

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia animasi merupakan dunia imajinasi yang tak terbatas. Kita bisa mengekspresikan apapun dalam dunia animasi. Bahkan sesuatu yang dirasa tidak mungkin, dapat kita wujudkan dalam dunia ini. Apalagi semakin berkembangnya teknologi membuat kita lebih mudah dalam memproduksi film animasi baik 2 Dimensi, 3 Dimensi maupun gabungan dari keduanya. Hal ini membuat semua orang atau rumah produksi di dunia berlomba-lomba membuat karya animasi dengan berbagai tema yang dapat di distribusikan ke seluruh dunia.

Keberagaman tema film kartun, membuat para sineas sering kali mencampur adegan-adegan yang khusus diperuntukkan untuk orang dewasa ke dalam film kartun anak-anak, misalnya adegan perkelahian yang penuh dengan unsur kekerasan atau adegan ciuman yang mengandung unsur seksual. Hal itu akan membuat anak-anak memiliki pola pikir yang salah. Terlebih lagi para orang tua sudah terlanjur beranggapan bahwa film kartun merupakan film anak-anak, sehingga ketika anak-anak melihat film kartun tersebut, orang tua tidak lagi mendampingi mereka.

Memang sekarang ada juga film kartun yang khusus untuk anak-anak, tetapi kebanyakan anak-anak kurang menyukai alur ceritanya yang monoton.

Sehingga mereka kembali lagi ke film kartun yang diperuntukkan untuk orang dewasa. Mungkin untuk anak usia di bawah 5 tahun hal itu tidak jadi masalah karena mereka tidak terlalu mementingkan cerita. Yang mereka butuhkan hanyalah unsur pendidikan yang dapat menunjang perkembangan mereka. Namun bagi anak usia 6 – 10 tahun, mereka sudah mengerti mana cerita yang mereka anggap bagus dan mana cerita yang mereka anggap membosankan.

Tema yang diangkat untuk membuat film kartun, biasanya adalah tema-tema khayalan yang sangat *imaginative*. Memang tema-tema seperti itu sangat disukai baik anak-anak maupun orang dewasa, terlebih lagi dunia kartun atau animasi merupakan dunia imajinasi yang dapat membuat sesuatu yang tidak mungkin menjadi mungkin. Namun tema-tema tersebut tidak terlalu bagus untuk perkembangan anak-anak. Karena mereka akan terpengaruh dengan kehidupan-kehidupan khayalan yang tidak nyata dan melupakan kehidupan yang sebenarnya. Misalnya saja dalam hal bermain, anak-anak lebih suka jika bermain menjadi tokoh super hero mereka yang menyelesaikan masalah dengan kekuatan super ketimbang bermain permainan tradisional yang banyak mengajarkan nilai-nilai moral dan kehidupan serta ketrampilan. sehingga tak jarang, ketika mereka mendapat masalah, mereka lebih berharap memiliki kekuatan super untuk dapat menyelesaikan masalah mereka.

Seiring perkembangan zaman, sekarang ini banyak film-film kartun yang membubuhkan unsur interaktifitas antara penonton dengan film yang ditonton. Sebagai contoh film kartun yang berjudul "*DORA the Explorer*". Film tersebut mengajak para penontonnya untuk ikut masuk dan berperan dalam film tersebut

walaupun hanya sebatas ucapan saja. Namun, hal itu menjadi terobosan baru terutama dalam menunjang perkembangan anak. Hal itu patut kita jadikan acuan dalam membuat film kartun yang khusus diperuntukkan untuk anak.

### 1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas rumusan masalah yang dapat kita ambil adalah bagaimana menciptakan sebuah film kartun yang cocok diperuntukkan untuk anak-anak dan bersifat mendidik.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan membatasi setiap proses pembuatan film kartun ini adalah sebagai berikut :

- ✓ Durasi dari film kartun yang berjudul ayo bermain permainan tradisional ini tidak dapat diprediksi dikarenakan film ini adalah film interaktif sehingga durasinya tergantung pada orang yang menonton. Namun jika kita hitung keseluruhan durasi maka film kartun ini berdurasi tidak lebih dari 15 menit.
- ✓ *Software* yang akan digunakan dalam membuat film kartun ini diantaranya adalah Macromedia Flash MX 2004, Adobe Photoshop Cs3, Adobe Audition 1.0, Adobe Premiere Pro 2.0, Sorenson Squeeze v6.
- ✓ Alur cerita dalam film kartun berjudul ayo bermain permainan tradisional ini dibuat *multiple plot* dan bersifat interaktif, sehingga penonton dapat

memilih sendiri alur yang mereka inginkan yang nantinya akan berdampak pada perbedaan *ending* cerita.

