

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berjalanya waktu perkembangan teknologi dibidang multimedia khususnya dibidang animasi sangatlah pesat perkembangannya. Hal ini bisa dilihat dari banyaknya software yang tersedia untuk memudahkan industri dibidang tersebut. Animasi secara harfiah berarti membawa menjadi hidup atau bergerak. Secara umum menganimasi suatu objek memiliki makna menggerakkan objek tersebut agar menjadi hidup. Makna ini dalam dunia animasi mengalami perluasan karena sebuah objek yang diam juga termasuk animasi yaitu animasi diam (*non motion*).

Animasi tidak akan terlepas dari yang namanya multimedia, karena multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyimpanan informasi melalui bentuk audio, video, dan bentuk lainnya dalam dunia teknologi. Dengan adanya multimedia manusia bisa berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video. Selain itu multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik.

Animasi telah memberikan kontribusi terhadap kemajuan dunia. Film kartun dinilai mampu memberikan hiburan yang sangat menarik dan mampu menyampaikan pesan-pesan moral kepada penikmat karena film kartun adalah cara

menggambar yang biasanya menyederhanakan objek, menangkap esensi dari objek tersebut, tetapi tetap mampu merepresentasikan objek orisinalnya. Justru karena penyederhanaan inilah yang membuat kartun menjadi mudah untuk diikuti dan direpson dibandingkan sesuatu secara realistik. Hal ini disebabkan karena kartun adalah bentuk penguatan melalui penyederhanaan yang menyebabkan mengapa gambar-gambar kartun bisa disukai oleh beragam orang, melintasi batas usia hingga Negara.

Dari uraian di atas penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa film kartun dapat dijadikan media yang baik dan menarik untuk menyampaikan pesan-pesan moral dan pendidikan kepada anak-anak. Oleh karena itu penulis mengambil judul "Pembuatan Film Kartun 2D Sebab Dan Akibat Banjir Untuk Menumbuhkan Kepedulain Anak-Anak Terhadap Kebersihan Lingkungan Sekitar Rumah".

1.2 Rumusan Masalah

Memperhatikan latar belakang masalah di atas penulis mengambil kesimpulan bahwa rumusan masalah pada studi ini adalah :Bagaimana cara membuat film kartun "2D Sebab Dan Akibat Banjir" ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film kartun "Sebab Dan Akibat Banjir" ini, penulis memberi batasan yang jelas pada tiap prosesnya, agar pembahasan topik ini lebih spesifik, akurat dan tidak menyimpang. batasan-batasan tersebut yaitu :

1. Proses Pra produksi, meliputi pencarian ide, tema, *logline*, *sinopsis*, diagram *scene*, *character development*, *script* dan pembuatan *storyboard*.
2. Proses Produksi, meliputi *layout* (tata letak), *key motion* (gerakan kunci), *background* (gambar latar belakang), *coloring*, dan teknik animasi karakter.
3. Pasca produksi, berupa *dubbing*, *editing*, *rendering* dan pemindahan film ke dalam berbagai media berupa VCD, DVD, VHS dan lainnya.
4. Film kartun pendek ini berdurasi sekitar 3 menit.
5. Perancangan film kartun ini dibuat menggunakan *software Adobe After Effect CS6, CorelDraw X4, Adobe Soundbooth CS4, Adobe Premiere Pro 11*

1.4 Tujuan

Maksud dan tujuan pembuatan Tugas Akhir ini adalah :

Bagi penulis :

1. Membuat film untuk menyampaikan pendidikan moral kepada anak,
2. Sebagai pemenuhan bobot 4 sks guna memenuhi syarat kelulusan jenjang pendidikan D3 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta,
3. Mengembangkan dan menambah wawasan sesuai bidang yang dikuasai,
4. Menerapkan disiplin ilmu yang didapat dari bangku kuliah sehingga dapat di terapkan di lapangan.

Bagi pembaca :

1. Diharapkan agar pembaca dapat mengamati proses pembuatan film kartun,
2. Hasil penelitian diharapkan bermanfaat bagi pembaca untuk melakukan penelitian selanjutnya,
3. Penulis memotivasi pembaca agar dapat mencaiptakan buah karya yang berkualitas dibidang film kartun 2D.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah :

1. Metode Observasi

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

2. Metode Kepustakaan

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

3. Metode Studi Literatur

Penulis mengambil data dengan literatur yang bisa digunakan, seperti memanfaatkan fasilitas internet dengan menjelajahi situs-situs yang berkaitan dengan pembuatan film kartun.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan tugas akhir ini, penulis menjabarkan menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan sistematika penulisan.

BAB II : Dasar Teori

Bab ini menjelaskan pengertian animasi, sejarah animasi, jenis-jenis animasi, prinsip animasi, kebutuhan dasar peralatan animasi, kebutuhan sumber daya manusia, film animasi berdasarkan masa putarnya, naskah film, *storyboard*, gambar bitmap dan vektor, istilah dalam pembuatan film, sistem perangkat lunak yang digunakan dan kesimpulan teori "Pembuatan Film Kartun 2D Sebab Dan Akibat Banjir".

BAB III : Gambaran Umum Perancangan Film

Bab ini menguraikan analisis kebutuhan sistem dan analisis perancangan film kartun.

BAB IV : Pembahasan

Bab ini menguraikan isi produksi, pasca produksi, sampai *finishing*, *rendering*.

BAB V : Penutup

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil analisa, dan saran-saran.

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Juli				Agust				Sept				Okt				Nov			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pematangan Ide Cerita	■	■	■	■																
2	Penulisan Naskah Film																				
3	Observasi																				
4	Pembuatan Film																				
5	Proses Editing																				
6	Demo Film																				
7	Penulisan Laporan																				