

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film kartun saat ini telah mengalami perkembangan yang sangat. Hal ini bisa dilihat dari grafik dan visual effect nya, entah itu film kartun 2D atau 3D yang baru-baru ini gencar ditayangkan di Stasiun TV. Pada beberapa tahun yang lalu, film kartun kurang diminati warga di seluruh dunia. Hal ini dikarenakan grafik dan alur cerita yang kurang bagus. Disamping itu, membuat sebuah animasi bergerak membutuhkan waktu yang tidak singkat karena keterbatasan alat dan sumber daya manusia nya. Proses yang panjang dan berliku-liku dalam pembuatan juga menjadi kendala untuk memproduksi suatu film kartun. Tapi seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin maju, saat ini untuk membuat suatu film kartun tidak lah sulit.

Dari uraian di atas, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa industri film kartun mengalami perkembangan dari segi alat, sumber daya, konsep dasar, alur dan teknik pembuatan. Di sini penulis akan membuat film kartun dengan beberapa teknik. Dalam cerita film kartun yang akan dibuat, penulis ingin menyajikan suatu proses pembuatan gula pasir di sebuah pabrik dalam bentuk kartun 2D sebagai media pembelajaran dan informasi. Dari uraian tersebut, terciptalah ide penyusunan skripsi dengan judul "Pembuatan Animasi Kartun 2 Dimensi " Proses Pengolahan Tanaman Tebu Menjadi Gula Pasir di PG

Madukismo” Sebagai Media Pembelajaran dan Informasi”. Diharapkan film ini dapat memberikan suatu pengetahuan kepada para *audience*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dalam pembuatan film animasi ini dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana cara membuat Film Kartun 2 Dimensi Proses Pengolahan Tanaman Tebu Menjadi Gula Pasir di PG/PS Madukismo ?

1.3 Batasan Masalah

Agar Pembuatan Animasi 2 Dimensi “Proses Pengolahan Tanaman Tebu Menjadi Gula Pasir di PG Madukismo” sebagai media pembelajaran dan informasi ini mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Durasi film ini diperkirakan sekitar 8 menit.
2. Animasi ini menggunakan teknik motion tween dan classic tween.
3. Film kartun ini memiliki target penonton semua umur.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan film ini adalah Adobe Flash dan Adobe Premier.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk menghasilkan film kartun 2D yang dapat dijadikan sebagai hiburan maupun sebagai media pembelajaran dan informasi.
2. Sebagai syarat kelulusan jenjang Strata 1 pada UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian :

1. Mengetahui bagaimana proses produksi suatu film animasi, dan kelak dapat diterapkan dalam bekerja nantinya.
2. Sebagai tolak ukur sejauh mana ilmu yang diperoleh dalam perkuliahan dapat diterapkan dalam dunia kerja.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode ini dilakukan dengan mengamati dan mengikuti perkembangan film animasi sebagai referensi dan menyimak film-film animasi untuk mengumpulkan data.

1. Metode kepustakaan

Pengumpulan data yang diperoleh dengan cara membaca dan mempelajari permasalahan yang ada dari buku-buku dan juga internet yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

2. Metode observasi

Pengumpulan data yang diperoleh dari penelitian di Pabrik Gula Madukismo dan pengamatan terhadap film kartun yang populer.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan disusun secara sistematis ke dalam V bab. Dimana masing-masing bab akan diuraikan kedalam permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Menjelaskan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan penelitian.

BAB II Landasan Teori

Menjelaskan uraian tentang pengertian animasi, teknik animasi, prinsip animasi, jenis animasi, tahap-tahap dalam pembuatan film animasi, proses pembuatan film animasi, dan *software* yang digunakan dalam pembuatan film animasi.

BAB III Analisis dan Perancangan

Dalam bab ini akan membahas mulai dari analisis kebutuhan system, perancangan film yang berisi pencarian *idea*, tema, menulis *logline*, *sinopsis*, pembuatan karakter, ringkasan cerita, *naskah*, serta *storyboard*.

BAB IV Implementasi dan Produksi

Pada bab ini akan dibahas tentang bagaimana cara memproduksi film animasi serta pembahasan tentang langkah-langkah pembuatannya.

BAB V Penutup

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.