

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia teknologi dan ilmu pengetahuan yang sangat pesat sekarang ini, khususnya komputer membuat segala pekerjaan dan komunikasi yang ingin kita lakukan sepertinya terlihat sangat mudah untuk dilakukan. Teknologi informasi contohnya tidak akan pernah lepas dari dunia komputer, fungsi komputer yang dari sekedar alat komputerisasi biasa hingga sebagai alat multimedia yang dapat membuat sarana informasi menjadi lebih menarik. Multimedia bisa berupa gambar, teks, video dan audio yang akan di animasikan, sehingga terkesan menarik dan akan kelihatan hidup atau bergerak. Bidang multimedia banyak digunakan dalam periklanan Televisi, desain majalah, presentasi, atau film animasi seperti film kartun Animasi dikenal sejak populernya media televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia, hewan maupun tumbuhan. Perkembangan animasi seiring dengan perkembangan pertelevisian, pada awalnya diciptakanlah animasi berbasis *dua dimensi (2D Animation)*. Akan tetapi seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang sangat pesat saat ini, maka diciptakanlah animasi *tiga dimensi (3D Animation)*.

Dalam pembuatan animasi kartun ini jika ditekuni akan dapat menciptakan animasi-animasi kartun yang berkualitas, tentunya dengan

mengikuti prinsip-prinsip dasar animasi yang membuat seolah animasi itu terlihat nyata. Mulai gerakan awal hingga gerakan akhir dimulai dengan merencanakan gambar animasi secara bertahap, baik itu untuk beberapa gerakan berulang-ulang maupun tidak.

Secondary action adalah salah satu dari 12 prinsip animasi. Secondary action adalah gerakan - gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistik. Secondary action tidak dimaksudkan untuk menjadi pusat perhatian, sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Kemunculannya lebih berfungsi untuk mengutamakan memperkuat gerakan utama. Misalnya, bersiul - siul atau pada gerakan berjalan seorang karakter kepalanya sambil bergerak bergeleng - geleng. Bersiul - siul hanya berfungsi sebagai pelengkap gerakan (Secondary Action). Dari uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan pembuatan skripsi ini dengan mengambil judul **Pembuatan Film Animasi 2D “Beni dan Edo” dengan prinsip animasi Secondary Action.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : bagaimana membuat film animasi 2D “ Beni dan Edo ” dengan mengedepankan prinsip animasi Secondary Action.

1.3 Batasan Masalah

Agar mempermudah dan memberikan arah yang jelas dalam penelitian, dibatasi ruang lingkup masalah pembuatan film animasi kartun 2D, yaitu:

1. Dengan mengedepankan Prinsip Animasi Secondary Action sebagai landasan dalam pengerjaan skripsi.
2. Menggunakan software pendukung pembuatan film kartun 2D, seperti :
 - Adobe Flash
 - Adobe Audition
 - Adobe Premiere Pro

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari perancangan film kartun 2D dengan mengedepankan prinsip Secondary Action, sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata – 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti kegiatan belajar mengajar di “STMIK AMIKOM”.
3. Memahami proses prinsip animasi Secondary Action.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari perancangan film animasi 2D dengan mengedepankan prinsip animasi Secondary Action, sebagai berikut:

1. Memperoleh pengalaman dalam merancang film kartun 2D serta menambah wawasan dalam dunia kerja.
2. Mengembangkan metode yang mudah diterapkan.
3. Memperoleh penyelesaian terhadap rumusan masalah.
4. Dapat dijadikan bahan pembelajaran atau referensi bagi mahasiswa Amikom yang berminat untuk mempelajari tentang proses perancangan film kartun 2D.

1.6 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 :

- 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.

- Metode Observasi

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

- Metode Study Pustaka

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

- Metode Study 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.

1.7 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 Landasan Teori

Pada bab ini menguraikan tentang konsep dasar animasi, prinsip – prinsip animasi, peralatan dasar pembuatan film kartun, tahapan pembuatan film kartun, tehnik menggambar, pewarnaan dan aplikasi atau software yang digunakan dalam perancangan film kartun.

BAB III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini menjelaskan tentang Pra Produksi yaitu menentukan ide cerita, menentukan tema cerita, membuat logline, membuat synopsis, merancang diagram scene, pengembangan karakter, membuat naskah cerita, scenario, dan membuat storyboard.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang Produksi dan Pasca Produksi yaitu drawing (pembuatan gambar key, membuat timing, membuat gambar inbetween, pembuatan background), scanning, pewarnaan/coloring, editing, pengisian suara/dubbing, pemberian sound efek, hingga finishing berupa rendering dan konversi ke VCD/DVD.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.