

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi secara sederhana bisa dikatakan sebuah ilustrasi atau gambar yang dicetak dalam *frame* demi *frame*. Tiap-tiap *frame* memiliki gambar yang berbeda satu sama lain sehingga jika diproyeksikan terciptalah ilusi pergerakan gambar.

Perkembangan animasi sangat pesat seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komputer yang mampu menarik minat masyarakat dari berbagai kalangan. Hal ini terbukti dengan maraknya animasi-animasi kartun yang ditayangkan di televisi. Bahkan saat ini banyak film-film layar lebar yang menggunakan animasi dalam beberapa adegan filmnya.

Beredarnya film animasi di Indonesia bertanggung jawab terhadap perkembangan mental dan psikologi anak. Anak rela menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk melihat film kesukaannya. Hal ini diperjelas oleh pernyataan Elizabet (1999) bahwa fakta yang timbul dari tayangan TV adalah rata-rata anak pra sekolah menghabiskan setengah dari waktu kerja orang dewasa selama seminggu untuk duduk di layar televisi. Keprihatinan berkisar dari gangguan TV yang berpengaruh terhadap perilaku moral. Sehingga tak heran jika anak sekarang marak menirukan gaya, sikap dan perilaku tokoh kartun yang diidolakannya.

Menyadari potensi televisi sebagai media yang dapat menyampaikan pesan-pesan pendidikan secara efektif dan mampu mempengaruhi perilaku

seseorang, maka perlu adanya usaha sejak dini dalam menangani degradasi moral anak bangsa. Salah satu upaya untuk mengatasinya dengan memberikan teladan budi pekerti. Teladan budi pekerti ini dikemas melalui tayangan kartun/animasi yang mengangkat nilai-nilai edukatif di dalamnya.

Dalam film kartun tersebut, akan digambarkan bagaimana cara berbudi pekerti, kerukunan antar sesama dan berada dalam koridor perilaku yang baik. Sebaliknya, juga akan digambarkan akibat kalau melanggar prinsip-prinsip budi pekerti, maka akan mengalami hal-hal yang tidak nyaman, dari yang sifatnya ringan, seperti tidak disenangi, tidak dihormati atau yang lainnya. Budi pekerti yang diangkat dalam kartun animasi ini adalah budi pekerti dalam sebuah sifat dan perilaku.

Dari uraian tersebut, terlihat bahwa ada beberapa keunggulan pemanfaatan media film kartun dalam mengenalkan budi pekerti pada anak. Maka terciptalah ide membuat skripsi dengan judul Perancangan Film Kartun 2D “Kancil, Kura-Kura, dan Monyet yang Keras Kepala” sebagai Media Pembelajaran Budi Pekerti.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat ditarik sebuah rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana membuat sebuah film kartun 2D ?
2. Bagaimana membuat film kartun 2D dengan menambahkan nilai-nilai positif dan edukatif bagi orang yang menontonnya ?

### 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas, dibatasi dengan beberapa pendekatan – pendekatan agar pembahasan topik ini lebih spesifik yakni :

1. Film kartun ini dirancang untuk memberikan nilai-nilai positif bagi orang yang menontonnya.
2. Film kartun ini berdurasi sekitar ±5 menit.
3. Film kartun ini berupa animasi 2 dimensi.
4. Perangkat yang di gunakan :
  - Adobe Flash CS 5
  - Adobe Photoshop
  - Adobe Illustrator
  - Adobe Audition
  - Adobe After Effects
  - Adobe Premier Pro

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Membuat film kartun 2D Perancangan Film Kartun 2D “Kancil, Kura-Kura, dan Monyet yang Keras Kepala” sebagai Media Pembelajaran Budi Pekerti.
2. Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna memenuhi syarat kelulusan jenjang pendidikan sastra 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Hasil pembuatan film kartun ini diharapkan dapat memberikan

inspirasi serta menambah wawasan bagi segenap aktifitas akademika STMIK AMIKOM khususnya yang berkaitan dengan film animasi 2D.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai pengembangan kreatifitas penulis dalam mengembangkan imajinasi.
2. Sebagai media hiburan tanpa mengurangi nilai-nilai positif yang ada.

### 1.6 Metode Penelitian

1. Metode Kepustakaan

Proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial, dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh di perpustakaan.

2. Metode Observasi

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

3. Metode Literatur

Mengambil data dengan literature yang bisa dipakai seperti dengan pemanfaatan fasilitas internet, dengan menjelajahi situs yang berhubungan dengan film kartun.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Mendefinisikan tentang tata cara penulisan dari apa yang akan penulis lakukan mulai dari tahap awal yaitu melakukan pengumpulan dokumen hingga penulisan laporan.

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini menerangkan teori yang melandasi Sejarah Animasi, Pengertian Animasi, Jenis - Jenis Animasi, Metode Analisis, Prinsip Animasi.

#### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan tentang perancangan film kartun, dan menggambarkan bentuk tiap-tiap karakter yang akan dimasukkan ke dalam proyek pembuatan film animasi, *storyboard* hingga proses pembuatan film.

#### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, perencanaan film animasi yang dibuat beserta proses renderingnya.

**BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini akan berisi kesimpulan dari hasil analisa, serta saran.

**DAFTAR PUSTAKA**

Bagian ini memuat refrensi-refrensi yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi.

**LAMPIRAN**