

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Film kartun merupakan karya seni digital, dimana ada dua jenis film kartun yaitu film kartun 2D dan 3D. Biasanya film kartun adalah film yang diperankan oleh tokoh-tokoh berupa karakter. Film kartun 2D masih banyak digemari penonton, hal ini terbukti dengan masih ditayangkannya film-film kartun 2D seperti Tom and Jerry, Spongebob dan doraemon, dan lain-lain di stasiun televisi-televisi swasta.

Film kartun banyak mengangkat tokoh karakter dari hewan, seperti film tom and jerry yang mengangkat karakter kucing dan tikus ada juga film kartun yang mengangkat karakter kucing sebagai tokoh karakter-utama yaitu dalam film doraemon.

Menurut Khairil Ilmanu Nafian Jurusan Desain Produk Industri FTSP ITS (2011:1), karakter animasi haruslah menarik dan mampu menampilkan emosi yang lebih pada pemerannya, karena dengan mampu menampilkan sebuah emosi yang menarik pada pemerannya, maka penonton akan mampu terbawa pada nuansa yang dihasilkan dari karakter animasi tersebut [1].

Dari contoh-contoh film kartun di atas yang mengangkat karakter hewan sebagai tokoh karakter utamanya dan dari penjelasan Khairil Ilmanu Nafian, penelitian ini akan bereksperimen dalam pembuatan film kartun 2D yang mengangkat karakter ulat nangka sebagai karakter utama dalam film kartun 2D

yang berjudul UNANG (Ulat Nangka). Dalam film kartun 2D Unang ini, akan dilakukan penelitian tentang karakteristik ulat nangka, dan mengangkat tema cerita “Terbang”.

Berdasarkan latar belakang di atas penelitian ini mengangkat judul **“Analisis dan Pembuatan Film Kartun 2D UNANG “TERBANG” (Studi Kasus: Hewan Ulat Nangka)”**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, penelitian ini membahas suatu permasalahan yaitu Bagaimana Membuat Film Kartun 2D Unang “Terbang” dengan karakter hewan ulat nangka sebagai tokoh utama?

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan lebih terarah, penulis melakukan pembatasan bidang bahasan :

1. Proses pembuatan hingga hasil akhir berupa film animasi 2D.
2. Hanya sampai satu episode saja.
3. Target durasi film kartun 2D Unang “Terbang” minimal 3 menit.
4. Perangkat lunak yang digunakan Adobe Illustrator CS5, Adobe Flash Professional CS5, Adobe After Effect CS5, Adobe Premiere pro CS5, dan Celtx.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah.

1. Meneliti tentang karakteristik ulat ngka sebagai tokoh utama dalam film kartun 2D Unang.
2. Sebagai syarat kelulusan jenjang Strata Satu pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Manfaat Bagi Penulis**

Manfaat penelitian ini bagi penulis adalah.

1. Dapat memahami bagaimana pembuatan film kartun 2D.
2. Mengetahui cara membuat suatu karakter.

##### **1.5.2 Manfaat Bagi Peneliti Lain**

1. Memberikan gambaran bagaimana proses pembuatan sebuah karakter yang diambil dari karakter asli dalam sebuah pembuatan film kartun.
2. Memberikan satu informasi bagaimana mengembangkan sebuah karakter hewan menjadi karakter tokoh utama.

##### **1.5.3 Bagi Lembaga**

Sebagai bahan masukan untuk mengevaluasi kurikulum yang telah diberikan selama masa pendidikan sehingga dapat lebih ditingkatkan mutunya.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Observasi**

Adalah cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan atau penelitian langsung ke lapangan.

### **1.6.2 Dokumentasi**

Adalah cara pengumpulan data dengan mengabadikan langsung keadaan suatu objek penelitian dalam bentuk foto atau rekaman video.

### **1.6.3 Studi Pustaka**

Adalah teknik pengumpulan data dengan cara melihat buku-buku pustaka yang ada kaitannya dengan permasalahan yang dihadapi.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

### **1. BAB I Pendahuluan**

Dalam bab pendahuluan materinya sebagian besar berupa penyempurnaan dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian.

### **2. BAB II Landasan Teori**

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, yang dijadikan dasar teori dari analisis dan pengembangan (pembahasan), menguraikan teori-teori yang mendasari tulisan/laporan, metode penelitian, dan pembahasan secara detail, dapat berupa bahasan dari referensi yang dijadikan rujukan, definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

### 3. BAB III Analisis dan Perancangan

Dalam bab III ini, menguraikan tentang gambaran obyek penelitian, misalnya gambaran umum tentang ulat nagka, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian.

### 4. BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

### 5. BAB V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran

### 6. DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat referensi-referensi yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi.

