

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi sebenarnya adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan, atau dikenal dengan istilah *frame*, satu *frame* terdiri dari satu gambar. Menurut Suyanto.M, (2006, h.67) Proses drawing merupakan salah satu proses yang menentukan apakah hasil animasi menjadi bagus atau tidak. Sebelum proses drawing dilakukan, perlu dibuat karakter Model Sheet dan Behaviours dengan jelas. Selain itu Drawing Artist, atau lebih dikenal dengan Animator, juga perlu mengetahui 12 prinsip Animasi, yaitu *Squash and Stretch*, *Anticipation*, *Staging*, *Straight-Ahead Action and Pose-to-pose*, *Follow-Through and Overlapping Action*, *Slow in-Slow out*, *Arcs*, *Secondary Action*, *Timing*, *Exaggeration*, *Solid Drawing*, *Appeal*.

Menurut Sunyoto.A, (2010, h.47) Animasi Tween, Metode ini digunakan untuk menganimasikan bentuk *instance*. Ada tiga macam animasi tween di dalam adobe flash yaitu Motion tween, Shape tween dan Classic Tween.

Adapun perbedaan antara manual drawing dengan tween itu sendiri yaitu proses pembuatannya lebih efisien atau lebih efektif, selain bisa menghemat memory yang dihasilkan serta butuh waktu lama bagi pemakai untuk membuat

frame, tween bisa dianimasikan melewati beberapa sequence dalam satu motion dan tidak memerlukan animasi gambar yang dilakukan frame by frame.

Naratif yang baik amat penting untuk mengangkat sebuah penceritaan. Naratif bermaksud penceritaan satu atau lebih peristiwa yang benar atau tidak benar oleh satu, dua atau beberapa pencerita kepada satu, dua atau beberapa penerima cerita. Naratif adalah sebagai satu kata hubung atau wacana terhadap cerita yang boleh dipersembahkan melalui berbagai bentuk media. Hal ini adalah konsep sesebuah cerita boleh disampaikan melalui berbagai kaedah komunikasi termasuklah kaedah lisan. ([www.scribd.com/doc/119877939/Naratif](http://www.scribd.com/doc/119877939/Naratif), 11/01/13)

Dengan latar belakang masalah tersebut, maka dalam penulisan skripsi ini diangkat judul **“Penerapan Prinsip –prinsip Tween dan Naratif pada Film Animasi 2D Habil dan Qobil”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Memperhatikan latar belakang masalah di atas dapat ditarik sebuah rumusan masalah pada studi ini adalah bagaimana cara memproduksi Film kartun Animasi 2D “Habil dan Qobil” dengan penerapan prinsip Tween dan Naratif.

## **1.3 Batasan Masalah**

Pada pembahasan dalam penerapan dan pembuatan film ini, penulis berupaya dalam menjelaskan dengan membatasi masalah-masalah sebagai berikut:

- a. Menerapkan prinsip tween dan Naratif .
- b. Macam Tween yang diterapkan Motion, Shape dan Classic tween.
- c. Film yang disajikan hanya wacana narasi, bukan percakapan.
- d. Dalam Animasi 2D ini film kartun berdurasi 2,40 menit.
- e. Tema yang disajikan diangkat dari cerita Islam kisah Nabi.
- f. Dalam penerapan ini penulis menggunakan perangkat lunak yaitu : Adobe Flash Professional CS6. Selain itu juga menggunakan software multimedia lain, seperti CorelDRAW X4, Adobe Audition sebagai sarana pendukung, serta menggunakan sistem operasi Microsoft Windows 7.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penulisan skripsi ini adalah :

- a. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang multimedia.
- b. Mengenalkan bagaimana pembuatan film Animasi 2D dengan penerapan Tween dan Naratif.
- c. Membuktikan efisiensi penerapan Tween dari pada *frame by frame* pada film animasi 2D Habil dan Qobil.
- d. Sebagai pemenuhan syarat jenjang pendidikan starta 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

- e. Memotivasi pembaca untuk meningkatkan kreatifitas dalam pembuatan film kartun.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

- a. Manfaat yang diperoleh dari skripsi ini adalah dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori-teori yang telah didapatkan, sebagai persiapan pengaplikasikan multimedia pada dunia kerja.
- b. Sebagai sarana hiburan, pembaca dapat mengamati proses pembuatan sebagai wacana untuk menambah wawasan baru.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah :

### 1. Metode Pengumpulan Data

#### a. Metode Kepustakaan

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

#### b. Metode Study Lineatur

Mengambil data melalui cara pemanfaatan fasilitas internet, dengan menjelajahi situs yang berhubungan dengan penerapan tween dan naratif pada film kartun 2D.

## 2. Metode Perancangan Film Kartun

- a. Ide Cerita
- b. Menentukan Tema
- c. Penulisan Logisme
- d. Membuat Sinopsis
- e. Desain Karakter
- f. Pembuatan Storyboard

### 1.7 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, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

#### Bab II : Landasan Teori

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

#### Bab III : Perancangan

Bab ini memaparkan pra produksi film kartun yang dibuat, meliputi tema, logisme, sinopsis, desain karakter, 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 untuk penerapan film kartun ini yang dibuat dari analisa yang telah dilakukan serta saran yang bermanfaat untuk pengembangan lebih lanjut.

