

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan berkembangnya teknologi dari perkembangan zaman seperti saat ini sangat berpengaruh pada kehidupan masyarakat. Berbagai kemudahan didapatkan manusia dengan adanya teknologi yang tujuan utamanya adalah meningkatkan kinerja manusia dan kemudahan dalam berbagai lingkup kerja. Salah satunya teknologi membuat film kartun yang semakin mudah untuk digunakan.

Menurut Suyanto (2011:12), "Animasi merupakan objek bergerak yang dinamis dan memberikan interaksi yang lebih menarik dibandingkan dengan objek yang statis". Termasuk film kartun, "Sebuah karya film kartun tidak akan terlihat bagus jika cerita yang disuguhkan dalam film tersebut juga tidak bagus" (Suyanto dan Aryanto, 2006:15). Jika cerita film buruk, maka akan memberi dampak buruk juga kepada yang menonton.

Puppet pin tool adalah sebuah alat (*tool*) yang ada pada software Adobe After Effect. "*Puppet pin Tool* adalah alat yang digunakan untuk memberi gerakan alami pada gambar raster atau gambar vektor grafis, yang termasuk gambar diam, bentuk (*shape*), dan karakter teks yang baik diimpor dari file Photoshop dan file Illustrator" (Debra Keller, 2012:5-44).

Dengan menggunakan teknik *Parenting* memungkinkan satu *layer* pada timeline untuk mewarisi perubahan pada Layer lain. Artinya adalah anda dapat memindahkan suatu objek pada titik tertentu yang disebut "*Parent*", ke posisi

yang berbeda pada timeline, dan semua objek yang melekat pada "Parent" yang disebut "Children", juga akan bergerak. Satu-satunya perubahan yang tidak berlaku untuk "Children" adalah *opacity*. (Tom Green dan Tiago Dias, 2006:276)

Dari masalah tersebut maka penulis akan mengimplementasikan animasi 2D menggunakan teknik *Parent* dan teknik *Puppet pin tool* dalam merancang sebuah film yang diharapkan dapat lebih mudah mengimplementasikan beberapa prinsip animasi pada proses pembuatan film tersebut dan dapat terselesaikannya proses produksi untuk membuat karya kartun 2D dengan lebih cepat. Teknik *Parent* dan *Puppet pin* adalah inti dari skripsi yang penulis ambil, yaitu Implementasi Animasi 2D Teknik *Parenting* dan *Puppet pin tool*.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat film kartun 2D dengan menerapkan teknik *Parent* dan *Puppet pin*?

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan film kartun ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Fokus pembahasan hanya mengenai penerapan teknik *Parent* dan *Puppet pin tool*.
2. Software utama yang digunakan adalah Adobe After Effect CS6 serta ditunjang dengan software tambahan Premiere Pro CS6 dan Photoshop yang digunakan dalam pembuatan ilustrasi berformat 2D.
3. Hasil implementasi animasi 2D, teknik *Parent*, dan teknik *Puppet pin tool* ini akan berbentuk film pendek berdurasi ± 3 menit.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Menerapkan teknik *Parent* dan *Puppet pin tool* pada sebuah film animasi 2D.
2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Pengumpulan data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi 2D yang mempunyai ciri yang sama.

b. Metode Kepustakaan

Mengumpulkan data dari buku-buku tentang *depth of field* atau dan literatur-literatur yang diperoleh dari internet yang semuanya berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

c. Interview

Interview dilakukan dengan pihak Sejarahwan setempat, yang dapat memberikan informasi dan perijinan pengambilan data.

1.5.2 Perancangan

Merupakan tahapan perencanaan. Dalam pembuatan film animasi, hal ini meliputi perencanaan konsep, disain karakter, *background* dan hal-hal lain yang patut untuk direncanakan.

1.5.3 Implementasi Rancangan

Yaitu tahap produksi dan pengeditan (pasca produksi) dalam pembuatan film animasi 2D.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan skripsi ini lebih terarah pada permasalahan dan pembuatan keteraturan dalam penulisan maupun penyusunannya maka dibuat dalam beberapa bab, yang diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori tentang pengertian film, kartun, animasi, parent dan puppet pin tool.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang pembuatan alur cerita, character design, teknik parent, puppet pin tool, ide cerita, dan storyboard pembuatan Animasi 2D.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan Film Animasi 2D.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang di dalamnya terdapat kesimpulan serta saran.

DAFTAR PUSTAKA

