

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagai animator pemula penulis melakukan penelitian dalam film pendek animasi 2D dengan penerapan teknik *Squash & Stretch*. Pada dasarnya untuk menjadi animator harus mengerti prinsip dasar animasi, karena prinsip dasar animasi merupakan pondasi dalam membuat film animasi. Dalam proyek akhir kali ini penulis ingin menerapkan salah satu prinsip animasi yang akan di padukan dengan karakter embun air dengan teknik *Squash & Stretch*. Penulis memilih teknik tersebut karena ingin mengetahui bagaimana cara membuat animasi dengan menerapkan teknik *Squash & Stretch* sekaligus memperlihatkan kepada animator pemula lainnya bahwa dengan teknik *Squash & Stretch* kita bisa membuat animasi 2D menjadi menarik.

Squash & Stretch ini adalah upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figure sehingga seolah-olah memuai atau menyusut sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup. Penulis memfokuskan ke prinsip *Squash & Stretch* karena sesuai dengan perancangan pada konsep, penulis juga menggunakan prinsip animasi yang lainnya untuk membantu gerakan animasi.

Pembuatan Film Pendek "Sedikit Namun Banyak" menggunakan salah satu software animasi 2D Toonboom Harmony. Toonboom Harmony merupakan salah satu software pembuat animasi 2D yang populer di Indonesia maupun dunia.

Fasilitas yang lengkap dan kemampuannya yang luar biasa dalam mengolah objek 2D, membuat software ini paling banyak dipakai oleh para animator.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang masalah tersebut maka rumusan masalah pembuatan film animasi 2D menggunakan *Squash & Stretch* sebagai berikut.

1. Bagaimana Menerapkan *Squash & Stretch* Pada Animasi 2D Berjudul "Sedikit Namun Banyak"?
2. Bagaimana Menerapkan *Squash & Stretch* dengan menggunakan software animasi 2D Toonboom Harmony?

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah yang dilampirkan dalam skripsi ini yaitu :

1. Pembuatan animasi dengan menggunakan *Squash & Stretch*.
2. Pembahasan mengenai tahap pasca produksi yang mengulas tentang penerapan dan pengerjaan teknik *Squash & Stretch*.
3. Film pendek animasi 2D ini juga menggunakan 12 prinsip animasi pada umumnya untuk membantu gerakan animasi.
4. Tools yang digunakan untuk membuat gerakan *Squash & Stretch*, yaitu:

- *Pivot*

Adalah sumbu atau poros yang menjadi titik gerak pada objek animasi

- *Transform*

Untuk mengubah bentuk objek pada gerakan selanjutnya

- *Show Onion Skin*

Tools yang berfungsi sebagai antisipasi kita untuk menyesuaikan gerakan sesudah dan sebelumnya.

5. Software yang digunakan antara lain :

Toonboom Harmony 10.0, Adobe Collection CS6, Painttol SAI.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan Penelitian adalah sebagai berikut:

1. Sebagai Syarat untuk menyelesaikan program Strata I Teknik Informatika di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Dapat memberikan gambaran pada animator pemula lainnya mengenai teknik yang digunakan pada produksi film animasi, khususnya penerapan teknik *Squash & Stretch*.

1.5 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang di harapkan sesuai dengan tujuan, maka dalam pembuatan fim pendek ini perlu adanya data yang benar, lengkap serta akurat. Untuk itu perlu dilakukan beberapa metode dalam pengumpulan data agar tercapai tujuan tersebut sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun dalam pembuatan Film Kartun Animasi 2D ini, penulis melakukan beberapa metode pengumpulan data, diantaranya:

1.5.1.1 Studi Pustaka

Yaitu mengumpulkan data atau informasi dari buku-buku yang terkait dengan perancangan film animasi 2D, pemikiran individu dan mengumpulkan data dari skripsi-skripsi yang berada di perpustakaan.

