

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi khususnya teknologi multimedia dewasa ini telah berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang ini menjadi sedemikian mudah dan menyenangkan. Perkembangan teknologi tersebut yang mudah ditemui, yaitu penggunaan teknologi multimedia dalam dunia pembuatan film. Terdapat beberapa jenis film yang sering diproduksi, mulai dari film yang ditokohkan atau diperankan oleh manusia, hingga film kartun yang diperankan oleh tokoh-tokoh berupa karakter yang dibuat sedemikian rupa sehingga mempunyai sifat dan tingkah laku seperti manusia.

Film kartun merupakan salah satu jenis film yang masih banyak dibuat dan diproduksi hingga sekarang. Perkembangan film kartun berawal dari teknologi sederhana yaitu berupa sekumpulan gambar pada kertas yang bergerak kemudian gambar tersebut difilmkan satu per satu. Sejak komputer mulai berubah fungsi dari sekedar alat komputasi biasa hingga menjadi sebuah alat yang dapat menangani berbagai keperluan pembuatan film, menyebabkan perkembangan film kartun menjadi semakin pesat. Walaupun terlihat rumit dalam pembuatannya namun film kartun lebih banyak diproduksi dikarenakan biaya pembuatannya lebih murah dari pada jenis film yang diperankan manusia.

Film-film kartun di negara Jepang lebih dikenal dengan sebutan anime. Dalam pembuatan film kartun khususnya kartun 2D (2 Dimensi), terdapat beberapa teknik dalam melakukan produksinya. Teknik-teknik tersebut antara lain Stop Motion Animation, 2D Hybrid Animation, dan 2D Digital Animation. Di Jepang film kartun banyak diproduksi dengan menggunakan teknik 2D hybrid animation.

Di Indonesia sendiri penggunaan teknik 2D hybrid animation juga cukup banyak digunakan. Namun bagi para animator tingkat pemula dalam penggunaan teknik ini, masih banyak yang beranggapan bahwa pembuatan film kartun dengan teknik ini terlalu lama dalam proses pembuatannya. Hal ini disebabkan para animator harus melakukan penggambaran secara manual di atas kertas dengan jumlah yang sangat banyak dengan pertimbangan bahwa semakin banyak gambar dalam satu gerakan maka akan semakin halus gerakannya, kemudian harus melakukan proses scan satu per satu untuk mendapatkan hasil gambar digital dengan jumlah yang banyak. Dengan berdasarkan permasalahan tersebut, maka dalam penulisan skripsi ini penulis mengambil judul Pembuatan Film Kartun NINDO Dengan Teknik 2D Hybrid Animation.

1.2 Rumusan Masalah

Teknik 2D hybrid animation merupakan teknik yang paling sering digunakan oleh para kartunis profesional dalam pembuatan film kartun 2D (dua dimensi), akan tetapi bagi para kartunis pemula teknik tersebut masih cukup enggan untuk digunakannya. Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka

penulis menentukan pokok permasalahan dalam skripsi ini adalah : Bagaimana proses pembuatan film kartun dengan teknik 2D hybrid animation agar lebih efektif dan efisien ?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memberikan arah yang lebih jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode atau cara yang tepat dan cepat dalam penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi tersebut, maka penulis menentukan batasan masalah penelitian, yaitu pada proses pembuatan film kartun 2D dengan teknik 2D hybrid animation menggunakan beberapa software pembantu, mulai dari metode pembuatan film pada proses pra produksi, produksi, hingga pada proses post produksi.

Adapun untuk mewujudkan apa yang dijelaskan diatas, penulis menggunakan beberapa software pembantu yaitu :

1. Macromedia Flash MX 2004
2. Adobe Photoshop CS
3. Adobe Audition 1.5
4. Adobe After Effects 6.5

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, yaitu sebagai berikut :

1. Bagi penulis

- a. Mampu menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM.
 - b. Memberikan pengetahuan secara nyata dari penelitian yang dilakukan.
 - c. Memperoleh peluang kerja dalam dunia per-film-an khususnya film kartun.
 - d. Mampu mengembangkan pengetahuan dengan teknik yang mudah diterapkan.
 - e. Sebagai pemenuhan bobot 6 SKS guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan strata satu STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Bagi para pembaca
- a. Memberikan tambahan pengetahuan tentang animasi film kartun 2 dimensi.
 - b. Memotivasi para pembaca dalam peningkatan produktivitas dan semangat untuk menjadi para animator pemula.
 - c. Sebagai referensi dalam bidang animasi kartun 2 dimensi.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan skripsi ini diperlukan adanya pengumpulan data yang benar, akurat dan lengkap. Dengan adanya kelengkapan data ini maka didalam penyusunan skripsi akan mengurangi munculnya hambatan-hambatan, sehingga kelancaran dalam penyusunan skripsi akan tercapai.

Adapun beberapa metode yang penulis gunakan dalam melakukan pengumpulan data, yaitu :

1. Metode Wawancara

Dengan metode ini penulis mendapatkan informasi-informasi dengan melakukan wawancara terhadap nara sumber yang memiliki pengalaman dibidang pembuatan film kartun.

2. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas Internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi kartun.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan akan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut :

Bab I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal pelaksanaan kegiatan.

Bab II : DASAR TEORI

Dalam bab ini menguraikan tentang pengertian multimedia, pengertian animasi, sejarah animasi, prinsip-prinsip animasi, teknik pembuatan animasi, peralatan dasar pembuatan film kartun, pewarnaan, sistem televisi dunia, tahapan pembuatan film kartun, dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan film kartun.

BAB III : PERANCANGAN FILM KARTUN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai penentuan ide cerita, tema, menulis logline, sinopsis, diagram scene, screenplay, character development, analisis kebutuhan sistem, dan analisis biaya-manfaat.

Bab IV : PEMBAHASAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai bagaimana pembuatan film kartun dengan teknik 2D hybrid animation agar lebih efektif dan efisien mulai dari tahapan pra produksi (standar karakter, standar warna karakter, standar properti, membuat layout dan storyboard), tahapan produksi (membuat gambar key, menentukan timing, membuat gambar inbetween, pembuatan background, cleaning), sampai pada tahapan pasca produksi atau post produksi (proses scanning, coloring, dubbing, editing, dan composing).

Bab V : PENUTUP

Dalam bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan.

