

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyaknya masyarakat yang senang terhadap film animasi yang ditayangkan di stasiun-stasiun televisi baik televisi lokal, nasional, maupun internasional. Tidak hanya dari kalangan anak-anak, para remaja pun atau kalangan dewasa senang menonton film animasi. Ini dikarenakan film animasi dapat menampung daya imajinasi manusia di dalamnya. Manusia ingin memiliki kebebasan berekspresi dan tidak ingin dibatasi oleh apapun seperti yang ditemui dalam kesehariannya.

Film animasi merupakan suatu media yang lahir dari dua konvensi atau disiplin yaitu film dan gambar. Untuk memahami dan memakai teknik animasi, kedua konvensi tersebut harus di mengerti dan dipahami. Banyak peluang yang ditawarkan industri film animasi, salah satunya adalah merancang sebuah film animasi.

Berpegang dari masalah diatas maka penulis ingin merancang film pendek animasi "Petualangan Sii Bonang" Menggunakan Adobe Flash CS6. Dalam film ini di ceritakan bahwa Bonang sebagai tokoh utama dalam cerita yang menggambarkan tentang moral kehidupan dan akibat yang dirasakan melalui tingkah laku temannya yang sangat sombong dan akhirnya tersesat karena kesombongannya itu.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam skripsi ini adalah bagaimana cara membuat film pendek animasi “Petualangan Sii Bonang” dengan penyampaian pesan moral dalam bentuk film animasi kepada anak-anak?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film animasi dua dimensi ini ada beberapa hal yang membatasi, antara lain:

- 
1. Pra Produksi
 - a. Konsep/Ide
 - b. Naskah
 - c. Storyboard
 - d. Dubbing
 2. Produksi
 - a. Karakter
 - b. Coloring
 - c. Background
 - d. Layout
 3. Pasca Produksi
 - a. Sound Effect
 - b. Editing
 - c. Finishing

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Mampu memproduksi animasi secara personal atau mandiri sesuai dengan selera dan kemampuannya.
2. Mengenalkan teknologi pengembangan film animasi pada masyarakat umum dan khususnya pada pendidikan di Indonesia.
3. Mengembangkan materi pembelajaran dalam kelas untuk dapat di implementasikan melalui sarana pembuatan film animasi dua dimensi.
4. Sebagai syarat kelulusan program S1 (Strata 1) Jurusan Teknik Informatika STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini antara lain: Metode Pengumpulan Data.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti ialah studi pustaka. Pada tahap studi pustaka, penulis mempelajari buku-buku yang membahas tentang teknik membuat film animasi dengan menggunakan Adobe Flash CS6.

1.5.2 Metode Perancangan

Pada tahap ini dilakukan penyusunan rincian dari film, yang meliputi perencanaan konsep film animasi dan kebutuhan materi pembangun film animasi.

1.5.3 Metode Testing

Pada tahapan ini akan dilakukan testing terhadap film animasi yang telah dibuat dengan melakukan pengujian terhadap beberapa proses penyelesaian alur skenario film yang telah tersusun.

1.5.4 Metode Implementasi

Pada tahap implementasi ini difokuskan pada pembuatan film sesuai dengan skenario yang ada. Untuk proses penyusunan film ini dilakukan dengan aplikasi Adobe Flash CS6 dan *software* pendukung Adobe Audition CS6 untuk dubbing suara.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab, yang berisi sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang dari penyusunan skripsi, ruang lingkup, tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang dapat diperoleh, metodologi yang digunakan dan sistematika penulisan skripsi ini. Bab ini juga menjadi acuan umum dalam mengembangkan skripsi ini agar tidak menyimpang dari apa yang sudah ditentukan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tinjauan pustaka dan landasan teori yang meliputi pengertian multimedia, film pendek, film animasi dan serta beberapa penjelasan mengenai aplikasi yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisikan metode dan *design system* film animasi, baik *design* visual dan *design scripting* film animasi. dimulai dari langkah awal menjalankan aplikasi Adobe Flash CS6.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi uraian tentang implementasi dan pembuatan hingga dengan hasil jadi film pendek animasi “Petualangan Sii Bonang” dan hasil pengujian film animasi, pemeliharaan, kelebihan dan kekurangan untuk melihat apakah film animasi sudah berjalan sesuai yang diharapkan, dan pembahasan dari tiap *class / method* atau fungsi utama yang dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bab penutup yang menguraikan mengenai kesimpulan yang penulis ambil dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan saran sebagai masukan terhadap permasalahan yang muncul yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pemecahan masalah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

