

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Multimedia di bidang film animasi 2D telah banyak berkembang dari masa kemasa, yang sebelumnya menggunakan teknik animasi tradisional, kini telah berkembang menjadi teknik animasi digital yang lebih kompleks, sehingga dapat menampilkan animasi yang menarik dan dapat lebih mudah dimengerti oleh penikmatnya.

Film animasi 2D terkadang hanya dipandang dari segi cerita fiksi dan komersilnya, yang dimana animasi hanya dianggap sebagai sebuah tontonan yang hanya cocok dikonsumsi oleh anak-anak, namun pada kenyataannya suatu animasi 2D merupakan tontonan yang cocok untuk segala usia, karena terkadang dalam sebuah film animasi 2D terdapat pesan-pesan untuk penikmatnya dalam segala usia. Dan untuk membuat animasi 2D yang baik, animasi 2D harus memiliki kualitas Audio, Visual, Narasi, dan Cerita yang baik.

Berdasarkan alasan yang tertera diatas, penulis ingin membuat film animasi 2D dengan mengangkat tema dari kehidupan sehari-hari yang tidak memandang usia, maka dalam pembuatan skripsi ini penulis memilih judul “Perancangan dan Pembuatan Film Kartun Animasi 2D Ayah”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat di tentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan alur cerita
2. Bagaimana pemilihan dan penerapan kualitas Audio, Visual, Narasi dan Cerita

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembahasan, dengan dibatasi ruang lingkup yang lebih sempit:

1. Informasi yang disajikan dalam pembahasan berupa perancangan dan pembuatan film animasi 2D Ayah
2. Batasan masalah dalam perancangan dan penerapan teknik animasi dan kualitas grafis atau mengenai perancangan film, ketersediaan teknik pembuatan dalam pembahasan
3. Software yang digunakan dalam pembuatan animasi ini, Adobe Photoshop, Adobe Flash, Adobe Premier Pro, Adobe Soundboth

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat film kartun 2D "Ayah".
2. Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna memenuhi syarat kelulusan jenjang pendidikan sastra 1 pada STIMIK AMIKOM Yogyakarta.

3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi serta menambah wawasan bagi segenap aktifitas akademika STIMIK AMIKOM khususnya yang berkaitan dengan film animasi 2 dimensi.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Kepustakaan.

Proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial, dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh di perpustakaan maupun file dari internet.

1.5.1.2 Metode Observasi.

Mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film kartun yang populer.

1.5.1.3 Metode Study Literatur

Mengambil data dengan literature yang bisa dipakai seperti dengan pemanfaatan fasilitas internet, dengan menjelajahi situs yang berhubungan dengan film kartun.

1.5.2 Metode Perancangan Film kartun

1. Menentukan Ide cerita.
2. Penulisan Logline.
3. Membuat Sinopsis.
4. Membuat Diagram Scane.
5. Perancangan Karakter.
6. Pembuatan Skenario.
7. Pembuatan Storyboard.

1.5.3 Metode Pembuatan

1. Teknik Digital

1.6 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan skripsi ini, pembuat menjabarkan skripsi ini menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan peneliti, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini menerangkan teori yang melandasi Sejarah Animasi, Pengertian Animasi, Jenis-jenis Animasi, Prinsip Animasi hingga Proses Pembuatan Animasi.

BAB III : Analisis dan Perancangan

Bab ini menguraikan tentang perancangan film kartun, kemudian menggambarkan bentuk dan kepribadian tiap-tiap karakter yang akan dimasukkan ke dalam proyek pembuatan film animasi, dan menganalisa biaya manfaat pembuatan film kartun.

BAB IV : Implementasi Sistem dan Pembahasan

Bab ini menguraikan pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, perencanaan film animasi yang dibuat beserta proses renderingnya.

BAB V : Penutup

Bab ini akan berisi kesimpulan dari hasil analisa, serta saran-saran.

