

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia animasi komputer yang pesat dewasa ini memerlukan waktu puluhan tahun dalam proses penciptaannya. Animasi secara harafiah berarti membawa hidup atau bergerak. Animasi dikenal sejak populernya media televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia, hewan maupun tumbuhan.

Perkembangan animasi sangat pesat dan mampu menarik minat masyarakat dari berbagai kalangan. Hal ini terbukti dengan maraknya animasi-animasi kartun yang di tayangkan di televisi. Salah satunya yang terkenal adalah film animasi 2D “Tom and Jerry” yang banyak memakai teknik *exaggeration* di dalamnya.

Teknik *exaggeration* adalah salah satu teknik dari 12 prinsip animasi yang gerakannya di lebih lebihkan untuk mendukung kelucuan di dalamnya. Dari latar belakang tersebut penulis membuat skripsi dengan judul **Pembuatan Animasi 2D “Coco dan Egi” menggunakan teknik *exaggeration*.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diambil sebuah rumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimana membuat film kartun 2D Coco dan Egi menggunakan unsur *Exaggeration* di dalamnya?”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam Pembuatan Animasi 2D “Coco dan Egi” ini, penulis memberi batasan masalah yaitu:

- a. Pembuatan animasi ini menggunakan salah satu prinsip dasar animasi yaitu *Exaggeration*.
- b. Terdapat dua tokoh utama Coco dan Egi, dan peran pendukung yaitu Jin lampu.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Mempraktekkan teknik *Exaggeration* dengan membuat film kartun 2D yang berjudul “Coco dan Egi”.
- b. Sebagai syarat kelulusan mahasiswa tingkat akhir dalam menyelesaikan jenjang Strata-1 Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.

Dengan pembuatan film kartun ini diharapkan dapat memberikan referensi untuk pembuatan film kartun dengan teknik *Exaggeration*.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam pembuatan film animasi ini dibagi menjadi dua yaitu metode pengumpulan data dan metode Observasi.

a. Metode Pengumpulan Data

Pengambilan data dengan metode literatur digunakan untuk mendapatkan informasi dengan membaca buku-buku dan situs-situs internet yang berhubungan dengan pembuatan animasi 2D yang di butuhkan.

b. Metode Observasi

Merupakan metode untuk mendapatkan data dari cara melakukan pengamatan terhadap film kartun 2D dengan teknik yang akan dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini akan diuraikan teori animasi, prinsip – prinsip animasi, teknik animasi, serta proses pembuatan animasi,.

BAB III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini berisi tentang tahapan pra produksi pembuatan film kartun yaitu, pembuatan ide cerita, perancangan karakter, naskah, storyboard.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan diuraikan tentang tahapan pembuatan film kartun dari produksi hingga pasca produksi.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari serangkaian proses penelitian yang dilakukan.