

- **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran.

- **DAFTAR PUSTAKA**

- **LAMPIRAN**