

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang maju seperti sekarang ini merupakan salah satu peradaban dan pemikiran manusia guna mencapai kehidupan yang sejahtera, maka sesuatu yang bernama teknologi muncul dan berkembang lebih cepat dari perkiraan.

Teknologi yang semakin canggih dapat dirasakan langsung dampak kegunaannya. Sebagian besar kegiatan manusia dikendalikan oleh peran teknologi tersebut, dari hal yang paling sederhana dan ringan sampai hal yang sangat kompleks dan serius yang semuanya tidak lepas dari peranan teknologi. Karena pada era globalisasi seperti sekarang ini, informasi bukan sekedar sebagai tambahan ilmu, melainkan telah menjadi hal yang mutlak serta primer yang selalu dibutuhkan oleh semua manusia dalam usaha meningkatkan kualitas hidup. Karena ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang cukup pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik.

Teknologi komputer yang memiliki fungsi awal sebagai alat bantu dalam menyelesaikan persoalan dan masalah dalam segala bidang kemudian memasuki fungsi sebagai penghibur. Hal ini ditandai dengan banyak produk-produk yang berbasis komputer dalam dunia hiburan. Salah satu dunia hiburan

yang banyak diminati adalah kartun.¹ Karena pada zaman dahulu pembuatan animasi sangat sederhana sekali yaitu menggunakan cara yang manual kemudian difoto frame per frame, baru diproses di mesin editing. Oleh karena itu, hanya perusahaan besarlah yang mampu membuat film animasi, karena biayanya amat besar dan memakan waktu yang lama. Namun sekarang dengan hadirnya komputer (multimedia), perusahaan kecilpun sudah mampu mengerjakannya.²

Pembuatan animasi kartun ini jika ditekuni akan dapat menciptakan peluang-peluang kerja baru di Indonesia. Berdasarkan alasan itulah penulis terdorong untuk membuat film kartun 2D (dua dimensi). Maka dalam penelitian dan pembuatan Skripsi ini penulis mengambil judul “ **Analisis dan Perancangan Film Kartun Fosan** “.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka penulis merumuskan masalah seperti berikut : Bagaimana merancang film kartun ” Fosan ” secara bertahap mulai dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi?

¹ Eko Purwanto. 2004. *Demo membuat animasi teori dan praktek*. Ilmu komputer.com, Halaman 18

² M. Suyanto. 2003. *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset, Halaman 329

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi komputer, khususnya teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda, terutama pada perangkat lunak yang digunakan untuk membuat film kartun dua dimensi. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu bagaimana menganalisa cerita film kartun dan merancang film kartun mulai dari tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dengan menggunakan software Macromedia Flash 8 sebagai software utama, dan beberapa software pendukung seperti Adobe Photoshop 7, Adobe After Effects 6.5, dan Adobe Audition 1.5.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari perancangan animasi film kartun adalah sebagai berikut:

1. Dapat merancang film kartun Foson yang efektif.
2. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I (SI) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "Amikom" Yogyakarta.
3. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan dapat diterapkan di dunia nyata.

4. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia, khususnya animasi film kartun.
5. Dapat dijadikan bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses film kartun dibuat. Sehingga bisa memberikan wawasan yang luas dalam bidang animasi film kartun.
6. Menyakinkan investor dan *production house* untuk bekerjasama dalam proyek pembuatan film kartun.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian Skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

1. Metode wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait sesuai dengan bidang dan ilmunya masing-masing, khususnya dalam bidang animasi film kartun.

2. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

3. Metode Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

4. Metode Studi literatur

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literature yang bisa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas Internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi kartun.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan laporan dan rencana kegiatan.

BAB II Dasar Teori

Pada bab ini menjelaskan tentang pengenalan animasi, sejarah animasi, pengertian animasi, gambar gerak, macam – macam animasi, prinsip – prinsip animasi, bahasa animasi, metode untuk mengontrol animasi, transmisi animasi, pengertian multimedia dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III Analisis Dan Perancangan Film Kartun

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis Pieces, metode analisis biaya-manfaat, analisis kebutuhan system, dan merancang film kartun "Fosan".

BAB IV Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang tahap-tahap pembuatan film kartun "Fosan". Mulai dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

1.7 Rencana Kegiatan

TABEL JADWAL PELAKSANAAN KEGIATAN SKRIPSI

RENCANA KEGIATAN	BULAN I				BULAN II			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Persiapan								
Pengumpulan Data								
Perancangan								
Penyusunan Laporan								
Penyempurnaan								

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan