

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menghasilkan suatu inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang terus berubah kearah yang lebih maju. Teknologi komputer yang memiliki fungsi awal sebagai alat bantu manusia dalam menyelesaikan persoalan dan masalah dalam segala bidang kini memasuki fungsi sebagai alat penghibur. Hal tersebut ditandai dengan semakin banyaknya produk yang berbasis komputer dalam dunia hiburan. Salah satunya film animasi 2D.

Perkembangan Dunia Film animasi 2D dari tahun ke tahun mengalami perubahan yang sangat pesat hal itu memerlukan waktu puluhan tahun dalam proses penciptaanya. Animasi secara harfiah berarti membawa menjadi hidup atau bergerak. Secara umum menganimasi suatu obyek memiliki makna menggerakkan obyek tersebut agar menjadi hidup. Makna ini dalam dunia Animasi komputer mengalami perluasan karena sebuah obyek yang diam juga termasuk Animasi yaitu Animasi diam (non motion), ini biasanya digunakan jika sebuah obyek hendak diperkenalkan secara detail pada pengamat film kartun. Film kartun mulai dikenal luas sejak populernya media Televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia,

hewan, maupun tumbuhan. Jika dikomparasikan dengan gambar foto atau lukisan yang diam (non motion) maka secara umum film kartun disukai penonton karena mampu membangkitkan antusiasme dan sensasional oleh karena itu, ingin diciptakan sebuah film kartun yang singkat dan menarik.

Kemajuan teknologi animasi juga dijadikan sebagai alat bantu dalam menyediakan informasi secara mudah dan efisien, namun dibalik kemajuan teknologi yang ada saat ini dengan banyaknya alat bantu di negara kita sendiri masih banyak orang ataupun industri yang memiliki keterbatasan biaya dan kemampuan dalam penggunaan aplikasi untuk membuat animasi ataupun memiliki biaya tapi tidak mampu menggunakannya atau sebaliknya, ditambah lagi dengan kurangnya minat pada seni perancangan dan pembuatan film kartun pada personal yang berbeda. Dengan permasalahan-permasalahan tersebut, maka skripsi ini mengambil judul “PEMBUATAN FILM KARTUN 2D YANG BERJUDUL JUAN “

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang didapatkan oleh penulis sebagai salah satu rumusan pada penelitian skripsi ini adalah :

Bagaimana Pembuatan Film Kartun 2D Yang Berjudul Juan ?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas, dibatasi dengan beberapa pendekatan – pendekatan agar pembahasan topik ini lebih terarah, terperinci dan tidak menyimpang serta dapat memberikan pemahaman yang lebih baik, yakni ;

1. Ruang lingkup ditujukan pada proses pembuatan film kartun “Juan”.
2. Film kartun pendek ini berdurasi sekitar 5 menit dengan frame rate 24 fps.
3. Hasil akhir akan dikemas dalam bentuk DVD dengan format Video .mpg.
4. Pembuatan film kartun ini menggunakan beberapa aplikasi pendukung yaitu Anime Studio Pro 8, Adobe Premiere Pro CS3, Adobe Soundbooth CS3.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin di capai dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat menghasilkan film kartun 2D yang menceritakan tentang kisah Juan.
2. Mengembangkan diri serta memberikan pengetahuan baru sesuai dengan kemampuan sendiri tentang perancangan sebuah film animasi yang sederhana namun menarik.
3. Menambah wawasan bagi segenap aktifitas akademika STMIK AMIKOM khususnya yang berkaitan dengan film animasi 2 dimensi.

4. Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

1.5 Metodologi Penelitian

Sebagai usaha untuk mendapatkan data yang benar dan relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data, diantaranya :

1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku laporan skripsi, catatan kuliah dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti untuk mendapat dasar-dasar teori yang diperlukan dalam penyusunan skripsi.

b. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada film kartun.

c. Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengambil data-data dari arsip dan dokumen yang ada pada buku.



d. Metode Study Literatur

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

2. Metode Analisis

a. Analisis kebutuhan sistem

Analisis kebutuhan sistem ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan film animasi. Kebutuhan system meliputi kebutuhan *hardware, software, dan brainware*.

3. Metode Perancangan Film Kartun

a. Menentukan Ide Cerita

b. Tema Cerita

c. Penulisan Logline

d. Membuat Sinopsis

e. Membuat Diagram Scene

f. Perancangan Karakter

g. Pembuatan Skenario

h. Pembuatan Storyboard

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematika kedalam lima bab.

Dengan masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini peneliti menguraikan tentang teori yang mendasari sejarah animasi, pengertian animasi, dasar animasi, perkembangan dunia animasi, teknik animasi 2D, proses pembuatan animasi serta langkah-langkah dalam pembuatan film kartun seperti proses pra produksi, produksi dan pasca produksi dan menguraikan tinjauan singkat system perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tahap-tahap pembuatan film kartun “JUAN” berbasis animasi 2 Dimensi. Mulai dari tahap pengembangan, menentukan ide, tema, logline, synopsis, diagram scene, perancangan karakter, analisis kebutuhan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, beserta proses renderingnya dan perekamannya dari frame ke CD atau ke bentuk lain. Dan menguraikan tentang hasil rendering yang sudah dilengkapi dengan music dan efek suara yang akhirnya direkam dari frame ke dalam bentuk film atau bentuk lain misalnya VCD maupun DVD.

BAB V : PENUTUP

Bab ini meliputi tentang kesimpulan-kesimpulan yang didapat dari hasil pembuatan film kartun dan semua kegiatan-kegiatan dalam pembuatan skripsi ini.

