

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi di bidang multimedia sekarang begitu pesat, sehingga banyak hiburan dan media informasi sekarang yang menggunakan multimedia sebagai media penyampaian informasi. Salah satu elemen dari multimedia adalah animasi. Adapun pengertian dari animasi menurut Ibiz Fernandes (2002) dalam bukunya *Macromedia Flash Animation and Cartooning: A Creative Guide*, animasi didefinisikan sebagai berikut : *"Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continues motion"* animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. [1]

Seiring perkembangan dunia animasi, para pelaku industri animasi mulai melakukan terobosan-terobosan baru demi meningkatkan kualitas, kuantitas dan memberikan sajian baru kepada penikmat film animasi. Dalam pembuatan animasi 2D, background merupakan salah satu unsur utama yang memiliki peran penting sebagai pendukung terciptanya sebuah film animasi yang berkualitas.

Saat ini banyak peluang dalam pembuatan animasi 2D di Indonesia. Untuk pembuatan animasi 2D bisa mengambil contoh animasi amerika atau animasi jepang yang biasa disebut *anime*. Banyak anime Jepang diangkat dari komik atau manga jepang. Salah satu animasi jepang yang terkenal yaitu *Naruto* karangan Masashi Kishimoto. Dengan memberikan banyak adegan

aksi didalamnya sehingga penonton bisa ikut merasakan ketegangan dan emosional. Dengan berkilat pada anime Jepang penulis berniat mengangkat animasi dengan memasukkan adegan aksi antar karakter.

Berdasarkan latar belakang di atas penelitian ini mengangkat judul “Perancangan dan Pembuatan Film Kartun Animasi 2D Berjudul “Penentuan Akhir”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya maka permasalahan yang akan dibahas adalah bagaimana merancang serta membuat film kartun animasi 2D “Penentuan Akhir”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan film kartun animasi 2D ini adalah:

1. Animasi berbentuk 2D atau 2 Dimensi
2. Hanya sampai satu episode saja.
3. Mampu mengajak penikmat animasi masuk kedalam alur cerita.
4. Target durasi film kartun animasi “Penentuan Akhir” maksimal 5 menit.
5. Film animasi ini dibuat menggunakan Adobe Photoshop, Celtx, Corel Draw X7 dan Hits Film Express.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari pembuatan film kartun ini adalah:

1. Memenuhi syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi Strata Satu (S1) Universitas AMIKOM Yogyakarta.

2. Menerapkan teori-teori yang selama ini dipelajari sewaktu mengikuti pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Membuat sebuah film animasi yang dapat dijadikan sebagai media hiburan.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang penulis lakukan bertujuan agar hasil dari penelitian dan analisis dapat lebih terarah dan data yang diperoleh lebih akurat. Penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini, yaitu sebagai berikut :

1.5.1 Metode Observasi (Observation)

Mengamati secara langsung film kartun yang ada di Televisi dan Internet.

1.5.2 Metode Analisis

Memperbaiki masalah dalam proses pengerjaan sebuah film animasi sehingga permasalahan yang ada dapat teratasi.

1.5.2.1 Metode Perancangan

Pada tahap perancangan ini pembuatan animasi akan disesuaikan atau mengacu dengan gaya film animasi jepang. Dengan adanya tampilan background yang dirancang sedemikian rupa agar memiliki kesan 3D. Material yang dibutuhkan berupa *image* atau gambar yang sudah dibuat pada software pengolah gambar.

1.5.3 Metode Pengembangan

Metode pengembangan terdiri dari tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Tahap pra produksi meliputi pembuatan ide, naskah, storyboard, dan disain karakter. Tahap produksi meliputi pembuatan Key Animasi, In Between, Background, Dubbing, dan Music. Tahap pasca produksi meliputi kegiatan compositing, editing, dan rendering.

1.5.4 Metode Pengujian (Testing)

Tahap pengujian yang digunakan adalah dengan cara menyebarkan kuisisioner ke 20 orang dari berbagai kalangan.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan pada Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi sebagian besar berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini penulis menguraikan tentang kosep dasar animasi, macam-macam animasi, prinsip animasi, dan penjelasan lainnya serta software yang digunakan dalam perancangan film kartun ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi tentang perancangan film kartun Penentuan Akhir, mulai dari tahap pengembangan menentukan ide, tema, menulis synopsis, karakter tokoh serta analisis kebutuhan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang identifikasi masalah, perancangan konsep film kartun, merancang, merancang isi, penggunaan desain, dan pembahasan tentang proses pembuatan film kartun Penentuan Akhir proses analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem.

BAB V PENUTUP

Menguraikan kesimpulan dari penelitian dan memberikan saran untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

