

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini sangat berpengaruh dalam perkembangan industri perfilman, terutama dalam pembuatan film animasi. Film animasi merupakan salah satu hiburan yang disajikan oleh media elektronik seperti televisi. Hampir semua orang menyukai film animasi sebagai media hiburan, mulai dari anak-anak maupun orang dewasa. Selain itu, film animasi juga bisa dijadikan media pembelajaran yang baik untuk menyampaikan pesan moral kepada semua kalangan. Ini di karenakan film animasi dapat menampung segala daya imajinasi manusia di dalamnya.

Namun sangat disayangkan film animasi yang mendominasi di Indonesia sebagian besar merupakan produk dari luar negeri. Mayoritas diantaranya adalah Jepang, Amerika, bahkan dari negara tetangga terdekat kita Malaysia. Industri film animasi di negara Indonesia sendiri masih jauh dari yang diharapkan. Hal ini lah yang membuat anak-anak di Indonesia lebih memilih film animasi luar negeri dari film animasi karya bangsa sendiri, sejauh ini konten film animasi luar negeri masih bisa di cerna oleh anak-anak walaupun dari segi budaya dan nilai moral berbeda jauh dengan yang ada di Indonesia.

Dengan demikian penulis mencoba berpartisipasi dalam mengangkat film animasi lokal dengan membuat film animasi berjudul "Kancil dan Siput" yang mengangkat cerita dongeng, dan diharapkan masyarakat terutama anak-anak dapat

menerima dengan baik budaya lokal yang di sampaikan melalui media modern seperti film animasi “Kancil dan Siput”.

1.2 Rumusan Masalah

Memperhatikan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah pada skripsi ini adalah bagaimana cara memproduksi Film Animasi 2D dengan metode *frame by frame*?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Film Animasi “Kancil dan Siput”, penulis memberi batasan masalah dengan jelas pada setiap prosesnya, yaitu:

1. Metode yang di pakai adalah metode *frame by frame*.
2. Cerita yang di angkat dalam penelitian ini adalah dongeng perlombaan lari Kancil dan Siput.
3. Cerita dongeng.
4. Pembuatan film animasi ini ditujukan untuk kalangan anak-anak.
5. Video ini berdurasi 195 detik.

1.4 Maksud dan Tujuan penelitian

Tujuan penelitian dari pembuatan film animasi ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan film animasi 2D yang menghibur, dan mendidik.
2. Mampu membuat sebuah karya yang dapat menginspirasi dan memotivasi anak-anak bangsa supaya bisa membuat film animasi ke jenjang internasional.

3. Mampu mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang di kuasai
4. Sebagai Syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 (TI) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “STMIK AMIKOM” Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang di hadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian Skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

1. Metode Pengumpulan Datas

- a. Metode Linier

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, dengan memanfaatkan situs internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan film animasi.

2. Metode Perancangan

- a. Menentukan Ide Cerita
- b. Membuat Tema
- c. Membuat Sinopsis
- d. Pembuatan Karakter
- e. Pembuatan Naskah
- f. Pembuatan *Storyboard*

1.6 Sistematika Penelitian

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang teori yang melandasi Tinjauan pustaka, pengertian Animasi, animasi *frame by frame*, sejarah animasi, prinsip animasi, jenis-jenis animasi, teknik animasi dan proses pembuatan film animasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang pra produksi yaitu ide cerita, tema, sinopsis, perancangan bentuk karakter, naskah, *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang tahapan-tahapan pembuatan animasi film kartun dari Proses Produksi sampai Pasca Produksi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran tentang hasil pembuatan film animasi tersebut.

