

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi multimedia semakin hari semakin berkembang pesat. Salah satu hasilnya yang sangat fenomenal adalah film animasi kartun. Pada awalnya animasi kartun dibuat dengan cara yang sangat sederhana yaitu dengan menggunakan sejumlah kertas sebagai medianya kemudian pada kertas tadi diberi gambar-gambar tertentu. Antara satu kertas dengan yang lain memiliki sedikit sekali perbedaan gambarnya sehingga nantinya jika kertas-kertas tadi di susun, gambarnya akan terlihat bergerak. Dengan semakin berkembangnya teknologi, tentunya akan sangat membantu para animator untuk lebih banyak berkarya dan mempercepat dalam pengerjaannya.

Pada awalnya film animasi kartun hanya berfungsi sebagai hiburan saja dan dikhususkan untuk anak-anak. Namun lama kelamaan film animasi kartun tidak lagi sebagai konsumsi anak-anak saja. Saat ini sudah mulai berkembang jenis film animasi kartun yang dikhususkan untuk remaja dan orang dewasa seperti film animasi *Evangelion*, *Blood*, *Blood++*, *Higurashi*, dan film animasi berbasis *flash* "*Happy three friends*". Selain itu, fungsinya pun sudah mulai berfariasi seperti untuk pendidikan, kelestarian lingkungan dan lain sebagainya. Di Jepang, film animasi kartun lebih dikenal dengan nama *anime*. Gaya bahasa orang – orang

Jepang berbeda dengan bahasa Inggris sehingga kata animasi berubah menjadi *anime*. Selain itu *anime* juga memiliki struktur menggambar yang sangat berbeda dengan gaya animasi Amerika.

1.2 Rumusan Masalah

Kurangnya minat para pemuda pemudi di Indonesia untuk membuat film animasi kartun. Para generasi bangsa ini masih memiliki budaya konsumtif dan menganggap bahwa membuat film animasi kartun sangat rumit, tidak menguntungkan dan hanya untuk anak kecil saja. Padahal sebenarnya membuat film animasi kartun sangat mudah asalkan langkah - langkahnya benar. Oleh karena 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 dikerjakan. Maka yang menjadi pokok permasalahan ini adalah : Bagaimana membuat film animasi kartun secara bertahap dan menggunakan teknik yang mudah yaitu teknik *limited cut animation* ?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memberikan arah yang lebih jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode atau cara yang tepat dan cepat, serta tercapainya tujuan penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi

Adapun untuk mewujudkan apa yang dijelaskan diatas, penulis menggunakan software utama Macromedia Flash 8 dan beberapa software pembantu yaitu :

1. Adobe Photoshop 7.0
2. Adobe After Effects 6.0
3. Adobe Audition 1.0
4. Adobe Premiere 6.5

Dengan hadirnya software-software pembantu yang beberapa diantaranya telah penulis sebutkan di atas telah menjadikan pembuatan film animasi kartun menjadi lebih mudah untuk dikerjakan.

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

1.4.1. Bagi Penulis

- a. Mampu membuat film animasi Rama Si Robot Ramah
- b. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM, yaitu telah menempuh mata kuliah komputer grafis, multimedia, multimedia lanjut dan broadcasting.
- c. Mampu mengembangkan pengetahuan dengan teknik yang mudah diterapkan.
- d. Memperoleh wawasan secara nyata dari penelitian yang dilakukan

- e. Dapat menambah wawasan dalam dunia kerja.

1.4.2. Bagi Para Animator

- a. Menambah pengetahuan tentang pembuatan film animasi kartun.
- b. Dapat menikmati film animasi kartun yang telah penulis rancang.
- c. Memacu para animator dalam negeri untuk membuat karya animasi kartun sendiri.
- d. Mendapatkan pengetahuan tentang kerja tim yang dilakukan dalam pembuatan film kartun.
- e. Sebagai referensi buat teman-teman/adik-adik kelas yang tertarik dalam bidang film animasi kartun 2 dimensi.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan maka pengumpulan data yang benar, akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan data tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan penelitian, yaitu sebagai berikut :

1.5.1. Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas Internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi kartun.

1.5.2. Metode Kepustakaan (*Library*)

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

1.5.3. Metode Wawancara (*Interview*)

Melalui metode ini penulis dapat memperoleh penjelasan dan pengarahan secara langsung dari pihak yang berpengalaman dalam pembuatan film animasi kartun.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut :

Bab I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal pelaksanaan kegiatan.

Bab II : DASAR TEORI

Dalam bab ini berisi tentang pengertian animasi, pengertian multimedia, konsep dasar animasi kartun, peralatan dasar membuat film kartun, prinsip animasi kartun, kebutuhan sumber daya manusia,

pewarnaan, system televisi dunia, perangkat lunak dalam pembuatan film kartun.

Bab III : PERANCANGAN FILM KARTUN

Pada bab ini menggambarkan tentang ide cerita, tema, *logline*, sinopsis, *diagram scene*, *character development*, membuat *storyboard*, dan analisi biaya manfaat.

Bab IV : PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas bagaimana cara atau teknik pembuatan film animasi kartun yang lebih efisien secara bertahap dan dengan metode *limited cut animation*.

Bab V : PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan dari penelitian.

DAFTAR PUSTAKA :

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penyusun untuk menulis laporan, baik berupa buku, buku panduan, majalah, internet.

1.7 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Agar penyusunan skripsi yang dibuat selesai dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan maka diperlukan jadwal perencanaan kegiatan. Adapun daftar perencanaan kegiatan sebagai berikut

No	Agenda Kegiatan	Tahun 2007											
		Bulan 1				Bulan 2				Bulan 3			
		M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Pembuatan Storyboard												
2	Perancangan Tokoh Karakter												
3	Membuat Background												
4	Menggambar inbetween												
5	Pewarnaan												
6	Editing												
7	Dubbing												
8	Rendering												

Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan