

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Banyaknya film bertema dewasa dan sinetron yang sedang marak tanpa disadari memberi nilai negatif untuk para penonton bahkan anak-anak, karena tayangan seperti itu banyak mempertontonkan kekerasan, sadisme, kebencian yang dapat ditiru oleh penontonnya terutama anak-anak. Serta film kartun yang bertema dewasa dan seharusnya dibimbing oleh orang tua, sering banyak terlihat lebih diminati oleh anak-anak.

Banyak orang yang tertarik untuk membuat sebuah animasi, tetapi tidak semua orang mempunyai bakat menggambar dengan baik, apalagi membuat animasi secara konvensional, yaitu animasi dengan menggambar *frame by frame* dan membutuhkan banyak kertas. Dengan perkembangan hardware dan software saat ini, animasi bisa dilakukan secara digital. Salah satunya penulis merancang animasi 2D menggunakan After Effect CS5 dan tool After Effect yaitu *puppet tool* dalam membantu membuat pergerakan karakter.

Animasi 2D ini adalah sebuah animasi digital dimana semua penggarapannya dilakukan menggunakan komputer, baik pada saat pra produksi yaitu pembuatan karakter, properti *background*, *coloring*, serta proses produksi yaitu *animating* dan *compositing*.

Disamping itu, sebuah tayangan film sangat berperan dalam proses pembentukan nilai-nilai yang dapat dianut oleh anak-anak. Karya animasi 2D

yang berjudul “Nuno dan Koala”, adalah film animasi imaginative yang mempunyai nilai moral pada anak-anak yang menonton. Tentunya ini adalah tayangan yang bermanfaat untuk anak-anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat dibuat suatu rumusan masalah sebagai berikut :

- ❖ Bagaimana merancang film animasi dengan menggunakan Adobe After Effect CS5?
- ❖ Bagaimana merancang gerakan karakter dengan menggunakan *Puppet Tool*, sebuah *tool* yang ada pada Adobe After Effect CS5 ?

1.3 Batasan Masalah

Penulis akan mengambil beberapa permasalahan saja dari sekian banyak permasalahan yang ada, hal ini disebabkan karena keterbatasan dalam hal waktu, biaya, tenaga, serta kemampuan penulis. Dalam pembuatan, penulis hanya menekankan tehnik dalam merancang dan membuat animasi menggunakan After Effect CS5 serta penggunaan *puppet tool* yang ada di dalam After Effect CS5 dalam mendukung proses gerakan, dan juga pembuatan karakter serta properti gambar yang mendukung dalam pembuatan animasi ini.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

- ❖ Membuat Film Animasi 2D menggunakan Puppet tool pada After Effect
- ❖ Mendapatkan pengetahuan yang lebih jauh tentang pembuatan animasi secara digital.
- ❖ Sebagai referensi bagi masyarakat umum atau pelajar yang ingin belajar animasi 2D sehingga dapat memicu semangat untuk mengembangkan animasi di Indonesia.
- ❖ Memberikan Pengetahuan tentang bagaimana merancang dan memproduksi animasi 2D “Nuno dan Koala” menggunakan Adobe After Effect CS5.

1.5 Metode Penelitian

a. Metode Pengumpulan Data

Langkah - langkah yang digunakan untuk memperoleh data – data yang diperlukan dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode, yaitu :

- ❖ Metode Kepustakaan

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

❖ Metode Wawancara

Metode wawancara dilaksanakan untuk menggali informasi pada pihak yang lebih ahli, yaitu karyawan serta produser animasi Battle of Surabaya, MSV Pictures.

❖ Metode Studi Literatur

Metode ini menggunakan literatur yang dapat dimanfaatkan seperti fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs yang berhubungan Animasi 2D.

❖ Metode Observasi

Metode Observasi yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung pada studio animasi 2D MSV Pictures, untuk memperoleh informasi, dengan mengamati perkembangan film kartun terutama 2D ditelevisi.

b. Metode Analisis

Tahap menganalisis kelebihan dan kelemahan animasi dengan menggunakan analisis masalah, mengkaji film yang sudah ada dan menganalisis kebutuhan sistem yang digunakan.

c. Metode Perancangan Model

Tahap pembuatan model serta perancangan. Dalam pembuatan film, tahap ini adalah penentuan ide cerita, penulisan logline, pembuatan sinopsis, naskah skenario, dan story board dan *style* animasi.

d. Metode Implementasi Rancangan

Tahap ini dimana kita mengimplementasikan rancangan dimana kita memproduksi dan mengedit (pasca produksi) dalam pembuatan film animasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi ini tersusun dengan baik dan terarah secara garis besar, tugas akhir ini tersusun dari beberapa bab sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam tugas akhir ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan tentang : Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan Laporan dan Rencana Kegiatan Penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan menerangkan tentang Pengertian Kartun dan Film Kartun, Sejarah Film Kartun, Macam-macam animasi, Teknik animasi, Prinsip-prinsip film kartun, Tahap-tahap produksi film kartun, kebutuhan dasar peralatan membuat animasi, Pewarnaan , Sistem Pertelevisian Dunia dan pengenalan terhadap software yang di gunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang Ide, Tema, Logline, Sinopsis, Diagram Scene, Character Development, *Storyboard* dan Analisis tentang perancangan animasi 2D yang akan dibuat pada proyek nanti.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang tahap Produksi, Pasca Produksi, Penganimasian, Editing, Compositing dan Rendering, Kueisoner dalam produksi Film animasi 2D "Nuno dan Koala".

BAB V : PENUTUP

Bab ini meliputi kesimpulan dan saran yang didapat dari pembuatan Film animasi 2D "Nuno dan Koala". dalam proses pembuatan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA