

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia film animasi 2 dimensi dari tahun ke tahun mengalami berbagai perubahan yang pesat hal itu memerlukan waktu yang lama untuk proses penciptaanya. Animasi berarti membawa menjadi hidup atau bergerak.

Selain itu semakin berkembangnya manusia ke arah yang lebih maju, terutama perkembangan para pelajar yang berkembang di arah yang positif maupun negatif. Sekarang banyak para pelajar yang seharusnya bersekolah dengan giat serta memiliki kewajiban untuk belajar tetapi digunakan untuk bermain, membolos sekolah, serta tawuran antar pelajar. Selain itu pada masa orientasi siswa (MOS) dilakukan hanya dengan kegiatan-kegiatan tertentu dan dari tahun ke tahun kegiatan MOS sering kali tidak ada perubahan.

Animasi sangat berpengaruh terhadap pelajar terutama untuk membangkitkan semangat belajar serta membantu daya fikir seseorang untuk lebih berfikir positif, sebagai contoh animasi digunakan sebagai sarana hiburan serta daya tarik masyarakat terutama di kalangan pelajar, seperti rajin bersekolah, tidak suka membolos, menghindari tawuran antar pelajar serta kedisiplinan, maka dari itu animasi dapat di gunakan sebagai pembukaan MOS (Masa Orientasi Siswa) di berbagai sekolah, salah

satunya pembukaan MOS SMP Negeri 3 Trucuk Klaten agar dapat memberikan pesan yang mendidik serta dapat mencegah timbulnya hal-hal yang negatif.

Adapun yang telah di paparkan di atas maka dalam pembuatan skripsi ini yang mengambil judul : "PERANCANGAN FILM KARTUN 2D "KIGA ANAK SEKOLAH" BERBASIS MULTIMEDIA".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis menetapkan Bagaimana proses perancangan film kartun 2D "Kiga Anak Sekolah" Berbasis Multimedia?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penyusunan skripsi ini meliputi :

1. Pra Produksi, meliputi menentukan analisis, ide cerita, perancangan karakter, pembuatan scenario, dan pembuatan storyboard
2. Produksi, meliputi proses pembuatan background, pembuatan key animation, pewarnaan digital, dan penganimasian.
3. Pasca produksi meliputi pengisian dubbing voice, efek suara, penggabungan animasi hingga rendering dan konversi ke bentuk DVD (Digital Video Disc).
4. Software yang digunakan dalam pembuatan film animasi ini adalah Adobe Photoshop CS3, Adobe Flash CS3, Adobe After Effect CS3, Adobe Premiere CS3, Adobe Soundbooth CS3 dan tidak menutup kemungkinan menambah software lainnya.

5. Durasi film 2 menit 33 detik.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menjadi daya tarik masyarakat terutama di kalangan pelajar atau anak SMP untuk rajin bersekolah dan menjauhi tawuran terutama SMP Negeri 3 Trucuk.
2. Sebagai sarana hiburan dan edukasi non formal terutama pada SMP Negeri 3 Trucuk.
3. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata 1 (S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta jurusan Sistem Informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Amikom dapat memperkaya koleksi skripsi di perpustakaan AMIKOM tentang perancangan film kartun 2D "Kiga Anak Sekolah" Berbasis Multimedia.
2. Bagi Penulis Bisa memberikan kreatifitas dan kemampuan untuk membangun film kartun 2D atau 2 Dimensi.
3. Bagi Pengamat atau Penonton terutama di kalangan pelajar SMP bisa memberikan dampak yang positif terutama pada SMP Negeri 3 Trucuk.

1.6 Metode Penelitian

Guna mendukung informasi yang penulis sajikan dalam pembahasan serta untuk memperoleh jawaban atas permasalahan yang penulis ungkapkan, maka penulis melakukan beberapa metode antara lain :

1. Metode Kepustakaan

Adalah metode pengumpulan data yang berasal dari buku ataupun website yang dapat mendukung dalam penyusunan skripsi ini, sehingga dengan landasan teori yang kuat diperoleh kesimpulan yang ilmiah dengan masalah yang dihadapi.

2. Metode Perancangan

Adalah tahap dimana merancang sebuah film kartun 2D menggunakan Adobe Flash CS3 Professional dari mulai naskah hingga menjadikan sebuah film.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penulisan skripsi ini tersusun dengan baik dan terarah, maka sistematika penulisan ini dapat di paparkan secara singkat sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

BAB II. DASAR TEORI

Bab ini akan menjelaskan dasar teori dari konsep dasar film dan software yang digunakan dalam pembuatan film.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM

Bab ini akan menjelaskan tentang analisis yang di gunakan dalam pembuatannya. Selain itu juga dilaporkan secara terperinci tentang proses perancangan film, mulai dari pembuatan ide cerita hingga pemilihan karakter.

BAB IV. PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang segala macam proses editing dalam pembuatan film kartun tersebut.

BAB V. PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan laporan skripsi serta saran-saran yang diberikan penyusun pada pembuatan film ini.

