

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan dunia film animasi 2D dari tahun ke tahun mengalami perubahan yang sangat pesat hal itu memerlukan waktu puluhan tahun dalam proses penciptaanya. Animasi secara harfiah berarti membawa menjadi hidup atau bergerak. Secara umum menganimasi suatu obyek memiliki makna menggerakkan obyek tersebut agar menjadi hidup. Makna ini dalam dunia Animasi komputer mengalami perluasan karena sebuah obyek yang diam juga termasuk Animasi yaitu Animasi diam (non motion), ini biasanya digunakan jika sebuah obyek hendak diperkenalkan secara detail pada pengamat film animasi. Film animasi mulai dikenal luas sejak populernya media Televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia, hewan, maupun tumbuhan. Jika dikomparasikan dengan gambar foto atau lukisan yang diam (non motion) maka secara umum film animasi disukai penonton karena mampu membangkitkan antusiasme dan sensasional. Sebagian tayangan tersebut memberikan kontribusi kepada masyarakat untuk berbuat lebih baik. Tidak sedikit tayangan di televisi membuat orang yang sudah terpuruk menjadi semangat kembali. Tetapi tidak sedikit pula yang kurang mendidik masyarakat khususnya anak-anak.

Anak-anak bisa belajar secara cepat lewat apa yang dia lihat. Maka akan sangat disayangkan sekali jika mereka menonton acara televisi yang tidak layak untuk mereka tonton. Semua hal yang mereka lihat akan sangat berpengaruh bagaimana nantinya mereka akan bersikap dan berfikir. Sebenarnya siapa yang harus disalahkan jika masa depan mereka terancam. Karena tanpa kita sadari sebenarnya saat anak menonton tayangan televisi mereka bukan hanya berlaku sebagai subjek saja, tapi juga sebagai objek. Dikatakan demikian karena mereka bukan hanya sebagai pelaku saja tetapi mereka juga akan dibentuk oleh tayangan televisi tersebut.

Terkadang karena sibuknya orang tua, mereka jarang memperhatikan tayangan mana yang cocok dikonsumsi oleh anak. Walaupun di sebagian stasiun televisi swasta sudah mengkategorikan tayangan mereka, contohnya dengan adanya tulisan “BO” yang tertera pada sudut kanan atas layar televisi yang berarti “Bimbingan Orang Tua”. Kalau sudah demikian selayaknya orang tua mendampingi anaknya untuk menyaksikannya.

Dalam hal ini orang tua tidak bisa disalahkan sepenuhnya, minimnya tontonan yang mendidik menjadikan orang tua bingung untuk memilah-milah tayangan mana yang mendidik dan yang merusak. Pihak pertelevisian pun seakan lupa kalau yang mengkonsumsi tayangan mereka bukan hanya orang dewasa saja, tetapi juga anak-anak. Penanaman nilai-nilai yang bermanfaat sadari dini sangatlah penting, antara lain nilai agama. Karena pendidikan agama akan menjadi bekal untuk menjalani hidup. Alangkah baiknya jika tontonan yang mereka konsumsi disisipi nilai-nilai yang bermanfaat. Nantinya tanpa mereka sadari saat mereka menonton tayangan tersebut mereka juga akan belajar, dan menjadi suatu pertanyaan besar bagaimana membuat tayangan televisi yang menghibur sekaligus mendidik. Salah satu tontonan televisi yang banyak diminati anak-anak adalah kartun.

Kartun memberikan banyak keuntungan dalam dunia hiburan. Selain kartun disusun menjadi sebuah film, kartun juga digunakan untuk iklan produk dan juga sarana pendidikan. Aksi-aksi yang dapat ditampilkan jauh lebih menghibur dan fantastis daripada aksi manusia. Hal yang seperti ini tidak dapat dilakukan dalam dunia nyata dan hanya dapat dilakukan dalam dunia kartun. Saat ini kartun juga digunakan sebagai alat untuk menyampaikan suatu pelajaran atau sebuah informasi. Dan pada umumnya anak-anak akan lebih tertarik untuk belajar dan secara tidak langsung mereka akan lebih lama mengingat suatu pelajaran.

Dalam film ini penyusun ingin menceritakan tentang rutinitas dan kegiatan yang dilakukan pada pagi hari, bertujuan agar penonton khususnya anak-anak memperoleh gambaran tentang kegiatan yang harus dilakukan sebelum melakukan aktifitas lainnya, agar sifat disiplin pada anak dapat terbentuk dari sejak dini.

Dengan permasalahan-permasalahan tersebut, maka skripsi ini mengambil judul **"Perancangan Film Anlmasi 2D Selamat Pagi"**.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat ditarik sebuah rumusan masalah yakni, Bagaimana membuat sebuah Film Animasi 2D "Selamat Pagi" menjadi sebuah media hiburan sekaligus media pembelajaran bagi penonton?

### **1.3. Batasan Masalah**

Agar film kartun 2D ini mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Film kartun 2D ini dirancang sebagai tontonan yang menarik, menghibur dan mendidik.
2. Perangkat yang digunakan :
  - a. Adobe Flash CS4
  - b. Adobe Photoshop
  - c. Adobe Audition
  - d. Windows Movie Maker

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Sebagai syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Merancang film animasi 2D menjadi media hiburan sekaligus media pembelajaran bagi penonton khususnya anak-anak.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah:

Bagi Penyusun :

1. Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi kedalam bentuk film yang berkualitas terdiri dari video maupun audionya.
2. Mengembangkan diri dan memberikan pengetahuan baru sesuai dengan kemampuan sendiri tentang perancangan sebuah film animasi yang sederhana namun menarik.

Bagi Penonton :

1. Sebagai sasaran hiburan dan sebagai wacana untuk menambah wawasan baru.
2. Menyajikan media pembelajaran untuk penonton khususnya anak-anak untuk lebih termotivasi agar tidak malas bangun pagi dan menjadi sebuah budaya.
3. Sosialisasi teknologi dibidang multimedia dan film animasi yang di tunjukan pada dunia usaha.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Sebagai usaha dalam memperoleh informasi yang benar serta terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Metode penelitian dalam penelitian skripsi ini yaitu :

##### **1. Metode Pengumpulan Data**

###### **a. Metode Kepustakaan.**

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

###### **b. Metode Observasi.**

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

###### **c. Metode Study Literatur**

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

2. Metode Analisis
  - a. Analisis kebutuhan sistem pembuatan film kartun.
3. Metode Perancangan Film Kartun
  - a. Menentukan ide cerita.
  - b. Penulisan logline.
  - c. Membuat sinopsis.
  - d. Membuat diagram scene.
  - e. Perancangan karakter.
  - f. Pembuatan skenario.
  - g. Pembuatan storyboard.
4. Metode Pembuatan Film Kartun
  - a. Pembuatan cerita
  - b. Pembuatan gambar karakter
  - c. Pembuatan gambar foreground dan background
  - d. Pembuatan efek pada animasi
  - e. Dubbing
  - f. Sinkronisasi animasi
  - g. Konversi ke VCD

#### 1.7 Sistematika Penulisan

##### **BAB I : Pendahuluan**

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

##### **BAB II : Landasan Teori**

Bab ini menerangkan teori yang melandasi Sejarah Animasi, Pengertian Animasi, Jenis-jenis Animasi, Prinsip Animasi hingga Proses Pembuatan Animasi.

##### **BAB III : Analisis dan Perancangan**

Bab ini menguraikan tentang perancangan film animasi 2D, kemudian menggambarkan bentuk dan kepribadian tiap-tiap karakter yang akan dimasukkan ke dalam proyek pembuatan film animasi.

**BAB IV : Implementasi Sistem dan Pembahasan**

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

**BAB V : Penutup**

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

**DAFTAR PUSTAKA**

Berisi sumber-sumber pustaka yang diambil baik dari buku, majalah, narasumber maupun dari data di *Internet*.

