

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penggunaan komputer untuk menghasilkan kartun yang professional sudah dilakukan diawali dengan kartun-kartun yang dibuat Hollywood Amerika Serikat yang menggunakan komputer. Di Indonesia sendiri bermunculan forum-forum yang membahas tentang animasi kartun dan beberapa perusahaan perusahaan yang memfokuskan diri di bidang animasi kartun, apa yang membuat film-film animasi itu menjadi istimewa, yakni kepiawaian sang animator menatur waktu gerakan tokoh-tokoh kartun itu.

Waktu atau Timing adalah unsur penting dalam film animasi, waktu jugalah yang membuat animasi menjadi berbeda dari bentuk-bentuk seni visual lainnya, pada umumnya para penikmat leluasa menentukan berapa lama mereka akan memandangi suatu karya seni.

Dalam pemanfaatan software animasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif perancangan dalam pembuatan sebuah film kartun, untuk mempermudah dalam pembuatannya. Dengan permasalahan-permasalahan tersebut, maka skripsi ini mengambil judul “ Perancangan Film Kartun Ro-e dan G-reen dengan teknik timin for animation”

B. Rumusan Masalah

Dengan merancang pembuatan film kartun, banyak alternative yang dapat dilakukan. Hal ini tergantung dari situasi yang sedang berkembang dan peluang yang ada. Dengan demikian perkembangan teknologi animasi yang semakin berkembang pesat ada beberapa teknologi yang dapat dimanfaatkan.

Pengaturan waktu atau Timing adalah suatu yang tak kasat mata, karena pengaturan hanya bisa dirasakan dampak atau hasilnya pada saat film diputar, ibarat melodi yang hanya terdengar musiknya jika didengar atau alatnya dimainkan. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diambil kesimpulan, yaitu: bagaimana mendeskripsikan konsep waktu dalam perancangan film kartun yang efektif.

C. Batasan Masalah

Pengaturan waktu terbagi menjadi dua: Pengaturan waktu benda mati dan pengaturan waktu untuk karakter-karakter hidup. dalam skripsi ini penulis hanya membahas timing pada benda-benda mati. dan sebagai software pendukung yang akan digunakan dalam merancang film kartun ini adalah Micromedia Flash 8, Adobe photoshop, Cool edit, After Effect.

D. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. dapat merancang film animasi yang efektif
2. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang S1 “STMIK AMIKOM” Yogyakarta
3. Memberikan pengetahuan tentang perancangan sebuah film kartun yang sederhana namun menarik.

E. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan penulis, maka pengumpulan data sangat diperlukan maka penyusun menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu?

1. Metode Observasi

Dengan melakukan pengamatan dngan cara pengamatan langsung terhadap film kartun yang populer.

2. Metode penelitian yang mengacu dari informasi yang didapat dari membaca literature buku baik dari perpustakaan atau buku-buku yang membahas tentang teori-teori ataupun informasi yang bersangkutan dengan penelitian yang dibutuhkan.

F. Sistematika Penulisan

Laporan ini akan disusun secara sistematis kedalam lima bab, masing-masing bab akan diuraikan kedalam permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan

BAB II : LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang teori yang melandasi sejarah animasi secara umum, seperti: pengaturan waktu, sistem perangkat lunak dan sistem perangkat keras yang digunakan.

BAB III : PRA PRODUKSI

Mengurai perencanaan (storyboard) tentang rancangan pembuatan film kartun dan sedikit Mendefinisikan masalah, analisis kelayakan sistem.

BAB IV : PROSES PRODUKSI

Menguraikan pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, perencanaan film kartun yang dibuat dengan teknik pengaturan waktu dan menguraikan tentang hasil akhir proses produksi (pasa produksi).

BAB V : PENUTUP

Menjelaskan kesimpulan dari pembahasan yang ada dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.

G. Jadwal Pembuatan

Jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian di paparkan sebagai berikut :

	Mei				Juni				Juli			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Perancangan				x								
Penggambaran				x	x							
Penganimasian					x	x	x	x				
Pengisian suara									x			
Penggabungan									x	x	x	x
Penulisan laporan						x	x	x	x	x	x	x

Tabel 1.1. Jadwal Pembuatan