

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini semakin berkembang pesat sehingga dapat memudahkan manusia dalam mendukung dan memaksimalkan kreativitas di bidangnya. Salah satunya perkembangan teknologi multimedia dalam pembuatan film yaitu film kartun animasi 2D (2 Dimensi).

Animasi 2D merupakan suatu teknik yang banyak sekali dipakai di dalam dunia film dewasa ini. Animasi berakar dari dunia gambar, yaitu ilustrasi desain grafis (desain komunikasi visual). Dunia film ilustrasi mendapat dimensi dan wujud baru di dalam film live dan animasi. Saat ini, industri animasi kartun berkembang. Hal ini dapat dilihat dari jumlah kartun animasi yang sering muncul di media televisi. Daya tarik sebuah film animasi yang menyertai itu tergantung pada beberapa elemen, termasuk elemen warna di dalamnya.

Kemajuan teknologi animasi juga dijadikan sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi atau pesan-pesan moral yang sudah luntur pada kehidupan sekarang. Film ini dapat mengajarkan pada anak-anak bagaimana tata cara berperilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Memanfaatkan hal tersebut film animasi tidak hanya difungsikan sebagai hiburan tapi dijadikan media untuk menyampaikan informasi yang lebih efektif untuk semua kalangan.

Melihat hal tersebut mendukung skripsi menjadi tujuan utama serta memberikan gambaran bahwa film kartun mempunyai peran penting dalam

menyampaikan informasi. Maka judul dari skripsi ini adalah **“PEMBUATAN FILM KARTUN ZAKI ANAK SOLEH BERBASIS ANIMASI 2D MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut : Bagaimana tahapan pembuatan film animasi kartun 2D untuk menghasilkan animasi kartun yang mendidik ?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah skripsi ini meliputi film animasi 2D yang dibuat dengan software pembantu mulai dari metode pembuatan film kartun pada proses pra produksi hingga proses pasca produksi. Software pembantu yang digunakan yaitu Adobe Flash CS3, Soundbooth CS3, dan Movie Maker V 6.0.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan jenjang Strata1 (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Membuat film animasi 2D tentang Zaki Anak Sholeh.
3. Dapat menjadi media pembelajaran akhlak.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Penulis dapat memperoleh data yang dapat digunakan sebagai langkah awal untuk membuat film kartun animasi 2D.
2. Memberikan pengetahuan tentang perancangan sebuah film yang menarik namun sederhana.
3. Sebagai media alternative dalam menyampaikan pesan moral.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Kepustakaan

Pedoman penelitian ini berpedoman pada buku-buku yang ada, baik dari perpustakaan yang disesuaikan maupun dari internet yang mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan. Dan data yang didapatkan yaitu cara membuat animasi secara keseluruhan.

2. Metode Observasi

Pengumpulan data melalui metode observasi merupakan metode penggalian data dengan cara pengamatan secara langsung pada objek yang ada. Dan data yang didapatkan yaitu mengetahui kegiatan sehari-hari yang dilakukan anak-anak di lingkungan sekitar.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : Pendahuluan

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

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

BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware) dalam pembuatan film kartun, serta membahas tentang tahap perancangan film kartun atau Pra-Produksi

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini memberikan penjelasan tentang rancangan film kartun dan akan dibahas bagaimana cara atau teknik pembuatan film kartun tahap Produksi dan Pasca Produksi dengan Adobe Flash CS 3.

BAB V : Penutup

Bab ini berisi kesimpulan yang didapatkan dari hasil film, saran dan semua kegiatan-kegiatan dalam pembuatan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penyusunan.

LAMPIRAN

1.8 Jadwal Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

No.	Kegiatan	Bulan																			
		Oktober				November				Desember				Januari				Februari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Masalah																				
2	Pengumpulan Data																				
3	Analisis																				
4	Perancangan																				
5	Pembuatan Animasi																				
6	Pengujian Animasi																				
9	Penulisan Akhir Laporan																				
10	Pendadaran																				