

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya dunia pertelevisian, dunia animasi juga ikut berkembang. Pada awalnya diciptakan animasi berbasis dua dimensi (2D Animation).

Walt Disney merupakan salah satu studio ternama yang memperkenalkan animasi 2D. Pembuatan film kartun mulanya dengan membuat sketsa gambar yang digerakkan satu per satu. Jika dulu pembuatan film kartun dilakukan secara manual dengan menggunakan sekumpulan kertas. Kini pembuatan film kartun dilakukan secara digital menggunakan layer – layer virtual sebagai pengganti kertas.

Film kartun 2D memiliki beberapa teknik yang dapat digunakan dalam proses pembuatannya. Diantaranya teknik animasi Sprite, animasi Cell, animasi Clay, animasi Cut Out dan lain sebagainya. Teknik cut out animation adalah teknik pembuatan film kartun dengan potong - potongan sesuai dengan bentuk yang telah dibuat. Pada dasarnya pemotongan bagian pada figure karakter terdiri dari kepala, leher, badan, dua tangan dan dua kaki. Namun , Potongan bagian tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan cerita, bisa dibuat kurang dari 7 potongan atau lebih.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya maka pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul **Pembuatan Film Kartun 2D “Trash” Menggunakan Teknik Cut Out Animation.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diambil sebuah rumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimana membuat film kartun 2D Trash dengan teknik cut out?”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam Pembuatan Film Kartun 2D “Trash” ini, penulis memberi batasan masalah yaitu:

- a. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Flash CS6, Adobe Audition CS6 , Celtx , Swivel.
- b. Menggunakan Resolusi 1920 x 1080 Pixel, 24fps, Dengan format mp4.
- c. Film Kartun 2D “Trash” dirancang berdurasi kurang lebih 1,5 menit.
- d. Film Kartun yang dibuat merupakan film 2D dengan menggunakan teknik Cut Out.
- e. Pembuatan karakter dan pewarnaan dilakukan di Adobe Flash CS6.
- f. Hasil akhir film kartun “Trash” akan di *publish* ke Youtube.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Mempraktekkan teknik Cut Out dengan membuat film kartun 2D yang berjudul "Trash".
- b. Sebagai syarat kelulusan mahasiswa tingkat akhir dalam menyelesaikan jenjang Strata-1 Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis

Sebagai persyaratan kelulusan program pendidikan jenjang sarjana (S1) jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Ilmu Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

2. Bagi Pembaca / Penonton

Pembaca dapat memahami bahwa film kartun 2D merupakan salah satu sarana multimedia yang dapat menyampaikan informasi yang menghibur dan mendidik.

3. Bagi Akademis / Perguruan Tinggi

Dengan pembuatan film kartun ini diharapkan dapat memberikan referensi untuk pembuatan film kartun dengan teknik cut out.

1.6 Metode Penelitian

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

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Metode Literatur

Pengambilan data dengan metode literatur digunakan untuk mendapatkan informasi dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan film kartun 2D yang akan dibuat.

b. Metode Kepustakaan

Proses pengumpulan data dengan membaca buku yang berkaitan dengan film kartun 2D yang akan dibuat.

c. Metode Observasi

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

1.6.2 Metode Pembuatan Film Kartun

Menurut John Kuramoto (2002: 108) dalam membuat sebuah film kartun terdapat beberapa urutan^[1], yaitu :

- d. Membuat cerita dan karakter
- e. Membuat storyboard
- f. Membuat *animatic* atau video storyboard dengan bagian dialog
- g. Mengedit *animatic*.
- h. Merekam dialog dengan aktor yang sebenarnya seperti adegan keseluruhan
- i. Membuat animasi menurut *animatic*

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 diuraikan teori film kartun, prinsip – prinsip animasi, teknik animasi, proses pembuatan animasi, serta software yang digunakan dalam membuat film kartun 2D “Trash”.

BAB III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini berisi tentang tahapan pra produksi pembuatan film kartun yaitu, pembuatan ide cerita, perancangan karakter, naskah, storyboard, storyboard *animatic* dan rancangan pemisahan gambar.

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.