

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komputer demikian pesatnya, yang awalnya memiliki fungsi sebagai alat bantu dalam menyelesaikan persoalan dan masalah dalam segala bidang kemudian memasuki fungsi sebagai penghibur. Hal ini ditandai dengan banyaknya produk-produk yang berbasis komputer dalam dunia hiburan. Salah satu dunia hiburan yang banyak diminati adalah kartun.

Kartun memberikan banyak keuntungan dalam dunia hiburan. Selain kartun disusun menjadi sebuah film, kartun juga digunakan untuk iklan produk dan juga iklan layanan masyarakat. Aksi-aksi yang dapat ditampilkan jauh lebih menghibur dan fantastis daripada aksi manusia. Hal yang seperti ini tidak dapat dilakukan dalam dunia nyata dapat dilakukan dalam dunia kartun. Dan saat ini kartun juga digunakan sebagai alat untuk menyampaikan suatu pelajaran. Para siswa akan lebih tertarik untuk belajar dan secara tak langsung mereka akan lebih lama mengingat suatu pelajaran.

Penggunaan komputer untuk menghasilkan kartun yang professional sudah dilakukan sejak dulu. Pembuatan kartun dengan komputer diawali dengan kartun-kartun yang dibuat Hollywood Amerika Serikat. Dengan didukung oleh sumber daya manusia yang baik saat ini kartun tidak hanya dibuat oleh Amerika saja. Bahkan di Indonesia saat ini mulai banyak berdiri Cartoon House Production yang menghasilkan kartun-kartun yang baik. Hal ini memberi dampak yang positif bagi

dunia kartun animasi dan juga dunia hiburan di Indonesia.

Dunia kartun sudah mengalami kemajuan yang sangat pesat dengan mulai banyaknya kartun-kartun 3D, tapi hal ini tidak membuat kartun 2D mengalami keterpurukan. Kartun 2D masih banyak diminati, bahkan kartun 2D kini tampil lebih baik. Dengan menggunakan teknik hybrid dapat dibuat kartun dengan mudah dan menghasilkan kartun yang unik serta menarik. Dan dengan perkembangan Software pendukung saat ini, akan sangat banyak membantu dalam pembuatannya.

Dari uraian diatas, penulis tertarik untuk menyusun skripsi dengan judul **"Perancangan Film Kartun Animasi " Super Vista"**

1.2 Rumusan Masalah

Kurangnya minat para generasi muda di indonesia untuk membuat film animasi kartun. Para generasi bangsa ini masih menganggap bahwa membuat film kartun sangat rumit, tidak menguntungkan dan hanya untuk anak kecil saja, padahal sebenarnya membuat film animasi kartun sangat mudah asalkan langkah langkahnya benar. Oleh karna itu, dalam pembuatan film animasi kartun 2D harus melalui tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Selain itu juga dibutuhkan teknik teknik tertentu dalam membuat animasi kartun 2D sehingga mudah membuat film animasi yang menjadi pokok permasalahan ini adalah : **Bagaimana membuat film animasi kartun secara bertahap dan mudah untuk dipelajari?**

1.3 Batasan Masalah

Penuangan sebuah ide cerita menjadi sebuah karya yang menarik membutuhkan suatu analisa terhadap pemirsa itu sendiri. Segmentasi umur dan karakteristik pemirsa sangat mempengaruhi menarik atau tidaknya sebuah cerita. Dengan menggunakan teknik yang baik serta pemanfaatan software yang tepat guna dalam perancangannya akan menghasilkan suatu karya yang baik.

Untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini penulis membatasi masalah-masalah pada film kartun dua dimensi.

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai syarat kelulusan program strata 1 jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama belajar di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Menambah wawasan dan pengetahuan dibidang perancangan film kartun, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.
4. Menyediakan media pembelajaran tentang perancangan film kartun yang menarik, efektif dan efisien.

1.5 Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data dalam pembuatan laporan ini adalah :

1. Metode Perpustakaan

Metode penelitian ini berpedoman pada buku-buku yang ada, baik dari perpustakaan yang disesuaikan maupun dari buku yang mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

2. Metode Observasi

Pengumpulan data melalui metode observasi merupakan metode penggalian data dengan cara pengamatan secara langsung pada objek permasalahan yang ada.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan Laporan ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab.

Masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah yang diteliti, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data serta sistematika penulisan.

BAB II Dasar Teori

Pada bab ini akan diuraikan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan teori kartun animasi, unsur – unsur multimedia, pewarnaan, pengenalan sistem standard broadcast serta sistem perangkat lunak yang digunakan.

BAB III Pra Produksi

Pada bab ini akan diuraikan tentang pencarian ide, penulisan naskah, script writing, pembuatan storyboard dan analisis biaya

manfaat.

BAB IV Produksi

Pada bab ini akan diuraikan tentang proses produksi yang meliputi proses drawing (penentuan key dan inbetweening), scan, coloring, editing dan sentuhan efek visual.

BAB V Pasca Produksi

Pada bab ini akan diuraikan mengenai proses pasca produksi. Pasca produksi meliputi pengisian suara (dubbing voice), pemberian sound efek, backsound musik, sinkronisasi antara gerakan visual dengan audio, hingga finishing berupa rendering dan konversi ke VCD/DVD.

BAB VI Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan, saran dan daftar pustaka.