

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film kartun terbagi menjadi dua yaitu film kartun 2D dan film kartun 3D. Film kartun 2D adalah pembuatan animasi dengan menggunakan gambar bersumbu dua yaitu X dan Y, sedangkan film kartun 3D adalah pembuatan animasi pada sebuah bidang yang menggunakan tiga sumbu X, Y dan Z sebagai sumbu kedalaman. (Gunawan, Bambang, 2012)

Pembuatan film kartun didasari dengan berbagai teknik, seperti teknik *frame-by-frame*, *shape tweening*, *motion tweening*, *masking*, dan *motion guide*. Di sini penulis akan mencoba teknik baru yaitu teknik Puppet Pin dalam pembuatan film kartun 2D.

Menurut pernyataan Madcoms (2013), pembuatan dengan teknik puppet pin sendiri terfokus dalam pembuatan karakter animasi 2D, intinya yaitu menggerakkan/menganimasikan karakter/tokoh animasi dengan tool puppet pin tersebut. Tool ini bekerja dengan cara melengkungkan gambar berdasarkan posisi pin yang telah dibuat.

Berdasarkan pernyataan yang dikemukakan di atas, maka penelitian ini akan mengambil judul “**perancangan dan pembuatan film kartun 2D BUBBLE menggunakan teknik puppet pin**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat ditarik sebuah rumusan masalah yakni, Bagaimana cara menggerakkan/menganimasikan karakter dengan menggunakan puppet pin tool pada pembuatan film kartun 2D "BUBBLE" ?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan dari permasalahan yang ada, maka lingkup permasalahan akan dibatasi pada hal-hal berikut :

1. Perancangan dan pembuatan film kartun 2D.
2. Penggunaan puppet tool pada animasi karakter.
3. Durasi film kurang lebih lima menit.
4. Software yang digunakan Adobe After Effect CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Premiere Pro CS6, Adobe Soundbooth CS6.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat film kartun 2D "BUBBLE".
2. Sebagai pemenuhan syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah :

1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Kepustakaan

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

b. Metode Observasi

Mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film kartun yang populer.

c. Metode Study Literatur

Mengambil data dengan literature yang bisa dipakai seperti dengan pemanfaatan fasilitas internet, dengan menjelajahi situs yang berhubungan dengan film kartun.

2. Metode Perancangan Film Kartun

a. Ide Cerita.

b. Tema.

c. Logline.

d. Diagram Scene.

e. Character Development.

f. Naskah (*Script/Screenplay*).

g. Storyboard.

1.6. Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan skripsi ini, penulis menjabarkan skripsi ini menjadi 5 bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan peneliti, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini menerangkan teori yang melandasi Sejarah Animasi, Pengertian Animasi, Jenis-Jenis Animasi, Prinsip Animasi, Perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : Analisis dan Perancangan

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

BAB IV : Implementasi Sistem dan Pembahasan

Bab ini akan menjelaskan proses produksi yaitu mengenai tahap-tahap pembuatan animasi 2D, meliputi proses *drawing*, *scan*, *coloring*, *editing* dan sentuhan efek visual. Hingga pasca produksi, berupa pemberian sound efek, backsound, sinkronisasi antara gerakan visual dengan audio, hingga *finishing*. Serta metode dalam pembuatan animasi.

BAB V : Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan laporan Tugas Akhir yang berisikan kesimpulan dan saran-saran dari seluruh ini laporan.

