

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini produksi film kartun berkembang dengan pesat. Ini di tandai dengan banyaknya film kartun yang muncul di media televisi maupun internet. Produksi film kartun menjadi sebuah industri sendiri sejak tahun 1910-an. Pada awalnya film kartun ini ditonton dalam bioskop dengan iringan music *live*. Produsen animasi paling sukses adalah *John Randolp Bray*, bersama dengan animator *Earl Hurd*. Teknik pembuatan film kartun saat itu menggunakan cell yang digambar dan diwarnai secara manual.¹ Seiring perkembangan jaman teknik animasi berkembang dengan sangat pesat. Saat ini ada Sembilan macam teknik animasi, yaitu animasi sel, animasi frame, animasi sprite, animasi lintasan, animasi vector, animasi computational, dan morping.²

Dari uraian di atas penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa dalam pembuatan film kartun terdapat banyak teknik yang dapat digunakan. Di sini penulis akan membuat film kartun dengan menggunakan beberapa teknik animasi. Dalam cerita film yang akan dibuat penulis ini diceritakan bahwa sikap seorang anak kecil dapat memberikan pelajaran hidup kepada seorang pemuda yang kurang menghargai uang dan usaha orang lain yang hanya dianggapnya sebelah mata. Penulis akan membuat sebuah film yang di dalamnya terdapat pesan moral. Jadi dari uraian di atas maka terciptalah ide untuk membuat skripsi dengan judul

¹ Bambang Bimbi, *Nganimasi Bersama Mas Be!: Sejarah Animasi* (Jakarta: ELEX MEDIA KOMPUTINDO, 2013), H.32.

² M. Suyanto. *MULTIMEDIA Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Penerbit ANDI, Yogyakarta, 2006, hal 287.

“PEMBUATAN FILM KARTUN 2 DIMENSI “SI KECIL PENJUAL ROTI”
SEBAGAI MEDIA HIBURAN YANG MENGANDUNG PESAN MORAL”.

Diharapkan film ini dapat memberikan pesan positif kepada para pemirsa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dalam pembuatan film animasi ini dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana cara membuat sebuah film Kartun 2D Si Kecil Penjual Roti?

1.3 Batasan Masalah

Agar Pembuatan Film Kartun 2 Dimensi “ Si Kecil Penjual Roti” Sebagai Media Hiburan Yang Mengandung Pesan Moral ini mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Durasi film ini 3 menit 19 detik.
2. Film kartun ini memiliki target penonton semua umur.
3. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan film ini adalah Celtx, Adobe Flash, Adobe Audition, Adobe Premier Pro, Adobe Illustrator.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan film kartun 2d yang menghibur yang mengandung pesan moral bagi para penontonya.

2. Sebagai syarat kelulusan jenjang Strata 1 pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

1.5 Manfaat Penelitian :

1. Mengetahui bagaimana proses produksi suatu film animasi, dan kelak dapat diterapkan dalam bekerja nantinya.
2. Sebagai tolak ukur sejauh mana ilmu yang diperoleh dalam perkuliahan dapat diterapkan dalam dunia kerja.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode ini dilakukan dengan mengamati dan mengikuti perkembangan film animasi sebagai referensi dan menyimak film-film animasi untuk mengumpulkan data.

1. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data yang diperoleh dengan cara membaca dan mempelajari permasalahan yang ada dari buku-buku dan juga internet yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

2. Metode Observasi

Metode observasi yaitu kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Metode ini dilakukan dengan mengamati dan mengikuti perkembangan film animasi sebagai referensi dan menyimak film-film animasi untuk mengumpulkan data.

1.7 Sistematika Penulisan

Lapora disusun secara sistematis ke dalam V bab. Dimana masing-masing bab akan diuraikan kedalam permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Menjelaskan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan penelitian.

BAB II Landasan Teori

Menjelaskan uraian tentang pengertian animasi, teknik animasi, prinsip animasi, jenis animasi, tahap-tahap dalam pembuatan film animasi, proses pembuatan film animasi, dan *software* yang digunakan dalam pembuatan film animasi.

BAB III Analisis dan Perancangan

Dalam bab ini akan membahas mulai dari analisis kebutuhan system, perancangan film yang berisi pencarian *idea*, tema, menulis *logline*, *sinopsis*, pembuatan karakter, ringkasan cerita, naskah, serta *storyboard*.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan dibahas tentang bagaimana cara memproduksi film animasi serta pembahasan tentang langkah-langkah pembuatannya.

BAB V Penutup

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

