

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi kartun adalah sebuah karya seni yang sangat populer saat ini, terutama di Indonesia. Sekarang ini film animasi kartun tidak hanya diminati oleh anak-anak saja, namun diminati juga kebanyakan orang dewasa, jika kita lihat dulu kebanyakan animasi kartun hanya dibuat untuk anak-anak saja sehingga yang meminati juga anak-anak, tetapi semakin berkembangnya dunia teknologi hingga saat ini animasi semakin maju dan ide-ide kreatif semakin bertambah sehingga animasi kartun juga diminati oleh orang-orang dewasa dengan cerita dan karakter kartun yang menarik untuk ditonton baik animasi yang berbasis 2D (dua dimensi) maupun 3D (tiga dimensi).

Film animasi 2D dan 3D ini semakin banyak di minati oleh semua kalangan, sehingga ini membuat para penikmat film animasi kartun bukan hanya menonton filmnya saja, tetapi juga tertarik untuk membuat animasi kartun itu sendiri, di samping itu juga menguntungkan dalam pemasaran perfilman, dan bukan hanya dalam perfilman saja yang menggunakan animasi kartun, dalam periklanan di pertelevisian juga kebanyakan menggunakan animasi kartun, karena dalam sajian berbentuk animasi kartun iklan akan menjadi lebih menarik untuk di saksikan, apalagi iklan tersebut di tujukan kepada anak-anak, maka akan menjadi daya tarik tersendiri untuk anak-anak

Film animasi kartun tidak akan menjadi tontonan yang menarik untuk di saksikan tanpa cerita yang menarik. Di Indonesia sendiri banyak cerita-cerita rakyat atau dongeng-dongeng yang orang tua dulu selalu ceritakan kepada anak-anaknya yang layak untuk di jadikan sebuah landasan cerita dalam film animasi kartun, namun itu hanya sebuah cerita saja sampai sekarang tidak banyak cerita atau dongeng-dongeng tersebut di buat atau di sajikan dalam bentuk film animasi kartun di Indonesia, sementara di era sekarang khususnya anak-anak sudah jarang mendengar cerita atau dongeng dari orang tuanya atau membaca buku cerita, bahkan lebih banyak nonton di televisi, sementara di televisi tidak banyak film yang baik atau mendidik untuk di tonton oleh anak-anak.

Karena hal tersebut diatas si penulis akan merancang film pendek (*short movie*) animasi kartun berbasis 2D (2 dimensi) yang berjudul "PETUALANGAN SI KILIP DAN PUTRI BULAN", berdasarkan cerita atau dongeng masyarakat dayak yang dulu selalu di ceritakan kepada anak-anaknya tentang SI KILIP, dan dari film ini anak-anak bukan hanya sekedar mendengar cerita tetapi juga menyaksikan animasi yang memainkan cerita tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Untuk pembahasan lebih lanjut dan jelas, penulis berfokus pada rumusan masalah di skripsi ini yaitu:

Bagaimana proses pembuatan film animasi kartun 2D "PETUALANGAN SI KILIP DAN PUTRI BULAN" dengan memanfaatkan proses digital painting?

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan animasi kartun ini perlu adanya pembatasan masalah untuk memberikan pembahasan yang jelas. Batasan masalah pembuatan film animasi kartun 2D “PETUALANGAN SI KILIP DAN PUTRI BULAN” adalah sebagai berikut:

1. Sasaran atau target adalah anak-anak dan remaja antara usia 5-15 tahun
2. Bentuk dan karakter yang ditampilkan berbentuk manusia
3. Jumlah karakter dalam film ini adalah dua orang, satu pria dan satu wanita
4. Animasi yang dibuat merupakan animasi dua dimensi (2D).
5. Film animasi ini termasuk film pendek atau *Short Movie*.
6. Software yang digunakan Toon Boom Animate Pro 2, Cool Edit Pro 2.1, Corel VideoStudio Pro X4.

1.4. Maksud dan Tujuan Peneliti

Adapun maksud dan tujuan laporan skripsi ini adalah untuk:

1. Dapat membantu mempermudah menyampaikan cerita kepada anak-anak melalui film pendek animasi kartun 2D “PETUALANGAN SI KILIP DAN PUTRI BULAN”
2. Memanfaatkan ide-ide kreatif dan perkembangan teknologi multimedia dan komputer
3. Sebagai pemenuhan syarat kelulusan jenjang pendidikan stars 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5. Manfaat Peneliti

1. Bagi penulis
 - a. Melatih kreatifitas penulis dan membuat suatu karya nyata yang berguna bagi setiap orang yang membutuhkan.
 - b. Mengetahui proses dan cara dalam pembuatan film pendek animasi kartun 2D.
2. Bagi masyarakat umum
 - a. Menjadi salah satu media hiburan yang menarik sekaligus dapat mengedukasi
 - b. Menjadi pengetahuan baru dalam suguhan animasi.
3. Bagi Animator
 - a. Dengan adanya film pendek, maka animator dapat menambah referensi dalam membuat suatu karya film animasi pendek.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan, maka perlu adanya data yang benar, lengkap serta akurat. Untuk itu perlu dilakukan beberapa metode dalam pengumpulan data agar tercapai tujuan tersebut sebagai berikut :

1) Metode Studi Pustaka

Yaitu mengumpulkan data atau informasi dari buku-buku yang terkait dengan perancangan film animasi serta pemikiran individu dan mengumpulkan data dari skripsi-skripsi yang berada di perpustakaan.

2) Metode Pengamatan/Observasi

Yaitu mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi yang sedang populer, mencoba tutorial atau panduan dalam rancangan film animasi yang di peroleh dari berbagai sumber.

1.7. Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan skripsi ini, penulis menjabarkan skripsi ini menjadi 5 bab, masing masing di uraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN :

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan peneliti, manfaat peneliti, dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori berisikan tinjauan pustaka yang menguraikan teori-teori untuk mendukung judul dan mendasari pembahasan tentang pembuatan film pendek animasi kartun. Pada bab ini juga dituliskan tentang tools / software (komponen) yang digunakan untuk pembuatan film animasi kartun 2D

BAB III PERANCANGAN

Bab ini berisi perancangan dan pembuatan film animasi pendek yang akan dibuat hingga tahap perancangan tampilan film animasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan film animasi kartun 2D “PETUALANGAN SI KILIP DAN PUTRI BULAN”

BAB V PENUTUP

Bab penutup berisi kesimpulan yang di peroleh dari pembahasan masalah yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, permohonan kritik dan saran.

DAFTAR PUSTAKA.