

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan berkembangnya teknologi dan kemajuan ilmu pengetahuan sekarang ini, turut membantu manusia terutama dibidang teknologi informasi. Perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa berubah ditunjang dengan kemajuan teknologi informasi dapat menghasilkan inovasi-inovasi yang lebih baik. Dengan teknologi informasi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia diharapkan bisa memberikan peranan penting dalam proses penyaluran informasi.

Kemajuan teknologi animasi juga dijadikan sebagai alat bantu dalam menyediakan informasi secara mudah dan efisien, namun dibalik kemajuan teknologi yang ada saat ini dengan banyaknya alat bantu di Negara kita sendiri masih banyak orang ataupun industri yang memiliki keterbatasan biaya dan kemampuan dalam penggunaan software animasi ataupun memiliki biaya tapi tidak mampu menggunakannya atau sebaliknya, ditambah lagi dengan kurangnya minat pada seni perancangan dan pembuatan film kartun pada personal yang berbeda. Pemanfaatan software animasi secara efektif dapat dijadikan sebagai salah satu perancangan dalam pembuatannya dan lebih murah dalam pembiayaannya.

Penelitian ini membahas tentang sebuah film animasi 2 dimensi yang dapat menjadi sebuah pilihan tontonan yang menarik, menghibur dan juga dapat mendidik yang memberikan pesan positif kepada para penonton. Banyaknya film bertema

dewasa dan sinetron yang sedang marak tanpa disadari memberi nilai negatif untuk para penonton bahkan anak-anak, karena tayangan seperti ini banyak mempertontonkan kekerasan, sadisme, kebencian, gaya hidup konsumtif yang ujungnya tidak memberikan pesan positif yang dapat ditiru oleh penontonnya terutama anak-anak. Sebuah tayangan film sangat berperan dalam proses pembentukan nilai-nilai yang dapat dianut oleh anak-anak.

Maka dari itu penulis ingin memberikan alternatif dalam memberikan pendidikan atau pelajaran terutama bidang agama khususnya perbuatan yang tidak boleh dilakukan dalam shalat. Sebab memberikan pendidikan agama kepada anak sangat penting, agar terhindar dari perbuatan yang tidak terpuji. Sehingga perilaku kognitif dapat tertanam dalam diri anak-anak khususnya sebagai pendidikan anak usia dini.

Perilaku kognitif adalah perilaku dimana individu membangun atau membentuk keyakinan dan sikapnya tentang dunia sekitarnya dan cara-cara ia memproses dan memberikan reaksi terhadap informasi yang masuk atau diterimanya. Dengan menanamkan perilaku kognitif sejak dini, maka anak dapat membedakan mana perbuatan yang baik dan mana perbuatan yang kurang baik.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengambil judul **"Perancangan Film Kartun 2 Dimensi Hal-hal Yang Tidak Diperbolehkan Dalam Shalat Untuk Pendidikan Anak Usia Dini"** dalam penyusunan tugas skripsi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka, rumusan masalah pada skripsi ini adalah, bagaimana membuat film animasi 2 dimensi Hal-hal Yang Tidak Diperbolehkan Dalam Shalat yang dapat menarik, menghibur, mendidik dan juga dapat memberikan pendidikan dan pesan positif kepada anak-anak usia dini.

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi agar tercapai tujuan dan sasaran yang ingin dicapai. Dalam film animasi 2 dimensi "Hal-hal yang tidak Diperbolehkan Dalam Shalat", batasan penelitian meliputi :

- Ruang lingkup ditujukan pada proses pembuatan film kartun "Hal-hal Yang Tidak Diperbolehkan Dalam Shalat"
- Durasi 5 menit
- Target pengguna adalah anak-anak usia dini berumur 6 tahun kebawah
- Perangkat lunak yang digunakan :
 - Macromedia Flash 8
 - Adobe Audition 1.0

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat menghasilkan film kartun 2D yang menceritakan tentang hal-hal yang tidak diperbolehkan dalam shalat.
2. Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi kedalam bentuk film berkualitas terdiri dari video maupun audionya.
3. Mengembangkan diri dan memberikan pengetahuan baru sesuai dengan kemampuan sendiri tentang perancangan sebuah film animasi yang sederhana namun menarik.
4. Mengembangkan aplikasi multimedia berupa animasi 2 dimensi sebagai media informasi dan edukasi.
5. Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Pembuatan skripsi ini dilakukan dengan langkah-langkah penelitian sebagai berikut :

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk menyusun skripsi ini adalah :

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 kartun 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 kartun.

2. Metode Analisis

- Analisis Kebutuhan Sistem.

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.

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Penulisan skripsi ini tersusun dari beberapa bab dengan sistematika pembahasan seperti berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini memberikan dan menguraikan gambaran tentang sebab disusunya penulisan skripsi, seperti Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan, dan Rencana Kegiatan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menerangkan teori yang melandasi Pengertian Animasi, Sejarah Animasi, Macam-macam Animasi, Prinsip Animasi, Tahapan Proses Produksi Animasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang perancangan film kartun dari mulai membuat ide cerita, Logline, Diagram Scene, Skenario, menggambarkan bentuk dan kepribadian tiap-tiap karakter yang akan dimasukkan kedalam proyek pembuatan film animasi, Pembuatan StoryBoard, dan Analisis mencakup kebutuhan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan pembuatan dari rancangan yang telah dibuat beserta proses renderingnya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini meliputi tentang kesimpulan-kesimpulan yang didapat dari hasil pembuatan film kartun dan sarana yang berkaitan dengan pengerjaan film kartun.