- ✓ Film kartun ini diperuntukkan untuk anak usia 5 sampai 10 tahun.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Dalam melakukan penelitian pembuatan film kartun ini pastinya memiliki tujuan. Berikut beberapa tujuan dari penelitian ini :

- ✓ Menghasilkan film kartun dengan kualitas yang baik dan mampu menjadi acuan atau referensi dalam pembuatan film kartun berikutnya.
- ✓ Mengetahui *software* apa saja dapat digunakan untuk membuat film kartun.
- ✓ Adanya Penelitian ini bertujuan untuk memenuhi syarat untuk menyelesaikan kuliah S1.
- ✓ Menambah Pengetahuan tentang dunia perfilman terutama film animasi.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat di petik adalah sebagai berikut :

##### 1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

- ✓ Diharapkan penelitian ini dapat membantu penulis untuk menyelesaikan kuliah S1 dengan hasil yang maksimal.
- ✓ Dengan adanya penelitian ini, penulis bisa belajar memprediksikan biaya yang dikeluarkan untuk membangun film kartun interaktif tersebut.

- ✓ Dengan adanya penelitian ini penulis dapat mengetahui teknik-teknik pembuatan film kartun beserta *software* yang digunakan.

#### 1.5.2 Manfaat dalam Kehidupan Masyarakat

- ✓ Di dalam kehidupan masyarakat, penelitian ini dapat mempengaruhi orang tua agar dapat memilih tontonan yang bermanfaat bagi anak mereka. Selain itu agar para orang tua selalu mengawasi anak-anak mereka.
- ✓ Penelitian ini dapat mengurangi kekhawatiran masyarakat akan tontonan yang berbahaya bagi anak.
- ✓ Dapat menambah tontonan hiburan yang mendidik bagi anak-anak sehingga anak-anak bisa terhibur sekaligus mendapatkan pengetahuan.

#### 1.6 Metodologi Penelitian

Penulis mendapatkan data melalui berbagai macam metode, yaitu:

##### 1.6.1 Metode Wawancara

Yaitu bertanya dan berkonsultasi langsung dengan orang-orang yang telah lama menggeluti pembuatan film kartun untuk mengetahui bagaimana cara membuat film kartun serta *software* apa saja yang digunakan untuk membuat film kartun tersebut.

##### 1.6.2 Metode Observasi

Yaitu peninjauan dan pengamatan langsung ke lokasi pembuatan film kartun. Agar lebih jelas mengenai seluk beluknya. Tidak cukup hanya dengan

melakukan wawancara, sudah seharusnya riset terjun ke lapangan dan terlibat langsung dalam proses produksi film kartun.

### 1.6.3 Metode Kepustakaan

Yaitu proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat di peroleh di perpustakaan maupun file-file dari Internet.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini akan terbagi dalam beberapa bab diantaranya adalah :

### 1.7.1 Bab I Pendahuluan

Menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan metode penelitian, serta sistematika penulisan.

### 1.7.2 Bab II Landasan Teori

Dalam bab ini akan di uraikan teori-teori tentang kartun animasi, masalah pengamatan sistem secara umum, yaitu sistem perangkat lunak yang di gunakan.

### 1.7.3 Bab III Analisa dan Perancangan

Tahap ini meliputi segala macam tahap yang ada pada tahap Pra Produksi dalam memproduksi film kartun seperti, pencarian ide, desain karakter, penulisan naskah, pembuatan *storyboard* dan desain struktur navigasi.

#### 1.7.4 Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Meliputi tahap Produksi yaitu, proses *drawing* (penentuan *key* dan *inbetween*), *scanning*, *coloring*, *editing* dan penambahan efek visual, pengisian suara *dubbing*, pemberian *sound effect*, *backsound*, sinkronisasi gerakan *visual* dengan *audio* dan tahap Pasca Produksi diantaranya adalah, penambahan tombol-tombol navigasi. sampai *rendering* dan konversi ke VCD.

#### 1.7.5 Bab V Penutup

Berisi kesimpulan, dan Saran dari skripsi yang sudah dilakukan.

