

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Selama dekade terakhir, film kartun merupakan film yang sangat digemari dan populer di kalangan masyarakat. Hampir semua kalangan tidak memandang usia menyukai film jenis ini. Film kartun yang sampai saat ini masih didominasi produsen Jepang dan Amerika menunjukkan bahwa film ini merupakan bisnis yang sangat potensial untuk dikembangkan. Film animasi ada yang berbentuk 2D dan 3D, animasi 2D biasa juga disebut dengan kartun. Kartun sendiri berasal dari kata *Cartoon*, yang artinya gambar yang lucu. Dahulu film kartun diciptakan melalui ratusan gambar kemudian difoto *frame by frame* dan dimasukkan ke mesin editing untuk dijadikan gambar yang terus-menerus dan menjadi film. Biaya yang dikeluarkan untuk produksi film kartun sangatlah besar, sehingga hanya perusahaan besarlah yang mampu untuk produksi film ini.

Seiring perkembangan teknologi yang sangat pesat, computer dapat membuat segala pekerjaan menjadi sangat mudah. Tidak terkecuali dengan film kartun, dengan adanya teknologi membuat pengerjaan film kartun menjadi lebih efektif dan efisien menggunakan komputer. Perusahaan kecil maupun perseorangan kini dapat membuat film kartun dengan tidak mengeluarkan banyak biaya produksi lagi.

Beberapa film animasi 2D maupun 3D seperti *Mulan*, *Shrek*, *Kung Fu Panda* dan bahkan *Toy Story* yang memenangkan Oscar menjadi film trobosan film terlaris di Amerika Serikat dan film terlaris di seluruh dunia. Film animasi 2D

maupun 3D tersebut memanfaatkan teknologi dan animator-animator yang sangat baik. Terbukti dengan karya-karya film animasi baik itu 2D maupun 3D yang dipasarkan menjadi bisnis yang sangat menguntungkan.

Di Indonesia dewasa ini telah membuat beberapa film animasi, meskipun masih jauh di bandingkan dengan negara lain tetapi kita harus bangga karena Indonesia sekarang ini mulai berkembang. Namun perkembangan tersebut tidak didukung dengan pendanaan yang memadai, para investor di Indonesia tidak tertarik dengan bisnis yang mungkin tidak menguntungkan. Maka perkembangan animasi di Indonesia berjalan lambat karena sulitnya ruang lingkup promosi dan pendanaan tersebut.

Dewasa ini, banyak bermunculan studio-studio animasi kecil yang memanfaatkan kesempatan untuk menciptakan karya-karya dibidang film animasi. Hal tersebut dikarenakan banyaknya kemudahan-kemudahan, baik dari segi hardware, termasuk komputer dan lain sebagainya, juga termasuk software untuk membuat film animasi.

*Software* yang beredar di pasar sangat beragam, tergantung kebutuhan *user*. Fitur yang ditawarkan sangat beragam mulai dari *basic* hingga untuk kebutuhan *expert*.

Dalam perkembangan teknik animasi dari awalnya berupa animasi tradisional yang menggunakan bahan dasar gambar buatan artis juru gambar (*freehand drawing*) hingga ke animasi komputer yang keseluruhan prosesnya dikerjakan pada sebuah komputer. Dalam perkembangannya, dikenal sejumlah

teknik animasi misalnya *Cel Technique* (teknik animasi ini memanfaatkan serangkaian gambar yang dibuat di atas lembaran plastik tembus pandang, disebut sel), *Cut-out Animation* (teknik ini sederhana dan mudah, figure atau obyek animasi di rancang, digambar pada lembaran kertas lalu dipotong sesuai dengan bentuk yang telah dibuat, dan diletakkan pada sebuah bidang datar sebagai latar belakangnya), *Stop Motion* (dengan menggabungkan frame demi frame hasil fotografi terhadap obyek yang sudah dirubah kondisinya per frame tersebut), *Digital Animation* (Teknik ini memanfaatkan teknologi computer untuk memproduksi film nya). Teknik yang dipakai dalam digital animasi juga sangat beragam, salah satunya adalah *Skeletal Animation*

Dari uraian diatas, maka penulis membuat skripsi dengan judul “Pembuatan Film Kartun “Kalong Man” Menggunakan Teknik Skeletal Animasi Berbasis 2D”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah Bagaimana membuat film kartun “Kalong Man” dengan teknik Skeletal Animation dengan menggunakan *software* Toon Boom Stage 10.3?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dengan melihat permasalahan yang terjadi maka batasan masalah sebagai berikut :

- 1 Film kartun yang akan dibuat yaitu animasi 2D
- 2 Film kartun termasuk dalam kategori *short movie*.

- 3 Animasi pada setiap karakter menggunakan teknik *Skeletal Animation* menggunakan *software* Toon Boom Stage 10.3.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Membuat film Kartun “Kalong Man” sebagai karya pada bidang multimedia.
2. Untuk mempelajari teknik *Skeletal Animation* dalam pembuatan animasi film kartun 2D.
3. Menerapkan ilmu teoritis yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta dengan konsentrasi film kartun.
4. Untuk memenuhi salah satu persyaratan formal mahasiswa tingkat akhir dalam menyelesaikan studi Strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Menjadi pengetahuan dan kemampuan untuk membuat sebuah film animasi 2D sebagai bekal ketika di luar STMIK AMIKOM, Sehingga dapat bekerja di bidang animasi.

## 2. Bagi Masyarakat Umum

Sebagai media hiburan bagi masyarakat dalam menikmati hasil animasi dan memberikan inspirasi bagi mereka yang tertarik dalam membuat film kartun 2D.

## 3. Bagi Animator

Menambah bahan referensi dalam pembuatan film kartun, bagi animator yang ingin mendalami animasi 2D.

### 1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu:

#### 1. Metode Kepustakaan

Metode ini menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi untuk mendapatkan konsep teoritis dalam menganalisa data yang ada dalam pembuatan skripsi.

#### 2. Metode Wawancara

Metode wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi langsung dari pihak ahli, sehingga didapat analisis yang lebih baik.

#### 3. Metode studi Literatur

Metode ini menggunakan Literatur yang dapat dimanfaatkan seperti fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs yang berhubungan

dengan Toon Boom Stage 10.3, Teknik Skeletal Animation dan Animasi 2D.

#### 4. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti, metode ini dilakukan dengan mengamati dan mengikuti perkembangan film animasi 2D sebagai referensi untuk mengumpulkan data.

### 1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Penyusunan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan, sehingga diharapkan akan lebih mudah untuk mengerti dan mendapat manfaat dari tulisan ini. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

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

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang pengertian animasi dan kartun, sejarah film kartun, teknik-teknik pembuatan film kartun, teknik *skeletal animation*,

prinsip-prinsip film kartun, tahap-tahap produksi film kartun, dan pengenalan terhadap *software* Toon Boom Stage 10.3.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan tentang tahap pra produksi seperti analisis dalam pembuatan film animasi 2D, strategi kreatif, ide cerita, naskah, perancangan karakter, hingga storyboard.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan menguraikan tentang proses produksi dan pasca produksi. Produksi meliputi, proses drawing, pewarnaan karakter, modeling karakter, animasi, scene setup hingga proses rendering. Pasca produksi meliputi proses compositing, editing, rendering hingga media placement.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan dan saran pada pembuatan film animasi 2D “Kalong Man” akan di jelaskan pada bab ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**