

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi seperti sekarang ini banyak ditayangkan film-film animasi 2D maupun 3D, seperti film animasi 2D dragon ball, one piece, naruto, doraemon, maupun film animasi 3D seperti the ice age, the legend of guardian, g-force, ranggo, kungfu panda, dan masih banyak lainnya. Kebanyakan film-film animasi diatas banyak juga yang diambil dari kisah kehidupan hewan.

Perusahaan animasi seperti walt Disney banyak film animasi yang terinspirasi dari binatang yaitu bebek, tikus, anjing. Dari sinilah kemudian lahir Donald duck, mickey mouse dan pluto. Menggunakan karakter utama dalam animasi 2D yang mearik akan menjadi salah satu daya taik untuk orang-orang melihat animasi 2D. Dipilihnya karakter orang utan atau pongo karena artikulasi gerakannya menyerupai manusia, serta Jumlah populasi orangutan di Taman Nasional Sebangau berdasarkan survei lapangan WWF-Indonesia kantor Kalimantan Tengah berjumlah 5.826 individu (WWF Kalteng, 2015). Berdasarkan angka, populasi tersebut masuk ke dalam populasi terbesar kawasan konservasi di Kalimantan Tengah. Walaupun berdasarkan data dari Population and Habitat Viability Assessment Orangutan (2016) menggunakan analisis Vortex, populasi ini akan bertahan stabil dalam jangka waktu 100 tahun ke depan, akan tetapi perlu adanya upaya untuk menghubungkan habitat ini dengan habitat lainnya agar keberlangsungan populasi ini tetap terjaga. [1]

Imajinasi dan daya khayal manusia tidak terbatas. Animasi kartun mampu mewujudkan hal-hal yang tidak masuk akal tersebut kedalam bentuk visual yang unik dan lucu. Film animasi bisa menjadi tontonan yang menghibur, dan diminati oleh banyak kalangan dari yang muda maupun yang tua. Animasi juga bisa menjadi media untuk menyampaikan informasi dan banyak nilai-nilai yang bisa disosialisasikan.

Dengan berkembangnya teknologi komputer sekarang juga memberi dampak dalam perkembangan pembuatan film animasi, sebelum menggunakan komputer pembuatan film kartun dahulu menggunakan beberapa teknik seperti cell animation dan stop motion animation. Cell animation disebut juga animasi tradisional karena animasi inilah yang digunakan pada saat animasi dikembangkan yang teknik pengerjaannya dilakukan pada media celluloid transparant, sedangkan stop motion animation sering disebut pula Claymation karena dalam perkembangannya animasi ini sering menggunakan tanah liat sebagai medianya. Dengan adanya komputer saat ini teknik dalam pembuatan animasi 2 dimensi dan 3 dimensi juga berkembang dan pembuatannya.

Penguasaan teknik menjadi kekuatan penulis untuk mewujudkan karya animasi selain kreativitas. Dengan menggunakan teknik haybrid animation yaitu teknik animasi yang dihasilkan dengan menggunakan gabungan teknik tradisional dan teknik digital atau dengan tambahan alat dan cara komputer, dimana frame demi frame image yang diurutkan akhirnya menjadi animasi yang alami [2]. Maka dalam penulisan skripsi yang berjudul **Teknik Hybrid animasi dalam pembuatan film kartun 2 dimensi "Pongo"**, dapat dijadikan salah satu alternatif

teknik yang dapat mempermudah dalam pembuatannya. Yang nantinya ini diharapkan bermanfaat sebagai referensi tentang pembuatan film animasi 2D.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diambil rumusan masalah yaitu bagaimana membuat film animasi 2 dimensi "Pongo" menggunakan komputer dengan teknik animasi hybrid.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada agar hasilnya lebih optimal maka permasalahan yang ada dibatasi pada pembuatan film kartun 2 dimensi "Pongo" yang terdiri dari:

1. Film animasi 2 Dimensi PONGO berdurasi kurang lebih 90 detik.
2. Teknik yang digunakan Hybrid Animation.
3. Pra produksi, meliputi menentukan analisis, ide cerita, penulisan logline, synopsis, diagram scene, perancangan karakter, pembuatan scenario, dan pembuatan storyboard.
4. Produksi, yang meliputi proses pembuatan background, pembuatan key animation, inbetween animation, pewarnaan digital dan penganimasian.
5. Pasca produksi, meliputi pengisian backsound, penggabungan animasi, hingga rendering.
6. Software pendukung yang digunakan adobe ilustrator, adobe flash, adobe premier.
7. Format film dibuat .mp4

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian dan penulisan skripsi ini adalah:

1. Membuat film kartun 2 dimensi menggunakan teknik hybrid animation.
2. Membarikan pengetahuan tentang pembuatan film animasi.
3. Mengetahui dan menguasai secara langsung teknik perancangan film kartun serta alur produksi mulai dari proses awal sampai pada tahap akhir.
4. Sebagai salah satu syarat kelulusan program studi Strata-1 jurusan sistem informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh informasi yang benar serta terarah sesuai dengan permasalahan yang di hadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Metode dalam penelitian skripsi ini yaitu:

1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film-film kartun.

b. Metode Pustaka

Merupakan teknik pengumpulan data melalui beberapa sumber referensi tertulis, seperti dari buku-buku, tutorial dan sumber-sumber dari internet.

2. Metode Perancangan Film Kartun

1. Menentukan Ide Cerita

2. Penulisan Logline

3. Membuat Sinopsis
 4. Membuat Diagram Scene
 5. Perancangan Karakter
 6. Pembuatan Skenario
 7. Pembuatan Storyboard
3. Metode Analisi
 - a. Analisis kebutuhan Sistem

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penulisan skripsi ini tersusun dengan baik dan terarah, maka sistematika penulisan skripsi ini akan disajikan dalam lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menerangkan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai sejarah animasi, pengertian animasi, macam-macam animasi, teknik animasi, prinsip animasi, proses pembuatan animasi.

BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang tahap pra produksi pembuatan film meliputi meliputi menentukan analisis, ide cerita, penulisan logline, synopsis,

diagram scene, perancangan karakter, pembuatan scenario, dan pembuatan storyboard.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang pembuatan animasi dari produksi hingga pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan yang didapat dari hasil pembuatan film kartun dan saran yang berkaitan dengan pengerjaan film kartun.

