

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film Kartun yang di tayangkan setiap hari di stasiun televisi dan di senangi oleh banyak orang, tidak hanya oleh anak-anak, tetapi juga orang dewasa. Tidak lepas dari itu, film kartun juga mempunyai teknik-teknik pembuatan tersendiri, banyak sekali teknik pembuatan film kartun salah satunya adalah “ *traditional animation* “. Teknik animasi yang mengacu pada awal animasi kartun di kembangkan. Salah satu pembuatan film kartun yang penerapannya menggunakan animasi tradisional adalah film “ *pinokio* ” *Walt Disney* dan masih banyak lagi. Pada era ini teknik ini sudah banyak mengalami perkembangan yang mengacu pada perkembangan lebih modern.

Oleh karena itu dalam pembahasan skripsi ini penulis ingin merancang suatu film animasi 2D tradisional yang berjudul “Kebangkitan” penerapannya menggunakan *frame by frame* pada *Software Adobe Flash CS3*.

1.2. Rumusan Masalah

Memperhatikan latar belakang di atas penulis dalam penerapannya ingin menggunakan animasi tradisional yang dalam pembuatan menggunakan *frame by frame* *Adobe Flash CS3*. Dengan penerapan yang tetap sama seperti pada kertas transparan atau (*Cell*) akan tetapi hanya media yang di gunakan akan berbeda dan

dikarenakan dalam sebuah *frame by frame* yang akan menggantikan kertas transparan akan lebih efektif dalam editing jika terjadi kesalahan.

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan Film Kartun Berjudul “KEBANGKITAN” ini, penulis memberi batasan dengan jelas dalam proses pembuatannya, yaitu :

1.3.1. Pra Produksi

Meliputi pencarian ide, tema, *logline*, sinopsis, perancangan karakter, penulisan naskah, skenario, dan pembuatan *storyboard* di kerjakan penulis sendiri mengacu pada perancangan Animasi 2D Tradisional.

1.3.2. Produksi

Dalam penerapan animasi tradisional menggunakan selluloid digantikan menggunakan *frame by frame* pada adobe flash CS3, dan menggunakan *In Between* (menghubungkan gambar inti ke gambar yang lain) serta ada pemberian *Effect* pada hasil akhir.

1.3.3. Pasca Produksi

Meliputi *Editing* dan penggabungan keseluruhan film, *Rendering*, Burning berupa konversi ke VCD setelah film Animasi 2D Tradisional berjudul “Kebangkitan” Selesai di produksi

1.4. Maksud & Tujuan

Maksud dan tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.4.1. Maksud Penulisan

Adapun Maksud penulis dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.4.1.1 Bagi Penulis

Sebagai penerapan teori - teori yang sudah didapatkan selama kuliah penulis berusaha merancang film kartun 2D "KEBANGKITAN" menggunakan teknik animasi tradisional yang perancangannya menggunakan *frame by frame* pada Adobe Flash cs3.

1.4.1.2 Bagi Perguruan tinggi

Hasil dari penyusunan skripsi ini diharapkan berguna bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, yaitu sebagai referensi bagi pihak yang berkepentingan dan menambah koleksi bacaan ilmiah pada perpustakaan.

1.4.2. Tujuan Penulisan

Adapun tujuan penulis dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.4.2.1 Tujuan Institusional

Memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Strata-Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.4.2.2 Tujuan pokok

Bagi penulis dapat merancang Animasi 2D tradisional yang menggunakan adobe flash CS3 dan menjadi tolak ukur kreatifitas dalam pembuaan film animasi penulis.

Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang seni grafis dalam sebuah perancangan film animasi.

1.5 Metode Penelitian Animasi 2D Tradisional

Dalam penelitian ini menggunakan pengumpulan data berupa:

1.5.1 Pengamatan (*Observasi*)

Memperoleh data dengan cara melakukan pengamatan film kartun populer saat ini yang didistribusi melalui televisi dan film kartun.

1.5.2 *Metode Study Literatur*

Mengambil data melalui cara pemanfaatan fasilitas *internet*, dengan menjelajahi situs yang berhubungan dengan film kartun animasi 2D yang bersifat tradisional animasi dan pertanyaan pada seorang animator di facebook.

1.5.3 Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

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

1.6 Sistematika Penulisan

Penulis menjabarkan skripsi ini menjadi 5 bab agar memudahkan dalam pembuatannya, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Menguraikan tentang sekilas teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan film kartun tradisional yang sesuai dengan tema dari skripsi ini dan judul skripsi ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini memaparkan analisa dan perancangan pra produksi film kartun yang dibuat oleh penulis, meliputi ide cerita, logline, sinopsis, diagram scene, perancangan karakter, perancangan naskah cerita dan perancangan *storyboard*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan produksi dan pasca produksi film kartun, yaitu Perancangan Background dan Foreground, Colouring, Animating, Lips – Sync Sound Editing, Penganimasian dan Pemberian Effect, Editing film dan Penggabungan, Rendering, dan konversi ke VCD.

BAB V : PENUTUP

Berisikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil penulisan skripsi ini yaitu tentang perancangan film kartun animasi 2D menggunakan tehnik pembuatan tradisional dengan judul “ kebangkitan ”.

