

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dunia film kartun memang tidak pernah berakhir karena banyak perusahaan film kartun yang masih antusias dalam mengembangkan. Khususnya di Indonesia, perkembangan animasi memang cukup menyenangkan. Sehingga film animasi banyak ditemukan dari bermacam kalangan. Akan tetapi secara garis besar, film kartun didominasi oleh dua negara yaitu Amerika dan Jepang. Walaupun film kartun itu hanya salah satu teknik untuk mengungkapkan sebuah tujuan atau ekspresi, gaya membuat gambar kartun hingga alur cerita dari kedua negara tersebut sangat berbeda. Perbedaan yang menarik selain gaya gambar adalah pada gerak mulut atau *lip-sync*. Pada anime (animasi gaya Jepang), perubahan gerak mulut hanya pada gerak open(terbuka), semi open(terbuka setengah) dan close(tertutup). Namun, dialog pada kartun gaya Amerika memiliki beberapa aturan standar mengenai vokal (vowels) dan konsonan (consonant).¹

Selama ini produksi film kartun lokal masih menekankan karakter animasi pada ekspresi wajah saja, tidak termasuk gerak bibir yang mengikuti. Sedangkan ekspresi karakter dan gerak bibir(*lip-sync*) saat berbicara dapat membuat karakter tampak lebih natural.

¹ Suyanto.M & Yuniawan,A. 2006. *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Hal. 105

Untuk menghasilkan karya film kartun yang menarik dan dapat dinikmati sebagai karya yang baik, maka dibutuhkan panduan dan manajemen produksipembuatan film kartun yang baik agar lebih menarik untuk dilihat baik dari teknik pembuatan maupun alur cerita yang disajikan. Dengan meninjau berbagai hal tersebut diatas, penulis mengambil topik dengan judul “ Pembuatan Animasi 2D ‘To Be Yourself’ dengan Teknik Gerak Mulut Menggunakan Software Toon Boom Studio 5”.

1.2. Rumusan Masalah

Sehingga pokok permasalahan yang menjadi fokus dalam pembuatan animasi 2D ini adalah “ Bagaimana merancang dan membuat animasi 2D dengan teknik gerak mulut atau *lipsync* menggunakan proses dasar pembuatan film kartun ?”

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan film kartun dengan teknik gerak mulut atau *lipsync* ini penulis menggunakan software ToonBoom Studio 5, Adobe Soundbooth CS3 dan Adobe Premiere CS3 dengan batasan sebagai berikut :

- o **Pra Produksi**, meliputi pencarian ide, perancangan standar karakter, penulisan naskah, skenario, *dubbing* dan pembuatan storyboard.
- o **Produksi**, meliputi perancangan *background* dan *foreground*, *key drawing*, *In Between*, *coloring* dan *lip-sync mapping*.

- o **Pasca produksi**, berupa *sound effect*, *backsound*, *mixing* (penggabungan *backsound* dan *sound effect*), *Rendering*.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menerapkan teknik gerak mulut dalam pembuatan agar lebih menarik dan hidup.
3. Sebagai sarana eksplorasi dan pengembangan keahlian sebagai kreator dalam menciptakan ide kreatif yang berkaitan dengan konsep yang dibuat.
4. Memberikan wacana baru sebagai bahan referensi dalam bidang animasi kartun 2D, khususnya bagi mahasiswa STMIK AMIKOM yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan animasi kartun 2D dengan teknik gerak mulut.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang relevan dan terarah sesuai yang dihadapi, maka diperlukan metode yang tepat dalam pembuatan film kartun ini. Sehingga

penulis dalam menyusun skripsi ini menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Yaitu metode dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap berbagai jenis film animasi kartun.

2. Metode Studi Pustaka

Yaitu metode dengan cara mengumpulkan berbagai literatur-literatur, majalah-majalah ilmiah, *website*, dan tulisan-tulisan lain yang banyak berkaitan dengan konsep yang dibuat.

3. Metode Analisis Kasus

Analisis kasus dilaksanakan setelah memperoleh data-data dari observasi dan berdasarkan pada teori-teori yang telah dipelajari dalam studi pustaka untuk dikaji dan diterapkan pada kenyataan yang ada.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini akan dibagi dalam 5 (lima) bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang mendasari tentang animasi, dimana pembahasan ini akan meliputi: pengertian animasi, jenis-jenis animasi, dasar penerapan teknik gerak mulut (*lip-sync*), proses pembuatan film animasi 2D dan perangkat-perangkat lunak animasi kartun.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN ANIMASI

Bab ini mengurai tentang kebutuhan dasar dalam pembuatan film kartun dan perancangan film animasi 2D.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan tentang tahapan dalam pembuatan film kartun 2D menggunakan teknik gerak mulut (*lips-sync*) mulai dari proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab yang berisi kesimpulan dari pembahasan dan saran.