

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sudah banyak animasi kartun tampil di media elektronik, ada yang bertujuan untuk komersial atau hanya sebagai hobi untuk mengekspresikan diri melalui karyanya sehingga dapat dilihat oleh orang diseluruh dunia. Animasi kartun bukan hanya identik untuk anak-anak saja seperti anggapan banyak orang, melainkan juga cocok untuk remaja, dewasa atau orang tua. Lebih dari itu animasi kartun dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dan pembelajaran yang sangat efektif. [1]

Dalam perancangannya film kartun 2D menggunakan frame by frame dengan menggunakan teknik rotoscoping. Mengapa menggunakan teknik rotoscoping? teknik ini termasuk versi teknik animasi tradisional yang terotorisasi oleh komputer, teknik animasi dengan animator yang menjiplak gerakan film manusia(bukan animasi) secara frame by frame untuk digunakan pada film animasi yang pada mulanya gambar film manusia diproyeksikan ke panel kaca dan digambar ulang oleh animator. Peralatan proyeksi ini disebut rotoscope dan saat ini perangkat proyeksi tersebut sudah digantikan dengan komputer [1], selain itu dukungan dari penggunaan software adobe after effect juga menjadi keutamaan pada pembuatan film yaitu untuk menganimasikan dan memberikan efek double exposure pada gambar 2D sehingga film kartun yang dihasilkan dapat terlihat lebih menarik dan bagus.

Berdasarkan pernyataan yang dikemukakan diatas, maka penelitian ini mengambil penelitian dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Film Kartun 2D “MASK” Menggunakan Adobe After Effect”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diketahui bahwa rumusan masalah penelitian yaitu “Bagaimana merancang dan membuat film kartun 2D “Mask” dengan menggunakan teknik rotoscoping dengan aplikasi TVPaint animation dan efek double exposure dengan Adobe After Effect?”

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini antara lain :

1. Film kartun berjudul “Mask” menggunakan perancangan animasi 2D.
2. Mask merupakan film kartun yang mengambil konsep tentang membohongi diri sendiri menjadi orang lain.
3. Durasi film 2,5 menit.
4. Film kartun ini dibuat menggunakan frame by frame.
5. Film kartun ini dibuat menggunakan teknik rotoscoping untuk memudahkan menganimasikan gambar 2D.
6. Untuk melakukan teknik frame by frame dan teknik rotoscoping menggunakan aplikasi bernama TVPaint animation pro 10.
7. Memberikan efek pendukung seperti double exposure dengan Adobe after effect.

8. Suara dalam film menggunakan teknik dubbing dengan software Adobe Audition dan Adobe Premiere .

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang diteliti, maka maksud dan tujuan dari pembuatan proposal ini adalah “Membuat dan merancang film kartun 2D “Mask” dengan menggunakan Adobe After Effect CS6”.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah dapat memberikan hiburan dan informasi yang mana dalam pembuatan film kartun 2D “Mask” tersebut menggunakan frame by frame, teknik rotoscoping dan efek double exposure yang menceritakan tentang seorang gadis yang menjadi orang lain untuk mendapatkan simpati orang lain. Disamping itu penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi mahasiswa lain dalam pengembangan film kartun 2D menggunakan frame by frame, teknik rotoscoping dengan efek double exposure.

#### **1.6 Metode Penelitian**

##### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

###### **1. Studi Literature**

Pengambilan data dengan metode literature digunakan untuk mendapatkan informasi dengan memanfaatkan buku, hasil penelitian orang lain dan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan animasi 2D yang akan dibuat yang bertujuan untuk pembuatan dan penyusunan dasar teori yang digunakan dalam melakukan penelitian.

## 2. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan digunakan dengan maksud untuk mendapatkan konsep-konsep dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi.

## 3. Metode Observasi

Metode untuk mendapatkan data atau informasi dengan pengamatan terhadap film kartun terkenal.

### 1.6.2 Metode Perancangan Film Kartun

Menurut M. Suyanto dalam merancang film kartun terdapat metode-metode yang harus dilakukan untuk menghasilkan sebuah film animasi kartun yaitu [2] :

1. Menentukan ide dan tema cerita
2. Penulisan logline
3. Penulisan synopsis
4. Membuat diagram scene
5. Merancang karakter
6. Membuat screenplay atau script
7. Membuat storyboard
8. Pembuatan background dan pewarnaan
9. Pembuatan key-animation
10. Pembuatan in-between
11. Audio record
12. Dubbing
13. Editing, composition, rendering
14. Implementasi

## 1.7 Sistematika Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

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

### BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menjelaskan tentang landasan teori yang digunakan dalam proses pembuatan dan perancangan film kartun 2D seperti dasar teori, metode analisis, dan tahap pengembangan.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis masalah, perancangan film kartun mulai dari ide cerita dan tema, desain karakter, synopsis, storyboard, serta analisis kebutuhan perancangan pembuatan film kartun 2D "mask".

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan proses produksi yaitu mengenai tahap-tahap pembuatan film kartun 2D meliputi proses drawing, scanning, coloring dan editing, background, animating. Hingga pasca produksi berupa compositing, editing audio, rendering dan mastering.

### BAB V PENUTUP

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

### DAFTAR PUSTAKA

Pada bab ini berisi pustaka yang digunakan oleh penulis sebagai bahan acuan dalam pembuatan skripsi.