

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Perfilman animasi di Indonesia semakin berkembang pesat. Sampai saat ini sudah lebih dari 200 judul film kartun animasi yang pernah tayang di Indonesia, belum lagi film kartun baru-baru ini yang sedang ditayangkan diberbagai stasiun televisi. Sedangkan film animasi buatan Indonesia sendiri hanya sekitar 15% dari film kartun yang pernah tayang dari berbagai negara. Oleh sebab itu, sangat penting untuk animator Indonesia membuat lebih banyak lagi film animasi yang unik dan alur cerita yang menarik.

Dengan banyaknya aplikasi-aplikasi dukungan yang bermunculan akan mempermudah penulis untuk membuat berbagai macam jenis-jenis film animasi yang beraneka ragam. Salah satunya adalah Paint Tool SAI yang penulis gunakan untuk membuat film animasi dengan judul MALAIKAT CANTIKKU ini. Tidak hanya aplikasi Paint Tool SAI, namun masih banyak aplikasi-aplikasi dukungan lainnya yang juga dapat digunakan untuk berbagai keperluan membuat film animasi 2 dimensi ini.

Dalam pembuatan film kartun 2D berjudul "Malaikat Cantikku" ini. Penulis membuat alur cerita yang sedikit berbeda. Dimana dalam film ini terdapat banyak pesan moral yang dapat diambil terutama kepada kedua orangtua, bagaimana berbakti dan menghormati orangtua kita. Sehingga diharapkan orang-orang dewasa pun akan menonton film animasi ini. Dalam

film ini menceritakan bagaimana orangtua berusaha keras demi memenuhi setiap keinginan anaknya.

Dalam pembuatan film-film kartun animasi maupun film lain ide cerita yang kreatif sangatlah diperlukan. Maka sangat penting untuk kita memikirkan dengan cermat ide yang akan kita masukkan dalam alur film tersebut. Selain menjadi media untuk hiburan, film animasi ini juga dapat memberikan pendidikan positif kepada anak-anak maupun orang dewasa dengan pesan moral yang disampaikan.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah ada diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya adalah, Bagaimana merancang dan membuat film kartun animasi Malaikat Cantikku yang dapat menyampaikan pesan moral ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam perancangan film animasi Malaikat Cantikku ini, tentu penulis akan memberikan beberapa batasan-batasan masalah, diantaranya sebagai berikut:

1. Hanya membahas tentang perancangan film kartun animasi 2D
2. Dalam pembuatan film ini menggunakan teknik Painting Digital dengan aplikasi Paint Tool SAI

3. Aplikasi yang digunakan untuk merendering karakter-karakter yang telah digambar di Paint Tool SAI adalah Adobe Premiere Dan Adobe After Effect
4. Film yang dibuat hanyalah berupa film pendek dengan durasi terbatas (1-3 menit).

#### **1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan film kartun animasi 2D yang memenuhi standar pembuatan film kartun.
2. Untuk menyampaikan pesan-pesan moral penting yang ada dalam alur cerita film ini.
3. Untuk membuat film kartun animasi 2D dengan kemampuan yang kita miliki sendiri dan dibuat secara personal.
4. Untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam pembuatan film kartun 2D.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif memiliki cakupan yang sangat luas. Secara umum, metode penelitian kuantitatif dibedakan atas dua dikotomi dasar, yaitu eksperimental dan non eksperimental

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Adapun dalam pembuatan Film Kartun Animasi ini, penulis melakukan beberapa metode pengumpulan data, diantaranya:

#### **1.5.1.1 Studi Pustaka**

Metode ini didapat dari Mempelajari buku, artikel dan situs internet serta referensi lain yang terkait dengan Pembuatan Film Kartun Animasi ini.

#### **1.5.1.2 Observasi**

Metode observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan terhadap film-film kartun animasi yang sudah terkenal.

#### **1.5.1.3 Dokumentasi/Kearsipan**

Melakukan dokumentasi rencana kerja, dokumentasi kegiatan yang dikerjakan, dokumentasi hasil kerja, dokumentasi hasil akhir dalam bentuk film animasi yang siap ditontonkan.

### **1.5.2 Metode Analisis**

Metode analisis yang penulis gunakan dalam pembuatan film animasi 2D ini adalah metode analisis software yang digunakan.

### **1.5.3 Metode Perancangan**

Metode perancangan dalam pembuatan film kartun animasi 2D berjudul Malaikat Cantikku ini menggunakan metode Pra Produksi, yaitu:

#### **1.5.3.1 Pencarian Ide**

Dalam pencarian ide atau gagasan penulis memilih cerita dengan alur yang mudah dimengerti dan dapat menyampaikan pesan moral kepada para penikmat film animasi.

#### **1.5.3.2 Penentuan Tema**

Dalam hal perfilman, tema merupakan dasar cerita dalam sebuah film. Dimana tema memiliki peran sangat penting, tema berisikan rangkuman cerita dalam sebuah film secara garis besar.

#### **1.5.3.3 Pembuatan Plot**

##### **a. Perkenalan**

Dalam bagian ini perkenalan berisi mengenai tokoh, konflik, dan latar dari cerita yang difilmkan.

##### **b. Pemaparan Masalah**

Bagian dimana cerita mulai berkembang sebelum konflik mencapai puncak.

##### **c. Klimaks**

Bagian dimana permasalahan dalam film mencapai puncaknya

##### **d. Anti Klimaks**

Bagian dimana permasalahan dalam cerita mulai mendapat solusi.

#### e. **Penyelesaian Masalah**

Bagian dimana permasalahan dalam cerita dapat diselesaikan.

##### **1.5.3.4 Sinopsis**

Sinopsis disini adalah ringkasan atau garis besar naskah yang memberikan gambaran ringkas dari isi naskah, memberikan gambaran sederhana mengenai urutan cerita dalam naskah.

##### **1.5.3.5 *Screenplay***

Disinilah penulisan script untuk setiap karakter dilakukan dengan detail, mulai dari penggambaran ekspresi, suara, dan mimik wajah pada setiap karakter.

##### **1.5.3.6 Pembuatan *Storyboard***

*Storyboard* merupakan sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah yang ada, dengan *storyboard* kita dapat menyampaikan ide cerita kepada orang lain dengan lebih mudah.

##### **1.5.3.7 Proses *Dubbing***

Proses *dubbing* merupakan proses yang juga sangat penting dalam pembuatan film animasi, *dubbing* adalah proses pengisian suara untuk setiap karakter kartun yang telah dibuat.

#### 1.5.4 Metode Pengembangan

##### 1.5.4.1 Pra-Produksi

Dalam proses pra produksi penulis menggunakan alat tulis untuk menggambar karakter dan background dalam film kartun ini. Namun penulis juga menggunakan *software* khusus untuk menulis naskah cerita, yaitu:

- ***Celtx***

Didalam *software* aplikasi *Celtx* inilah penulisan naskah dibuat, selain untuk menulis naskah, *software* ini juga dapat dijadikan tempat pembuatan *Storyboard*, *script*, *timeline*, dan masih banyak lainnya yang akan mempermudah penulis dalam proses produksi.

##### 1.5.4.2 Produksi

Dalam proses produksi pembuatan film kartun animasi ini, penulis menggunakan beberapa *software*, diantaranya:

- ***Paint Tool SAI***

Aplikasi ini digunakan penulis sebagai tempat menggambar semua karakter dalam film animasi ini, menggambar background dan proses pewarnaan gambar karakter dan background.

- ***Adobe After Effect CS3***

*Adobe After Effect CS3* disini digunakan penulis sebagai tempat pengeditan suara, effect, animasi serta proses rendering film dari karakter-karakter yang telah digambar menggunakan *PaintTool SAL*.

- ***Adobe Premiere Pro CS3***

Tidak jauh beda dengan *After Effect Pro CS3* dalam *Adobe Premiere CS3* penulis juga melakukan proses pengeditan, pemberian animasi, sampai pengisian suara.

- ***Adobe Audition 1.5***

*Adobe Audition 1.5* adalah tempat dimana penulis melakukan pengeditan suara untuk pengisi suara pada setiap karakter yang telah dibuat.

#### 1.5.4.3 Pasca Produksi

Selain software yang digunakan dalam proses pra produksi dan produksi, penulis juga menggunakan software pada pasca produksi, diantaranya:

- ***VLC***



*VLC* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk memutar video dengan berbagai format video yang ada. Penulis menggunakan aplikasi *VLC* ini untuk melihat hasil film kartun animasi yang telah dibuat dan diedit pada proses produksi sebelumnya.

#### **1.5.5 Metode Testing**

Metode testing adalah pengujian sebuah film yang telah dibuat, dengan berbagai metode diantara dengan menonton film yang telah dibuat tersebut kepada *expert* perfilman khusus nya film animasi 2D apakah film tersebut sudah layak ditontonkan atau belum.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam skripsi ini, sistematika penulisan dapat dilihat sebagai berikut:

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi Latar Belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian yang mencakup metode pengumpulan data, metode analisis, dan sistematika penulisan.

##### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan dasar-dasar teori dalam film animasi 2D, dan berisikan definisi animasi dan penguraian software yang akan digunakan, serta teknik-teknik yang digunakan dalam pembuatan film animasi.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang perancangan dalam film animasi 2D, mulai dari penentuan tema, pembuatan naskah, pembuatan karakter, *storyboard*.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan proses perancangan dan pembuatan film kartun animasi 2D. Mulai dari proses *drawing*, *coloring*, *editing*, pemberian sound effect, dan pengisian suara pada setiap karakter. Mencocokkan gerakan dengan suara yang dikeluarkan, sampai dengan proses rendering sehingga menjadi sebuah film animasi yang utuh.

### BAB V PENUTUP

Bab ini akan menjelaskan kesimpulan dan saran dari hasil analisis dan pembuatan film kartun animasi yang telah kita buat.

