

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Animasi mewujudkan ilusi (illusion) bagi pergerakan dengan memaparkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kadar yang tinggi. Jika setiap gambar (dikenali sebagai bingkai – frames) dipapar dengan kecepatan yang tinggi, seseorang melihatnya sebagai pergerakan. Biasanya 15 – 16 fps (*frame per second*) cukup untuk mewujudkan ilusi pergerakan. Animasi profesional biasanya menggunakan 24 fps.

Teknik animasi awal bagi animasi gambar (*picture animation*) ialah dengan teknik berasaskan animasi sel, setiap gambar tersendiri diletakkan atas satu latar belakang dan foto diambil konsep *key-frame* dan *in-between* untuk pelukisan kedudukan objek yang utama dan bingkai-bingkai perantaraan untuk membolehkan pergerakan. Kemudian komputer digunakan bagi animasi gambar dalam beberapa proses *langkah animasi sel*.

Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu objek. Ia membolehkan sesuatu objek yang tetap atau statik dapat bergerak dan kelihatan seolah-olah hidup. Animasi dapat berbentuk dua dimensi, tiga dimensi ataupun melalui berbagai kesan khas. Walaupun ada juga bentuk animasi yang digunakan mampu menghasilkan perbezaan dalam program yang mendukungnya kerana sifat manusia menyukai sesuatu yang dinamik dan bukannya statik.

Walaupun demikian, proses penghasilan animasi bukanlah sesuatu yang dipandang ringan. Diperlukan pengalaman, kemahiran serta kepakaran yang tinggi bagi tujuan penghasilan. Pakar animasi yang juga sering dikenali sebagai animator diperlukan dalam jumlah yang banyak bagi menghasilkan suatu animasi yang berkualiti tinggi. Animasi komputer melanjutkan grafik komputer untuk menambahkan dimensi masa untuk menunjukkan pergerakan (motion).

Dari uraian diatas, maka penulis mengambil judul **“Analisis dan perancangan film kartun 2D “anak durhaka” dengan metode pergerakan frame”**.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari latar belakang yang ada adalah *bagaimana membuat film kartun 2D yang menarik dan mendidik.*

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terfokuskan pada film kartun ini, maka akan diberikan batasan masalah, yaitu :

1. Film kartun yang dibahas merupakan film kartun 2D.
2. Menganalisa dan merancang film kartun mulai dari tahap perancangan, pra produksi, produksi dan pasca produksi.
3. Film kartun berdurasi 10 menit.
4. Film animasi ini dibuat menggunakan Adobe Flash, Adobe Premier Pro, Adobe After Effect, Adobe Photoshop, dan Adobe Audition.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Internal :

- Sebagai syarat kelulusan program Strata-1 untuk jurusan Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM yogyakarta.
- Menerapkan ilmu yang didapat selama kuliah di STMIK AMIKOM yogyakarta.
- Mengembangkan pola keilmuan yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM yogyakarta.

2. Eksternal :

- Lebih memperkenalkan film kartun pada masyarakat luas.
- Sebagai cara untuk menyampaikan informasi dengan metode yang lebih menarik dan efisien.
- Menjadi acuan tolak ukur kemajuan teknologi informasi.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang penulis lakukan bertujuan agar hasil dari penelitian dan analisis dapat lebih terarah dan data yang diperoleh lebih akurat. Penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian Skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

1. Metode Observasi (*Observation*)

Mengamati secara langsung film kartun yang ada di Televisi dan Internet.

2. Metode Kepustakaan (*Library*)

Metode ini dilakukan penulis dengan mencari referensi dari buku buku bertema film kartun, desain, dan sejenisnya. Dan mempelajari beberapa literatur tentang permasalahan film kartun yang didapat langsung saat penyusunan.

3. Metode Kearsipan (*Documentation*)

Penyusun melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

4. Metode Perancangan

- Ide
- Tema
- Storyboar

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang disusun oleh penulis akan memuat uraian secara garis besar isi dari skripsi per bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulisan mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini penulis menguraikan tentang konsep dasar animasi, macam macam animasi, prinsip animasi, dan penjelasannya lainnya serta software yang digunakan dalam perancangan film kartun ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi tentang perancangan film kartun *Anak Durhaka*, mulai dari tahap pengembangan menentukan ide, tema, menulis synopsis, karakter tokoh serta analisis kebutuhan system.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang identifikasi masalah, perancangan konsep film kartun, merancang isi, penggunaan desain dan pembahasan tentang proses pembuatan film kartun *Anak Durhaka* proses analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem.

BAB V PENUTUP

Menguraikan kesimpulan dari penelitian dan memberikan saran untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA