

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, perkembangan teknologi animasi terus berkembang dengan cepat. Kebutuhan pasar industri hiburan akan seni animasi semakin meningkat pula. Mulai dari perfilman, periklanan, hingga permainan. Film animasi atau biasa juga disebut film kartun menjadi salah satu media hiburan yang dapat dipilih, baik anak-anak maupun orang dewasa. Film kartun identik dengan *exaggeration*, tingkah laku dan bentuk karakter yang dibuat berlebihan menjadi daya tarik sebuah film kartun.

Meskipun dianggap sulit dan rumit dalam proses pembuatannya, film kartun termasuk seni yang kreatif dan menarik untuk ditekuni. Dari gambar-gambar tak bergerak menjadi bergerak saat dimainkan secara cepat. Seorang animator seharusnya mengetahui duabelas prinsip animasi. Salah satu dari prinsip animasi adalah prinsip animasi *exaggeration*. Dalam film kartun "Crayon" akan lebih menonjolkan salah satu dari duabelas prinsip animasi yaitu prinsip animasi *exaggeration*. Namun tidak semata-mata melupakan sebelas prinsip lainnya.

Pentingnya menyelaraskan desain karakter dan teknik menganimasi gambar karakter membuat prinsip animasi *exaggeration* menjadi salah satu faktor yang perlu diperhatikan dalam animasi. Film kartun sederhana dengan bentuk karakter dan gerakan yang wajar tanpa memberikan kesan melebih-lebihkan suatu adegan membuat film kartun terkesan monoton. Setidaknya ada beberapa adegan

yang dibuat bentuk karakter dan gerakan pengembangannya untuk membuat film kartun terlihat lebih menarik.

Film kartun yang lebih ekspresif dalam menyampaikan emosi dan cerita serta visual biasanya lebih menarik untuk dilihat. Disamping alur cerita yang menarik seringkali karakter dijadikan alasan seseorang menonton film kartun. Seperti film kartun Doraemon, Crayon Shinchan, Naruto, Looney Tunes, serta Tom and Jerry yang merupakan karya-karya film kartun ciptaan animator Jepang dan Amerika. Film kartun yang menerapkan prinsip animasi *exaggeration* dalam pembuatannya.

Oleh karena itu, penulis terdorong untuk membuat film kartun dua dimensi dengan menerapkan prinsip animasi *exaggeration*. Dan membuat skripsi yang diberi judul "Penerapan Prinsip Animasi *Exaggeration* Pada Film Kartun 2D "Crayon"", yang akan membahas bagaimana membuat film kartun 2D "Crayon" yang sederhana namun menarik dengan menerapkan prinsip animasi *exaggeration*.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang akan didefinisikan adalah bagaimana membuat film kartun 2D "Crayon" dengan menerapkan prinsip animasi *exaggeration* ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup perfilman yang sangat luas menuntut konsep pembuatan film kartun yang lebih baik dengan memanfaatkan media teknologi yang semakin maju dan dapat menghasilkan suguhan film kartun yang mampu menarik minat

penonton. Namun untuk menghindari terlalu meluasnya pembahasan masalah yang diangkat, maka dibuat batasan masalah ke ruang lingkup yang lebih sempit yaitu bagaimana membuat film kartun yang sederhana namun lebih *exaggeration*.

Untuk lebih detail, penulis menjabarkan mengenai masalah yang akan dibahas, sebagai berikut.

1. Film kartun lebih menonjolkan prinsip animasi *exaggeration*.
2. Media animasi film kartun dua dimensi. Dengan durasi 2 menit.
3. Mulai dari pra produksi yang meliputi menentukan cerita, merancang naskah atau skenario, merancang desain karakter dan merancang *storyboard*. Produksi yang meliputi *drawing* atau menggambar, *background* dan *foreground*, pewarnaan, pembuatan *keyframe* dan *in-between* untuk animasi. Hingga pasca produksi yang meliputi sinkronisasi antara visual video dengan audio.
4. Perangkat lunak yang digunakan untuk menganimasi dan mengedit video dan audio adalah Adobe Flash CS3 dan Adobe Premiere Pro CS3.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian dari perancangan film kartun ini adalah sebagai berikut.

1. Sebagai penerapan dan pengembangan ilmu yang telah diperoleh selama masa studi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Sebagai gambaran secara nyata tentang produksi film kartun 2D "Crayon".

3. Sebagai bentuk kontribusi untuk memberikan hiburan alternatif dan pembelajaran yang dapat diambil manfaatnya oleh semua kalangan dalam bentuk film kartun.
4. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I (TI) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian dari perancangan film kartun ini adalah sebagai berikut.

Bagi penulis:

1. Mampu menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Mampu merancang dan membuat film kartun.
3. Membuka wawasan pengetahuan yang luas sesuai dengan bidang yang dikuasai dalam hal ini adalah multimedia dan perancangan film animasi.
4. Memotivasi diri sendiri untuk lebih meningkatkan kreativitas dalam membuat film animasi yang lebih baik.

Bagi pembaca:

1. Sebagai salah satu referensi dan gambaran nyata tentang produksi film kartun 2D "Crayon".
2. Sebagai sarana hiburan alternatif dan pembelajaran yang dapat diambil manfaatnya.

3. Memotivasi pembaca dan animator untuk lebih meningkatkan kreativitas dan wawasan dalam membuat film animasi yang lebih baik.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian atau pengumpulan data informasi yang digunakan untuk skripsi ini, meliputi:

### 1. Metode studi pustaka

Metode ini menggunakan buku-buku sebagai panduan atau bahan referensi dalam mendapatkan semua informasi yang dibutuhkan, dengan cara membaca dan meringkas berbagai informasi dari buku koleksi sendiri, rekan atau kawan maupun koleksi milik perpustakaan.

### 2. Metode observasi

Metode pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan tepat. Dan mengamati film kartun atau film animasi yang sudah ada sebagai salah satu bahan referensi atau panduan.

### 3. Metode studi *literature*

Metode daftar bacaan yang dimana fasilitas internet sangat dibutuhkan untuk mencari informasi tambahan yang lebih update atau bahkan informasi yang tidak terdapat di buku, dengan mengunjungi situs-situs yang memang berhubungan dengan film kartun 2D ini.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih terstruktur maka disajikan gambaran umum sistematika penulisan skripsi sebagai berikut.

## BAB I Pendahuluan

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## BAB II Landasan Teori

Landasan teori ini menjelaskan tentang definisi animasi, macam animasi, teknik animasi, prinsip-prinsip animasi, tahapan perancangan dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan film kartun.

## BAB III Perancangan Film Kartun

Menguraikan tentang pra produksi film kartun "Crayon" yaitu ide cerita, tema cerita, *logline*, sinopsis, naskah, pengembangan karakter, dan membuat *storyboard* serta membahas rancangan prinsip animasi *exaggeration* yang terdapat pada film kartun "Crayon".

## BAB IV Pembahasan

Memaparkan produksi dan pasca produksi film kartun "Crayon" yaitu *drawing* atau menggambar, *background* dan *foreground*, pewarnaan, pembuatan *keyframe* dan *in-between* untuk animasi, *editing*.

## BAB V Penutup

Merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran dari bab sebelumnya dan hasil film kartun yang telah dibuat.

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN