BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan animasi sangat pesat dan mampu menarik minat masyarakat dari berbagai kalangan. Hal ini terbukti dengan maraknya animasi-animasi kartun yang ditayangkan ditelevisi. Film kartun tidak hanya membawa sisi negatif akan tetapi juga positif. Imajinasi yang luas dapat mengembangkan kreativitas anak mengenai apa yang mereka lihat dari televisi. Pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini, membawa pengaruh besar pada dunia pendidikan contohnya, komputer dan internet telah mempengarui proses pembelajaran sampai saat ini. Karena film kartun adalah imajinasi yang luas, termasuk didalamnya memiliki unsur yang dapat mempengaruhi anak, akan tetapi film kartun merupakan salah satu contoh perkembangan dunia melalui media televisi dengan menggunakan tayangan animasi yang bergerak.

Keinginan manusia untuk membuat gambar yang hidup dan bergerak sebagai perantara dari pengungkapan (*expression*) mereka, merupakan perwujudan dari bentuk dasar animasi yang hidup berkembang.

Pada dasarnya film kartun dibuat sebagai hiburan semata dalam mengisi waktu luang. Saat ini, kebanyakan film kartun dihiasi adegan kurang baik yang dapat mempengaruhi otak anak. Masa kanak-kanak dimulai setelah melewati masa bayi yang penuh ketergantungan, yakni umur 2 tahun sampai

14 tahun. Kemampuan otak anak yang masih berkembang dapat mengikuti apa yang mereka lihat dari televisi, termasuk tayangan film kartun yang mengandung unsur yang negatif. Tidak hanya unsur kekerasan, tapi juga pornografi, pelecehan dan unsur lain yang tidak disadari anak, karena tayangan film juga mempengaruhi dalam proses pembentukan nilai-nilai moral yang dapat dianut oleh anak-anak usia dini. Pembuatan film ini membahas tentang sebuah film animasi 2 Dimensi yang bertujuan menyampaikan pesan moral.

Dari uraian diatas maka terciptalah ide untuk membuat skripsi dengan judul " Pembuatan Film Animasi 2D "PIRANHA" sebagai media hiburan yang mendidik ".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dalam pembuatan film animasi ini dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana sebuah film animasi 2d yang menghibur dan mendidik ?

1.3 Batasan Masalah

Agar film kartun 2d ini mencapai sasaran dan tujuan yag diharapkan maka diberikan batasan masalah sebagai nerikut :

1. Film animasi yang dibuat berjenis 2D
2. Film ini untuk hiburan dan mendidik
3. Perangkat yang digunakan ada Adobe flash, Adobe photoshop, Adobe audition, Adobe after effect, Adobe premiere pro, Corel draw

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan film kartun 2d yang menghibur dan mendidik bagi para penontonnya.
2. Sebagai syarat kelulusan jenjang Strata 1 pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA .

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui bagaimana proses produksi suatu film animasi, dan kelak dapat diterapkan dalam bekerja nantinya.
2. Sebagai tolak ukur sejauh mana ilmu yang diperoleh dalam perkuliahan dapat diterapkan dalam dunia kerja.

1.6 Metode Penelitian

Metode ini dilakukan dengan mengamati dan mengikuti perkembangan film animasi sebagai referensi dan menyimak film-film animasi untuk mengumpulkan data.

1. Metode Kepustakaan

   Pengumpulan data yang diperoleh dengan caran membaca dan mempelajari permasalahan yang ada dari buku-buku dan juga internet yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

2. Metode Obsevasi

Metode observasi yaitu kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan disusun secara sistematis ke dalam V bab. Dimana masing-masing bab akan diuraikan kedalam permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Menjelaskan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan penelitian.

BAB II Landasan Teori

Menjelaskan uraian tentang pengertian dan objek multimedia, pengertian animasi, teknik animasi, prinsip animasi, jenis animasi, *camera shoot*, tahap-tahap dalam pembuatan film animasi, proses pembuatan film animasi, dan *software* yang digunakan dalam pembuatan film animasi.

BAB III Perancangan

Dalam bab ini akan membahas mulai dari pencarian *idea*, tema, menulis *logline*, *sinopsis*, *diagram scene*, *character development*, *research*, serta *storyboard*.

BAB IV Pembahasan

Pada bab ini akan dibahas tentang bagaimana cara memproduksi film animasi serta pembahasan tentang langkah-langkah pembuatannya.

BAB V Penutup

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.