

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi semakin kedepan semakin membantu kebutuhan manusia. *Multimedia* merupakan teknologi yang memiliki fungsi serta pengaruh yang besar sekali terhadap kehidupan manusia, selain kita dapat mencari informasi, *multimedia* bisa juga difungsikan sebagai media berbagi atau *sharing* terhadap sesama, seperti berbagi pengalaman, cerita bahkan pesan pesan yang dikemas dalam bentuk *film*. Melalui *film* kita bisa lebih mengekspresikan isi cerita kedalam bentuk animasi.

Karena *film* animasi memiliki teknik untuk mengolah pergerakan, ekspresi wajah dan pewarnaan yang menarik, tentu tak hanya mengandalkan dari segi tekniknya saja, dengan menambahkan unsur tema cerita yang menarik seperti halnya menambahkan tema komedi kedalam isi cerita dapat menggiring penonton untuk lebih antusias dan lebih memperhatikan lagi terhadap isi cerita yang dibawakan.

Pada *program* komedi televisi yang berjudul Mak Ijah Pengen ke Mekkah terdapat unsur komedi yang menarik, seperti setiap cerita yang ditampilkan selalu konyol, semua tokohnya memiliki ciri khas karakter komedi yang menonjol, dan tentunya sudah dikenal oleh masyarakat luas, dengan begitu maka termotivasilah penulis untuk membuat skripsi yang berjudul **Film Kartun 2D “Salah Sangka” dengan Tema Komedi** yang menerapkan unsur unsur komedi dari *film* Mak Ijah Pengen ke Mekkah selain itu juga menerapkan prinsip *exaggeration*.

Menciptakan pergerakan tokoh yang lebih berlebihan untuk mendapatkan gerak yang natural. *Film* ini mengandung pesan pesan positif untuk disampaikan kepada anak anak karena usia dini lebih mudah menyerap masukan yang berasal dari luar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya adalah “Bagaimana cara merancang *film* kartun 2D Salah Sangka bertemakan komedi dengan menggunakan prinsip *exaggeration*? “.

1.3 Batasan Masalah

Dalam menyusun laporan skripsi ini agar pembahasan tidak meluas, maka ruang lingkup penelitian perlu dibatasi untuk mempermudah dalam penyelesaian nantinya. Berikut batasan masalah pada penelitian :

1. Informasi yang dibutuhkan mencakup teknik pembuatan, pembahasan serta penerapan dalam membuat skripsi *film* animasi 2D “SalahSangka”.
2. Menggunakan *software* : *Macromedia Flash 8*, *Adobe Premier Pro CS 5*, *Adobe photoshop CS 3* dan *Adobe Audition 1.5*
3. Skripsi ini merupakan sekripsi *film* animasi 2D berbasis komedi yang membahas tentang gerakan gambar yang mengedepankan prinsip animasi yaitu *exaggeration*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berikut tujuan dari penelitian adalah :

1. Sebagai syarat kelulusan program Strata-1 jurusan Teknik Informatika dan memperoleh gelar Sarjana di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Dapat memberikan gambaran kepada penggemar *film* animasi mengenai teknik yang digunakan pada produksi *film* animasi.
3. Menampilkan isi cerita yang terinspirasi dari konsep konsep *film* TV komedi yaitu Mak Ijah Pengen ke Mekkah ditujukan kepada anak anak supaya mereka lebih antusias terhadap isi keseluruhan *film*.
4. *Film* Salah Sangka ini terdapat pesan positif yang disampaikan untuk anak anak diantaranya jangan mengabaikan masukan baik yang sudah disarankan orang lain terhadap kita, jangan mudah tertipu lebih baik sebelum berbuat dipikirkan terlebih dahulu secara matang, jangan sekali kali datang ketempat mistis seperti perdukunan karena itu termasuk hal yang berdosa.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Agar bisa digunakan sebagai media referensi praktikum dilab dalam perkuliahan *multimedia*.
2. Menambah pengalaman dalam membuat *film* kartun yang menggunakan prinsip *exaggeration*, membuat teknik pergerakan obyek menjadi lebih menjiwai karakter khususnya komedi.
3. Bisa menciptakan cerita lucu dengan kreativitas sendiri.

1.6 Metode Penelitian

Berikut adalah beberapa metode yang digunakan dalam penelitian yaitu :

1.6.1 Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data data yang akan digunakan sebagai media referensi animasi seperti membaca buku buku dalam merancang teknik animasi yang baik dan menarik.

1.6.2 Metode Pra Produksi

Pada tahap ini dimulai dari menyiapkan ide cerita, tema, hingga dikembangkan menjadi sinopsis dikembangkan lagi menjadi *script/scenario* sampai ke tahap *storyboard*.

1.6.3 Metode Produksi Film

Tahap ini *film* mulai dibuat dari pembuatan karakter, pewarnaan atau pemberian tekstur, menganimasikan, hingga mengisi suara.

1.6.4 Metode Pasca Produksi Film

Dimana adegan adegan dari hasil *video* dan *audio* disatukan dan dirangkai untuk dijadikan sebuah *file movie*.

1.6.5 Metode Kuisloner

Menggunakan sekumpulan daftar pertanyaan kepada beberapa orang untuk mengetahui seberapa besarakah nilai dari hasil pengujian sistem baru.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam laporan tugas akhir terdapat lima bab yang saling berhubungan satu dengan yang lain :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika pembahasan skripsi secara umum.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam landasan teori berisi tentang dasar teori yang menjadi dasar dalam penulisan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi tentang tahap-tahap perancangan *film* animasi, proses pembuatan dan penjelasannya.

BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

Dalam implementasi dan pembahasan berisi tentang tahapan perancangan dari awal sampai selesai pembuatan *film* kartun komedi "Salah Sangka".

BAB V PENUTUP

Dalam penutup berisi kesimpulan dan saran setelah proses pembuatan *film* kartun.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN