

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi khususnya teknologi dibidang multimedia dewasa ini telah berkembang pesat, sehingga membuat kehidupan manusia sedemikian menyenangkan. Contoh perkembangan teknologi tersebut sangat mudah ditemui, misalnya penggunaan teknologi multimedia dalam pembuatan film kartun.

Terdapat beberapa jenis animasi, yaitu animasi cel, animasi frame, animasi sprite, animasi path, animasi spline, animasi vector, dan yang terakhir adalah animasi character. Disini penulis menggunakan animasi vector, yaitu mengubah gambar-gambar menjadi gambar vector. Walaupun sedikit rumit dalam pengerjaan vector tersebut, namun diharapkan nantinya menghasilkan film kartun yang lebih baik, baik resolusi maupun pewarnaan.

Penggambaran kharakter tokoh film kartun "My Mey" ini lebih condong kefilm kartun jepang, atau yang lebih dikenal dengan sebutan anime. Hal ini dikarenakan penulis menyukai cara penggambaran anime jepang yang bermata besar, yang menggambarkan impian mereka yang besar. Penulis ingin membuat sebuah film kartun yang bermakna seperti halnya film-film kartun jepang yang selalu berisikan semangat hidup dan pelajaran hidup itu sendiri. Sehingga

nantinya film kartun “My Mey” ini tak hanya sekedar menghibur, namun juga bermakna bagi para pemirsanya.

B. Rumusan Masalah

Pembuatan film kartun “My Mey” ini dilakukan seperti halnya pembuatan film kartun pada umumnya yaitu dengan mengubah gambar menjadi bentuk vector terlebih dahulu. Pada awalnya membuat gambar vector cukup sulit, namun setelah mempraktekkannya ternyata vector cukup menyenangkan. Oleh karena itu penulis menentukan pokok permasalahan dalam skripsi ini adalah : Bagaimana proses pembuatan film kartun berbasis 2dimensi menggunakan metode limited cut animation ini dapat menghasilkan film kartun beresolusi tinggi?

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini dimaksudkan untuk memberikan kejelasan arah 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 berbasis 2D menggunakan metode limited cut animation. Dalam pengerjaannya 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. Adobe Flash CS 3 Professional
2. Adobe Photoshop CS 3
3. Adobe Audition 1.5
4. Adobe Illustrator CS 3

D. Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis
 - 1.a. Mampu merancang film animasi berjudul "My Mey".
 - 1.b. Sebagai pemenuhan bobot 6 SKS guna mendapatkan syarat jenjang pendidikan strata satu STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
 - 1.c. Sebagai media penyaluran bakat penulis dalam menggambar tokoh film kartun yang cenderung condong beraliran kartun jepang.
 - 1.d. Dapat menambah wawasan dalam dunia kerja.

2. Bagi para pembaca

2.a. Memberi tambahan pengetahuan mengenai animasi film kartun 2 dimensi.

2.b. Menyalurkan semangat yang terdapat pada film kartun ini.

2.c. Meningkatkan motivasi para pembaca dalam peningkatan produktivitas dan semangat untuk menjadi animator-animator masa depan.

2.d. Memberi tontonan yang menarik dan berisi.

E. Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan skripsi ini diperlukan pengumpulan data yang benar, lengkap, dan akurat. Dengan kelengkapan data diharapkan dapat mengurangi frekuensi hambatan yang muncul, sehingga kelancaran dalam penyusunan skripsi dapat tercapai.

Beberapa metode pengumpulan data yang dipakai oleh penulis, antara lain:

1. Metode Wawancara

Melalui metode wawancara, penulis mendapatkan informasi dari nara sumber yang memiliki pengalaman dibidang pembuatan film kartun, termasuk para senior dikampus STMIK AMIKOM.

2. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data melalui metode kepustakaan dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Literatur

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

F. Sistematika Penulisan

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

Bab I : PENDAHULUAN

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

Bab ini menguraikan tentang pengertian multimedia, pengertian animasi, sejarah animasi, prinsip-prinsip animasi, teknik pembuatan animasi, peralatan dasar pembuatan film kartun, pewarnaan, system televisi dunia,

tahapan pembuatan film kartun, dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan film kartun.

Bab III : PERANCANGAN FILM KARTUN

Bab ini menjelaskan mengenai penentuan ide cerita, tema, menulis logline, synopsis, diagram scene, screenplay, character development, analisis kebutuhan system, dan analisis biaya-manfaat.

Bab IV : PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai bagaimana pembuatan film kartun dengan teknik vector agar film kartun yang dihasilkan lebih baik dan revolusinya tinggi, mulai dari pra produksi (standar karakter, standar warna karakter, standar property, membuat layout dan storyboard) , produksi (membuat gambar key, menentukan timing, membuat gambar in between, pembuatan background, cleaning), sampai pada tahapan pasca produksi atau post produksi (proses scanning, coloring, dubbing, editing, dan composing)

Bab V : PENUTUP

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA



