

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kini pemerintah telah menyediakan media pembelajaran untuk anak-anak usia dini atau balita yang bernama PAUD (pendidikan anak usia dini). Tetapi anak-anak usia dini memang cenderung lebih banyak bermain daripada belajar. Meskipun seperti itu mereka tidak boleh meninggalkan belajar, karena belajar juga untuk masa depan mereka. Ketika anak-anak seusia PAUD belajar di dalam kelas terkadang mereka jenuh saat belajar. Mereka terkadang tidak fokus. Ada banyak faktor yang mempengaruhinya, salah satunya mereka membutuhkan hiburan. Mengingat permasalahan di atas, penulis terdorong untuk membuat film animasi sebagai media hiburan untuk anak-anak usia dini agar mereka tidak jenuh karena belajar dengan materi pelajaran yang diberikan guru mereka.

Disini penulis akan membuat film animasi tentang bagaimana merangsang EQ dan melatih kemandirian balita. Film animasi ini yang ingin dibuat oleh penulis cukup menarik, karena film animasi ini mempunyai bahasa yang mudah dimengerti oleh anak balita. Film animasi ini akan membahas poin-poin bagaimana si anak bisa mandiri dalam melakukan segala hal contohnya, dalam hal si anak dapat mandi sendiri setelah mandi si anak akan ganti baju sendiri dan setelah itu sang ibu telah menyiapkan makanan dan si anak akan diajarkan agar dapat makan sendiri tanpa disuapin.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat disimpulkan sebuah rumusan masalah, yaitu:

Bagaimana membuat animasi yang dapat menjadi media hiburan serta melatih kemandirian balita.

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film animasi ini penulis akan memberi batasan-batasan setiap prosesnya, yaitu:

- a. Animasi yang dibuat adalah animasi 2D.
- b. Metode yang dipakai adalah *frame by frame digital hand drawn animation*
- c. Pembuatan animasi produk ini hanya sampai upload di konten web youtube.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penulisan Skripsi ini adalah:

Bagi penulis :

- a. Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi kedalam bentuk Film berkualitas terdiri dari video maupun audionya.
- b. Mampu memproduksi Film Kartun secara personal sesuai dengan selera dan kemampuan sendiri.
- c. Mengembangkan kemampuan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang di kuasai.

- d. Menerapkan disiplin ilmu yang di dapat dari bangku kuliah sehingga dapat di terapkan di lapangan.
- e. Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Bagi pembaca :

- a. Sebagai sarana hiburan, pembaca dapat mengamati proses pembuatan sebagai wacana untuk menambah wawasan baru.
- b. Memotivasi pembaca guna meningkatkan produktifitas dan semangat animator lokal.
- c. Sosialisasi Teknologi, khususnya di bidang Multimedia dan Film Kartun yang di tujukan kepada Dunia Usaha.

## **1.5 Metode Penelitian**

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1.6.1.1 Metode Observasi**

Yaitu memperoleh data dengan cara melakukan pengamatan film kartun populer.

#### **1.6.1.2 Metode Wawancara**

Penulis bertanya dan berkonsultasi langsung dengan orang-orang yang telah lama menggeluti pembuatan film kartun.

#### **1.6.2 Metode Study Literatur**

Yaitu mengambil data melalui cara pemanfaatan fasilitas internet, dengan menjelajahi situs yang berhubungan dengan film kartun.

### **1.6.3 Metode Kepustakaan**

Yaitu proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat di peroleh di perpustakaan.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Di sini penulis akan membagi menjadi beberapa Bab dengan pokok permasalahan masing-masing.

### **Bab I: Pendahuluan**

Menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan metode penelitian, serta sistematika cara penulisan.

### **Bab II : Landasan Teori dan Tinjauan Umum**

Dalam bab ini akan diuraikan teori tentang multimedia dan animasi 2D, sejarah animasi, dan uraian tentang hal-hal yang berhubungan dengan multimedia khususnya animasi. Selain itu akan diuraikan juga tentang langkah-langkah pembuatan animasi kartun 2D seperti pra produksi, produksi, pasca produksi dan perangkat lunak apa saja yang digunakan secara singkat.

### **Bab III : Analisis dan Perancangan**

Di sini membahas masalah mengenai tinjauan umum, perancangan animasi mulai dari pencarian ide dan tema, desain karakter, Sinopsis, Storyboard serta analisis kebutuhan perancangan pembuatan Film Kartun ini dalam konten web youtube.

**Bab IV : Implementasi dan Pembahasan**

Pada bab ini akan di jelaskan proses produksi yaitu mengenai tahap-tahap pembuatan animasi 2D, meliputi proses *drawing* (penentuan *key* dan *Inbetweening*), *coloring*, *editing* dan sentuhan efek visual, hingga pasca produksi, berupa pengisian suara atau *dubbing voice*, pemberian sound efek, backsound, musik, sinkronisasi antara gerakan visual dengan audio, hingga *finishing*. Serta metode dalam pembuatan animasi.

**Bab V : Penutup**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan laporan Tugas Akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

