

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Multimedia adalah salah satu hasil perkembangan teknologi yang sudah menjadi bagian penting dari media tersebut. Multimedia di bidang film animasi 2D telah banyak berkembang, dari yang sebelumnya menggunakan teknik animasi tradisional yang sederhana, kini telah berkembang menjadi berbagai teknik animasi digital yang lebih kompleks, sehingga dapat menampilkan animasi yang menarik dan dapat lebih mudah dimengerti oleh penonton.

Film Animasi 2D terkadang hanya dipandang dari segi cerita fiksi ataupun dari segi komersilnya, yang dimana animasi 2D hanya dianggap sebagai animasi yang cocok dikonsumsi oleh anak – anak, namun pada kenyataannya, suatu animasi 2D merupakan tontonan yang cocok untuk segala usia, karena terkadang dalam suatu film animasi akan terdapat berbagai pesan moral yang oleh pembuatnya ditunjukkan untuk penonton segala usia. Untuk membuat animasi 2D yang baik, Animasi 2D harus memiliki kualitas yang baik dari segi audio, visual, narasi dan cerita.

Terdapat berbagai macam alur cerita pada suatu film animasi 2D, antara lain menurut Hariyanto (2000:39) berdasarkan kriteria waktu yaitu, alur cerita mundur atau flashback dan alur cerita maju atau kronologis. Alur mundur disebut juga alur tak kronologis, sorot balik, regresif, atau flashback. Peristiwa-peristiwa ditampilkan dari tahap akhir atau tengah dan baru kemudian tahap awalnya.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis ingin membuat film animasi 2D dengan mengangkat tema dari kehidupan masyarakat yang tidak paham akan bahaya membuang sampah sembarangan di sungai, dan dengan menggunakan alur cerita flashback, maka dalam pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul **“Perancangan Film Animasi Kartun 2D *Evil Scum Source of Disaster* dengan Menggunakan Teknik Alur Cerita Flashback”**.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang ingin dipecahkan dalam skripsi ini yaitu “Bagaimana penerapan teknik alur cerita flashback dalam film animasi *Evil Scum Source of Disaster* agar penonton bisa mengerti dampak langsung yang di timbulkan dari kebiasaan yang buruk?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembahasan, dengan dibatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu :

1. Informasi yang disajikan dalam pembahasan berupa Analisis dan Perancangan Film Animasi Kartun 2D *Evil Scum Source of Disaster* dengan Menggunakan Teknik Alur Cerita Flashback”
2. Film ini menceritakan tentang masyarakat yang membuang sampah sembarangan dan mendapat pengalaman yang berharga.
3. Animasi ini di tujukan kepada masyarakat untuk edukasi tentang pentingnya membuang sampah pada tempatnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini yaitu :

1. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA, yaitu telah menempuh kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Perancangan Multimedia, dan Film Kartun 2D.
2. Sebagai media penerapan ilmu, serta uji coba kerja sebelum terjun ke dunia kerja yang mempunyai daya saing yang lebih tinggi
3. Merancang film animasi 2D dengan alur cerita Flashback dengan cerita yang baik.
4. Sebagai syarat kelulusan program SI, serta untuk memperoleh gelar sarjana di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA pada jurusan Sistem Informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Bagi Penulis

1. Dapat mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah di dapat selama masa studi di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA pada jurusan Sistem Informasi, dan dapat memahami apa yang telah didapat pada kuliah teori dan kuliah praktikum.
2. Mendapatkan gambaran secara nyata tentang tahap – tahap pembuatan sebuah film animasi kartun.

b. Bagi Akademis

Penelitian ini dapat berguna sebagai untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahaminya dan bagaimana mengimplementasikannya dalam dunia kerja.

1.6 Metode Penelitian

Untuk dapat memperoleh data yang akurat, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini yaitu :

a. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data melalui metode kepustakaan dimaksudkan untuk mendapatkan konsep – konsep teoritis menggunakan buku – buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang di butuhkan

2. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs – situs web yang berhubungan dengan pembuatan film kartun dan teknik – teknik pembuatannya.

b. Metode Penelitian

1. Pra Produksi

Tahapan Pra-Produksi merupakan tahapan paling awal dalam pembuatan suatu film animasi, proses – proses dalam tahapan ini yaitu :

1. Ide
2. Tema
3. Logline
4. Sinopsis
5. Diagram Scene
6. Character Development
7. Storyboard

2. Produksi

Setelah proses Pra-Produksi selesai, kemudian dilanjutkan dengan tahapan produksi, terdapat beberapa proses dalam tahapan ini, yaitu :

1. Drawing
2. Coloring
3. Background
4. Animating
5. Dubbing
6. *Sound Editing dan Lipsync*

3. Pasca Produksi

Pasca / Post-Produksi merupakan tahapan akhir dalam pengembangan animasi, yaitu :

1. Editing
2. Penggabungan Video
3. Penambahan Efek
4. Video Recording

1.7 Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri dari atas 5 Bab atau sub pokok pembahasan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang permasalahan apa yang akan diambil dalam pembuatan laporan penelitian, yang memuat : Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Penulis.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang pengertian animasi, teknik pembuatan animasi, peralatan dasar pembuatan film kartun, pewarnaan, tahapan pembuatan film kartun, dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan film animasi 2D "Evil Scum Source of Disaster".

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang penentuan ide cerita, tema, menulis logline, synopsis, diagram scene, screenplay, character development, analisis kebutuhan system, dan analisis biaya-manfaat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan dalam pembuatan film animasi 2D "Evil Scum Source of Disaster".

BAB V PENUTUP

Babiniberisitentangkesimpulan dan sarandaripembahasan yang ada pada pembuatanskripsiini.

DAFTAR PUSTAKA