

## 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 terutama anak-anak, karena tayangan seperti ini banyak mempertontonkan adegan-adegan yang sifatnya kurang pantas untuk ditonton oleh anak-anak. Sebagai contoh ialah adegan kekerasan, adegan percintaan, dan adegan gaya hidup konsumtif yang ujungnya tidak memberikan pesan positif yang dapat ditiru oleh penontonnya terutama anak-anak. Sebuah tayangan film sangat berperan dalam proses pembentukan nilai-nilai yang dapat dianut oleh anak-anak.

Maka dari itu penulis ingin memberikan alternatif dalam memberikan pendidikan atau pelajaran terutama bidang pembentukan akhlak khususnya berbagi antar sesama. Sebab pembentukan akhlak kepada anak sangat penting, agar terhindar dari perbuatan yang tidak terpuji. Sehingga perilaku kognitif dapat tertanam dalam diri anak-anak khususnya sebagai pendidikan anak usia dini.

Perilaku kognitif adalah perilaku dimana individu membangun atau membentuk keyakinan dan sikapnya tentang dunia sekitarnya dan cara-cara ia memproses dan memberikan reaksi terhadap informasi yang masuk atau diterimanya. Dengan menanamkan perilaku kognitif sejak dini, maka anak dapat membedakan mana perbuatan yang baik dan mana perbuatan yang kurang baik.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengambil judul **“Perancangan Dan Pembuatan Film Kartun 2 Dimensi “Indahnya Berbagi”** dalam penyusunan tugas skripsi.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka, rumusan masalah pada skripsi ini adalah, bagaimana membuat film animasi 2 dimensi “Indahnya Berbagi” yang dapat menarik, menghibur, mendidik dan juga dapat memberikan pendidikan dan pesan positif kepada anak-anak usia dini.

### **1.3 Batasan Masalah**

Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi agar tercapai tujuan dan sasaran yang ingin dicapai. Dalam film animasi 2 dimensi “Indahnya Berbagi”, batasan penelitian meliputi :

- Ruang lingkup ditujukan pada proses pembuatan film kartun “Indahnya Berbagi”
- Durasi 5 menit
- Target pengguna adalah anak-anak usia dini berumur 6 tahun kebawah
- Perangkat lunak yang digunakan :
  - adobe Flash CS3
  - Adobe Audition 3.0

#### 1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta
2. Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi kedalam bentuk film kartun 2D yang menceritakan tentang "Indahnya Berbagi".
3. Memperoleh gelar Sarjana Komputer ( S.Kom)
4. Menerapkan ilmu teoritis yang didapat oleh penulis selama mengikuti proses pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta
5. Sebagai alternatif metode dalam memberikan pendidikan atau pelajaran pembentukan ahklak pada anak usia dini

#### 1.5 Metode Penelitian

Pembuatan skripsi ini dilakukan dengan langkah-langkah penelitian sebagai berikut :

##### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk menyusun skripsi ini adalah :

- a. Metode Kepustakaan.

Proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial, dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh di perpustakaan maupun file dari internet.

b. Metode Observasi.

Mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film kartun yang populer.

c. Metode Study Literatur.

Mengambil data dengan literatur yang bisa dipakai seperti dengan pemanfaatan fasilitas internet, dengan menjelajahi situs yang berhubungan dengan film kartun.

### 1.5.2 Metode Perancangan Film Kartun

- A. Menentukan Ide cerita.
- B. Penulisan Logline.
- C. Membuat Sinopsis.
- D. Membuat Diagram Scene.
- E. Perancangan Karakter.
- F. Pembuatan Skenario.
- G. Pembuatan Storyboard.

### 1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Penulisan skripsi ini tersusun dari beberapa bab dengan sistematika pembahasan seperti berikut :

## BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memberikan dan menguraikan gambaran tentang sebab disusunnya penulisan skripsi, seperti Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan

Penelitian, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan, dan Rencana Kegiatan.

## **BAB II      LANDASAN TEORI**

Bab ini menerangkan tinjauan pustaka (skripsi atau jurnal), teori yang melandasi Pengertian Animasi, Macam-macam Animasi, Prinsip Animasi, Tahapan Proses Produksi Animasi.

## **BAB III     ANALISIS DAN PERANCANGAN**

bab ini menjelaskan tentang perancangan film kartun dari mulai membuat ide cerita, Logline, Diagram Scene, Skenario, menggambarkan bentuk dan kepribadian tiap-tiap karakter yang akan dimasukkan kedalam proyek pembuatan film animasi, Pembuatan StoryBoard, dan Analisis mencakup kebutuhan sistem.

## **BAB IV     IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan pembuatan dari rancangan yang telah dibuat beserta proses renderingnya.

## **BAB V      PENUTUP**

Bab ini meliputi tentang kesimpulan-kesimpulan yang didapat dari hasil pembuatan film kartun dan sarana yang berkaitan dengan pengerjaan film kartun.