

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film merupakan sebuah alat komunikasi visual yang saat ini sedang mencapai puncak kejayaannya, dimasa sekarang ini kata film bukanlah menjadi hal asing lagi bagi kita semua. Mulai dari anak kecil hingga orang tua pasti sudah tahu atau minimal pernah melihat film, entah itu film kartun atau film biasa. Kemampuan suatu film begitu luar biasa yaitu mampu untuk menjangkau dan mempengaruhi hampir semua golongan dari usia hingga status sosial yang beragam

Dampak dari pengaruh tersebut bisa dengan mudah kita lihat pada anak-anak, diusia yang masih begitu muda terutama antara usia 2-5 tahun merupakan salah satu tahapan perkembangan penting. (Bijaou dalam Hurlock,1980:5). Di usia itulah anak akan memulai proses mengenal, dan yang paling sering dilakukan adalah dengan melihat lalu meniru. Dan kita bisa tebak apa yang terjadi jika yang 'mengasuh' dan selalu berada didekatnya adalah televisi.[1]

Maka dari keinginan besar untuk ikut berperan serta dalam perbaikan kualitas dari sikap anak-anak dan dari rasa prihatin yang besar terhadap berkurangnya tontonan mendidik untuk anak, maka penulis memilih judul sederhana dalam skripsinya untuk membuat sebuah film animasi anak-anak berjudul "a Day with Tomatoes".

1.2 Rumusan Masalah

Dari semua latar belakang yang telah penulis uraikan di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah utama, yaitu bagaimana membuat sebuah film animasi 3D "a Day With Tomato"?

1.3 Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan masalah pada tugas akhir ini antara lain:

- a. Film ini adalah film 3 Dimensi (3D)
- b. Film kartun ini ditujukan untuk anak usia 4-10 tahun.
- c. Format akhir dari film kartun ini adalah .avi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan film ini adalah merancang dan membuat film kartun yang menarik untuk anak-anak. Dengan tidak melupakan tujuan utama dari pembuatan film ini, yaitu menyuguhkan nilai-nilai moral sederhana yang mudah dipahami anak, seperti kedisiplinan, menghormati teman dan lain-lain.

Nilai-nilai moral yang akan diangkat disini didapat dari peristiwa sehari-hari yang bahkan pernah kita alami, sehingga anak-anak yang menonton akan merasa tidak asing.

Tokoh dari kartun-kartun ini akan dibuat selucu dan semenarik mungkin, agar saat pertama melihat anak-anak sebagai sasaran utama langsung merasa tertarik untuk menonton, dengan bentuk-bentuk lucu dari tokoh-tokoh yang ada di cerita ini, yaitu sayur mayur dan buah-buahan,

maka diharapkan anak dapat terbiasa untuk menyukai makanan yang sehat, yaitu sayur mayur dan buah-buahan. Selain itu ide cerita dalam film ini akan dibuat untuk tidak bersifat menggurui, agar tidak membuat anak-anak yang menonton merasa bosan.

1.5 Metode

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah:

a. Studi Literatur

Pada proses ini akan dilakukan pengumpulan data baik itu dari buku maupun dari internet, yang nantinya akan dijadikan panduan dan bahan untuk membantu kelancaran dalam pembuatan skripsi ini.

b. Analisis

Analisis adalah salah satu proses yang sangat diperlukan, karena pada tahap ini akan banyak dianalisis tentang faktor-faktor apa saja yang akan membuat kartun ini menarik bagi anak-anak, selain itu akan dianalisis juga metode penyajian cerita yang baik dan benar agar pesan yang terdapat pada kartun ini bisa samapi dengan baik kepada sasarannya.

c. Wawancara

Penulis mencoba banyak berbincang sambil mengorek banyak informasi dari berbagai orang yang pengalamannya dan kemampuannya bisa banyak membantu dalam skripsi yang sedang penulis kerjakan ini.

d. Uji Coba

Dengan tujuan untuk memberikan hasil yang optimal, maka penulis melakukan uji coba terhadap animasi buatannya ke TK dengan cara melakukan pemutaran animasi di hadapan para pengajar untuk mendapatkan kritik dan saran yang membangun.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Laporan tugas akhir ini akan dibagi menjadi beberapa bab sebagai berikut:

- a. Bab I, Pendahuluan, berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan, maksud penelitian, tujuan penelitian, metode serta sistematika penulisan.
- b. Bab II, Landasan Teori, yang berisi tentang definisi dan konsep sebuah film kartun, maupun beberapa pembahasan tentang 3D juga sedikit pembahasan tentang penelitian sejenis yang sudah lebih dulu dibuat. Pada Bab ini juga akan dibahas sedikit tentang teori-teori moral anak, yang berfungsi untuk mempermudah penyampaian makna dari film kartun ini. Selain itu akan ada pembahasan mengenai aplikasi-aplikasi yang digunakan dalam pembuatan film kartun 3D ini, seperti Autodesk Maya dan aplikasi lain.
- c. Bab III, Analisis, yang berisi analisis dari film kartun yang akan dibuat, yang dilengkapi dengan beberapa diagram dan gambar yang berfungsi untuk mempermudah proses perancangan.
- d. Bab IV, Implementasi dan Pembahasan, pada tahap ini akan dilakukan pembuatan film kartun 3D yang sesuai dengan permasalahan dan

batasannya agar mampu memberi manfaat dan memenuhi tujuan utamanya.

- e. Bab V, Penutup, di bagian ini terdapat kesimpulan yang diambil dari Skripsi ini, beserta saran untuk pengembangan selanjutnya.

