

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film kartun yang ditayangkan setiap hari di stasiun televisi banyak disenangi oleh para pemirsa, tidak hanya dikalangan anak-anak tapi juga dikalangan orang dewasa. Hal ini dikarenakan film kartun dapat menampung segala daya imajinasi manusia didalamnya. Manusia selalu ingin bebas berekspresi dan tidak mau dibatasi oleh apapun seperti yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

Seni gambar bukanlah suatu hal yang baru, banyaknya penemuan membuktikan bahwa sejak jaman dahulu manusia telah mengenal seni baik gambar maupun ukir. Pada masa lalu gambar hanya merupakan sarana komunikasi atau hanya sebagai simbol-simbol, ini berbeda pada masa sekarang ini dimana maraknya perkembangan teknologi komputer dalam menggambar, pembuatan dan perancangan animasi, memberikan dampak yang luas dan mempermudah pada perkembangan di segala bidang terutama di bidang grafis.

Teknologi yang unggul ini apabila diterapkan akan menciptakan konsekuensi yang logis yaitu semakin cepatnya kemajuan suatu bidang atau usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya guna dan tepat guna untuk berdampingan bersama kualitas sumber daya pengolahan dan kelengkapan infrastruktur penunjang.

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 software animasi atau memiliki biaya tapi tidak mampu menggunakannya atau sebaliknya, ditambah lagi dengan kurangnya minat pada seni perancangan dan pembuatan film kartun pada personal yang berbeda. Pemanfaatan software animasi secara efektif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif perancangan dalam pembuatan sebuah film animasi, untuk dapat mempermudah dalam pembuatannya dan lebih murah dalam pembiayaannya. Dengan permasalahan-permasalahan tersebut, maka penulisan skripsi ini mengambil judul **“Pembuatan Animasi 2D “KAPTEN HERO” dengan Teknik Digital Komputer”**.

1.2 Rumusan Masalah

Teknologi komputer, yang memiliki fungsi awal sebagai alat bantu dalam menyelesaikan persoalan dan masalah dalam segala bidang telah berkembang demikian pesatnya kemudian memasuki fungsi sebagai penghibur. Banyaknya produk berbasis komputer menandakan bahwa teknologi telah berkembang. Film kartun atau animasi merupakan salah satu dalam dunia hiburan yang paling disenangi. Amerika Serikat mengawali pembuatan kartun berbasis komputer secara profesional. Industri film animasi Indonesia sendiri saat ini masih jauh dari yang diharapkan. Sebagian besar film animasi di Indonesia masih mengimpor dari negara lain, khususnya dari

jepang, karena adanya keterbatasan biaya dan kurangnya kemampuan dalam menggunakan software animasi yang ada.

Oleh karena itu di sini penulis bermaksud memotivasi pembaca bahwa perancangan dan pembuatan film kartun tidaklah sesulit apa yang dibayangkan. Di Indonesia sendiri saat ini mulai banyak bermunculan animator-animator lokal yang memproduksi kartun animasi, baik berupa film, video klip, maupun iklan pendek berdurasi belasan detik. Maraknya forum-forum yang membahas tentang animasi kartun ini dan beberapa perusahaan-perusahaan yang memfokuskan diri di bidang animasi kartun. Pembuatan animasi kartun ini jika ditekuni akan dapat menciptakan peluang-peluang kerja baru di Indonesia.

Sasaran produksi tidak hanya ditujukan pada kelompok atau golongan tertentu, seperti batasan umur, tingkat sosial, hobi, dan sebagainya. Hal ini dikarenakan film kartun adalah sebuah media hiburan yang bersifat global dan non rasial. Dalam merancang pembuatan film animasi, banyak alternatif yang dapat dilakukan. Hal ini tergantung dari situasi yang sedang berkembang, dan peluang-peluang yang ada. Dengan perkembangan teknologi animasi yang semakin pesat ada beberapa teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan pengembangan tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diambil rumusan masalahnya, yaitu sebagai berikut :

Bagaimana cara memproduksi film animasi yang efektif?

1.3 Batasan Masalah

Pemanfaatan software dalam penyelesaian masalah yang pada akhirnya akan menghasilkan suatu perancangan dan membentuk suatu tampilan animasi yang menarik. Sebagai software pendukung yang akan digunakan dalam pembuatan film kartun animasi "KAPTEN HERO" ini adalah *Macromedia Flash MX, Adobe audition 1.5, dan Adobe Premier Pro.*

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah :

Bagi penulis :

1. Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi ke dalam bentuk film berkualitas terdiri dari video maupun audionya,
2. Mampu memproduksi film kartun secara personal sesuai dengan selera dan kemampuan diri sendiri,
3. Mengembangkan diri dan memberikan pengetahuan baru sesuai dengan kemampuan sendiri tentang perancangan sebuah film animasi yang sederhana namun menarik,
4. Dapat menyajikan media pembelajaran yang lebih efisien tentang perencanaan sebuah film animasi,
5. Menerapkan disiplin ilmu yang didapat dibangku kuliah sehingga bisa diterapkan dilapangan/ dunia kerja,

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

Bagi pembaca :

1. Sebagai sarana hiburan , pembaca dapat mengamati proses pembuatan sebagai wacana untuk menambah wawasan baru,
2. Memotivasi pembaca guna meningkatkan produktivitas dan semangat animator lokal,
3. Sosialisasi teknologi di bidang multimedia dan film kartun yang dirunjukkan ke pada dunia usaha.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data-data yang diperlukan penulis menggunakan beberapa metode-metode yaitu :

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.

2. Metode Observasi.

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

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini tersusun dari beberapa bab dengan sistematika pembahasan seperti berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memberikan dan menguraikan gambaran tentang sebab disusunnya penulisan skripsi, seperti: Latar Belakang Masalah, Pokok Permasalahan, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan, dan Sistematika Penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini menerangkan teori yang melandasi sejarah animasi dan menguraikan masalah pengamatan sistem, seperti: sistem perangkat lunak dan sistem perangkat keras yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KAPTEN HERO

Bab ini menguraikan tentang tinjauan umum animasi, kemudian menggambarkan bentuk dan kepribadian tiap-tiap karakter yang akan dimasukkan ke dalam projek pembuatan film animasi.

BAB IV PEMBAHASAN

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

BAB V KESIMPULAN DAN PENUTUP

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