1.5.1.2 Observasi

Yaitu mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi yang sedang populer, mencoba tutorial dan panduan rancangan film animasi yang di peroleh dari berbagai sumber.

1.5.2 Metode Analisis

Metode Analisis yang penulis gunakan dalam pembuatan film animasi 2D ini adalah metode analisis software yang digunakan.

1.5.3 Metode Perancangan dan Pembuatan

Metode perancangan dalam pembuatan film kartun animasi 2D berjudul Sedikit Namun Banyak ini menggunakan metode Pra Produksi, yaitu:

1.5.3.1 Pencarian Ide

Dalam Pencarian ide atau gagasan penulisan memilih cerita dengan alur yang mudah dimengerti dan dapat menyampaikan pesan moral kepada penonton film animasi.

1.5.3.2 Penentuan Tema

Dalam hal perfilman, tema merupakan dasar dalam sebuah film. Dimana tema memiliki peran sangat penting, tema berisikan rangkuman cerita dalam sebuah film secara garis besar.

1.5.3.3 Pembuatan Plot

1. Perkenalan, dalam bagian ini perkenalan berisi mengenai tokoh, konflik, dan latar dari cerita yang di filmkan.
2. Pemaparan Masalah, bagian dimana cerita mulai berkembang sebelum konflik mencapai puncak.
3. Klimaks, bagian permasalahan dalam film mencapai puncaknya.
4. Anti Klimaks, bagian dimana permasalahan dalam cerita mendapat solusi.
5. Penyelesaian Masalah, bagian dimana permasalahan dalam cerita dapat di selesaikan.

1.5.3.4 Sinopsis

Sinopsis adalah ringkasan atau garis besar naskah yang memberikan gambaran ringkas dari isi naskah, memberikan gambaran sederhana mengenai urutan cerita dalam naskah.

1.5.3.5 *Screenplay*

Disinilah penulisan script untuk setiap karakter dilakukan dengan detail, mulai dari penggambaran ekspresi, suara, dan mimik wajah pada setiap karakter.

1.5.3.6 Pembuatan *Storyboard*

Storyboard merupakan sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah yang ada, dengan *storyboard* kita dapat menyampaikan ide cerita kepada orang lain dengan lebih mudah.

1.5.4 Metode Testing

Metode testing adalah pengujian sebuah film yang telah dibuat, dengan berbagai metode diantaranya dengan menontonkan film yang telah dibuat kepada *expert* perfilman khususnya film animasi 2D apakah film tersebut sudah layak ditontonkan atau belum.

1.5.5 Metode Implementasi

1.5.5.1 Pra-Produksi

Pada proses pra produksi penulis menggunakan alat tulis untuk menggambarkan karakter dan background dalam film kartun ini. Namun penulis juga menggunakan software khusus untuk menulis naskah cerita, yaitu: *Celtx*, didalam *software* aplikasi *Celtx* inilah penulisan nasakah dibuat, selain untuk menulis naskah, *software* ini juga dapat dijadikan tempat pembuatan *Storyboard*, *script*, *timeline*, dan masih banyak lainnya yang akan mempermudah penulis dalam proses produksi.

1.5.5.2 Produksi

Pada Proses produksi pembuatan film kartun animasi ini, penulis menggunakan beberapa *software*, diantaranya: *Toonboom Harmony 10.0*, *Adobe Collection CS6*, *PaintTool SAL*.

1.5.5.3 Pasca Produksi

Selain *software* yang digunakan dalam proses pra produksi dan produksi, penulis juga menggunakan *software* pada pasa produksi, diantaranya : *VLC Media Player*, *QuickTime Player*.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah dimengerti dalam penyajian laporan penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai tinjauan pustaka, konsep dasar, tahapan pembuatan serta perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan, ide cerita, naskah, dan *storyboard* pada Penerapan *Squash & Stretch*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan Film Animasi 2D Menggunakan *Squash & Stretch*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN