

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Film kartun merupakan salah satu dari film animasi yaitu film yang dibuat dengan menggerakkan gambar baik gambar yang dibuat tangan atau melalui komputer. Film kartun sendiri adalah film animasi dimana ilustrasi setiap karakter dibuat dengan melebih-lebihkan penampakannya yang bertujuan untuk membuat lucu atau kharismatik.

Film animasi saat ini sudah semakin banyak macam dan jenisnya, dimulai dari penggunaan dalam penyampaian informasi, komunikasi visual berbasis multimedia, dan media penghibur. Film ini juga memiliki banyak penikmat yang dari hiburan anak-anak menjadi hiburan semua umur. Film animasi ada dua jenis, yaitu animasi 2D dan 3D. Film 2D tetap memiliki pasarannya sendiri. Film *Runo, the Green Caterpillar* juga menggunakan animasi 2D, dimana sang karakter utama memiliki ciri-ciri unik dibagian tubuhnya. *Runo* memiliki satu helai rambut di kepala, tetapi pada umumnya ulat sejenis *Runo* tidak memiliki satu helai pun rambut.

Film *Runo, The Green Caterpillar* mengoptimalkan pada gerakan tubuh karakter agar terlihat seperti gerakan ulat pada umumnya. Seperti halnya saat si ulat sedang berjalan, bagian belakang tubuh/ekor si ulat diangkat melengkung dan diluruskan kembali untuk dapat bergerak maju. Cara ini dapat dibuat melalui aplikasi Adobe Flash CS3. Dalam Flash terdapat *Key motion* dan *In Between*.

Selain itu juga pembuatan film Runo, The Green Caterpillar menggunakan teknik *straight-ahead and pose-to-pose*.

*Straight-ahead* yaitu membuat animasi dengan cara seorang animator menganimasikan gambar melalui *frame by frame* dari awal sampai selesai. Sedangkan *pose-to-pose*, animator menggambar hanya pada keyframe tertentu saja. Jadi *straight-ahead and pose-to-pose* yaitu menganimasikan gambar satu per satu, baik untuk *frame by frame* tapi juga untuk *keyframe*.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat ditarik sebuah rumusan masalah yakni, bagaimana membuat sebuah Film Kartun 2D “Runo, The Green Caterpillar” dengan menggunakan teknik *straight-ahead and pose-to-pose*.

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Film Kartun “Runo, The Green Caterpillar” ini, penulis memberi batasan dengan jelas, yaitu :

- a. Pra Produksi, meliputi tema, *logline*, *sinopsis*, desain karakter, dan pembuatan *storyboard*.
- b. Proses Produksi, meliputi *key motion* (gerakan kunci), *In Between* (menghubungkan gambar inti ke gambar yang lain), perancangan *foreground* dan *background*, *coloring*, *editing*,
- c. Menggunakan teknik *straight-ahead and pose-to-pose*.
- d. Pasca Produksi, meliputi *sound effect*, *backsound*, dan *rendering*.

- e. Pembuatan film kartun ini menggunakan software Adobe Flash CS3, Adobe Premier Pro CS3, Adobe Photoshop CS3, dan Adobe Soundbooth CS3.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penulisan skripsi ini adalah :

- a. Membuat film kartun 2D “Runo, The Green Caterpillar”
- b. Sebagai pemenuhan syarat kelulusan jenjang pendidikan strata I pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Sebagai wacana untuk menambah wawasan baru para animator lokal.
- d. Memotivasi pembaca untuk meningkatkan kreatifitas dalam pembuaan film animasi.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah :

##### **1. Metode Pengumpulan Data**

###### **a. Metode Kepustakaan**

Proses pengumpulan data melalui buku-buku, modul, tutorial, dan segala macam materi yang berkaitan dengan proses pembuatan film kartun.

###### **b. Metode Observasi**

Memperoleh data dengan cara melakukan pengamatan film kartun populer.

###### **c. Metode Study Literatur**

Mengambil data melalui cara pemanfaatan fasilitas internet, dengan menjelajahi situs yang berhubungan dengan film kartun.

## 2. Metode Perancangan Film Kartun

- a. Menentukan Tema
- b. Penulisan Logline
- c. Membuat Sinopsis
- d. Desain Karakter
- e. Pembuatan Storyboard

### 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

Bab ini menjelaskan teori yang melandasi pengertian animasi, jenis-jenis animasi, prinsip animasi, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan.

#### Bab III : Perancangan

Bab ini memaparkan pra produksi film kartun yang dibuat oleh penulis, meliputi tema, *logline*, *sinopsis*, desain karakter, dan pembuatan *storyboard*.

#### Bab IV : Pembahasan

Bab ini menguraikan proses produksi dan pasca produksi film kartun, yaitu *key motion* (gerakan kunci), *In Between* (menghubungkan gambar inti ke gambar yang lain), perancangan *foreground* dan *background*, *coloring*, *editing*, *sound effect*, *backsound*, dan *rendering*.

#### Bab V : Penutup

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran-saran.

