

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang terus berubah untuk lebih maju. Teknologi komputer yang memiliki fungsi awal sebagai alat bantu manusia dalam menyelesaikan persoalan dan masalah kini memasuki fungsi sebagai alat penghibur. Hal tersebut ditandai dengan semakin banyaknya produk yang berbasis komputer dalam dunia hiburan. Salah satunya adalah film kartun 2D.

Saat ini, industri film kartun berkembang dengan pesat. Hal ini dapat dilihat dari jumlah film kartun yang sering muncul di media televisi. Hampir semua orang menyukai film kartun sebagai media hiburan, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Film animasi ada dua jenis, yaitu animasi 2D dan 3D tetap memiliki pasarannya sendiri. Dengan demikian maka industri film kartun menjanjikan dalam dunia hiburan di Indonesia bahkan di dunia.

Dalam pembuatan film animasi 2D penulis menggunakan beberapa prinsip animasi antara lain adalah teknik *straight-ahead and pose-to-pose*. *Straight-ahead* yaitu membuat animasi dengan cara seorang animator menganimasikan gambar melalui frame by frame dari awal sampai selesai. Sedangkan *pose-to-pose*, animator menggambar hanya pada keyframe tertentu saja. Jadi *straight-ahead*

and pose-to-pose yaitu menganimasikan gambar satu persatu, baik untuk *frame by frame* tapi juga untuk *keyframe*.

1.2 Rumusan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat ditarik sebuah rumusan masalah yaitu bagaimana membuat film kartun 2 Dimensi “Si Yatim Piatu”.

1.3 Batasan Penelitian

Pada pembahasan dalam perancangan dan pembuatan film ini, penulis berupaya menjelaskan secara detail dengan membatasi masalah-masalah sebagai berikut :

- a. Praproduksi, meliputi tema, *logline*, *sinopsis*, desain karakter, dan pembuatan *storyboard*.
- b. Proses Produksi antara lain *drawing*, *scanning*, *tracing*, perancangan *background* dan *foreground*, *coloring*, *lipsync*, *animating*, dan *sound*.
- c. Proses pengisian *dubbing voice*, pemberian sound efek, visual efek, hingga finishing berupa *rendering* dan konversi ke VCD.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Membuat film kartun 2D “Si Yatim Piatu”.
- b. Membuat film kartun sesuai dengan kemampuan personal/pribadi.

- c. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang di kuasai.
- d. Bertujuan sebagai syarat lulus jenjang strata 1 teknik informatika di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. Menambah pengetahuan terhadap dongeng nusantara.
- b. Menanamkan sifat dan budi pekerti yang baik kepada anak-anak atau remaja.
- c. Memberikan wawasan baru bahwa film kartun bukan hanya sebagai hiburan tetapi juga dapat digunakan sebagai media pendidikan.
- d. Menambah pengalaman dalam membuat film pendek 2D.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian ini melalui tahap-tahap sebagai berikut :

- a. Pengamatan
Memperoleh data dengan cara melakukan pengamatan film kartun populer saat ini yang didistribusi melalui televisi dan film kartun.
- b. Metode *Study Literatur*
Mengambil data melalui cara pemanfaatan fasilitas internet, dengan menjelajahi situs yang berhubungan dengan film kartun animasi 2D.
- c. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Cara metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang tersedia dan sumber - sumber buku dan referensi buku dan juga skripsi lain yang ada kaitannya tentang penulisan laporan penelitian ini dari perpustakaan STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab II akan menjelaskan tentang pengertian animasi, sejarah animasi, prinsip animasi , kebutuhan dasar peralatan animasi , proses dalam pembuatan animasi dan perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan animasi.

BAB III PERANCANGAN

Pada Bab III memaparkan pra produksi film kartun yang dibuat oleh penulis, meliputi tema, *logline*, sinopsis, desain karakter, dan *storyboard*.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada Bab IV akan menguraikan proses produksi dan pasca produksi film kartun yaitu *drawing*, *coloring*, perancangan *foreground*, *background*, *editing*, *sound effect*, *backsound*, *rendering*, hasil penilaian dari ahli film, dan hasil penilaian dari penonton.

BAB V PENUTUP

Pada Bab V membahas tentang kesimpulan dari hasil pengujian dan analisa serta saran-saran yang disampaikan dalam penyempurnaan penulisan laporan yang telah dibuat.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Perkembangan dunia komputer dewasa ini begitu pesatnya, baik di bidang perangkat keras maupun perangkat lunak. Pada perangkat lunak khususnya program pendukung animasi yang dapat digunakan adalah Adobe Flash, After Effect, Premiere dan masih banyak lagi.

Animasi Multimedia merupakan elemen yang cukup penting dalam dunia film, seperti saat menampilkan efek yang berkesan nyata. Apakah itu seekor