

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dari segi sumber daya manusia, Indonesia sebenarnya sudah memiliki para animator handal yang bisa dimanfaatkan untuk membantu mengembangkan karya film kartun di negeri ini. seperti Film kartun yang mempunyai nilai positif yang berjudul "*Perjalanan Pasukan Air*" yang inti dari film kartunnya adalah kelakuan manusia yang buruk yang bisa merugikan orang lain dan bisa menyebabkan bencana. Ide pembuatan dan ceritanya sangat bagus dan bisa memberikan informasi yang jelas. Namun Sejah ini sedikit sekali film kartun yang digunakan untuk media bersosialisasi dan memiliki tokoh karakter yang unik yang biasanya ada pada film kartun luar negeri seperti film *Spongebob*.

Hasil wawancara pada tanggal 3 Oktober 2012 dengan Bapak F. Budi Usmanto selaku Kasubsie hubungan pelanggan PDAM Klaten, bahwa jumlah pelanggan PDAM Klaten per Oktober 2012 sebanyak 31699 pelanggan,. Oleh karena itu beliau menghimbau kepada pelanggan agar bisa menghemat pemakaian air bersih. Saat ini PDAM melakukan sosialisasi melalui perangkat desa/kelurahan dan media cetak. Dan menurut Hasil wawancara pada tanggal 3 Oktober 2012 dengan Ibu Hartuti, SE. selaku Kasubsie Rekening, bahwa pembayaran rekening saat ini sudah bisa dilakukan secara online melalui Bank BRI. Tetapi 95%, pelanggan melakukan pembayaran tagihan rekening air langsung melalui loket pembayaran di PDAM Klaten.

Penulis mengambil judul “Pembuatan Film Kartun AIR Sebagai Media Sosialisasi PDAM Klaten” yang dimana di dalam film ini penulis mencoba untuk membuat sebuah tokoh karakter air yang unik sebagai tokoh dalam film kartun “Air” .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

Bagaimana cara membuat sebuah bentuk tokoh karakter air menjadi tokoh karakter air yang bisa beradegan menyampaikan pesan untuk berhemat air dalam film “AIR” ini ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Film Kartun “AIR” ini, penulis memberi batasan pada tiap prosesnya, yaitu:

- a. Pra Produksi, meliputi pencarian ide, tema, Logline, sinopsis, perancangan karakter, desain properti, skenario, penulisan naskah , dan pembuatan *storyboard*.
- b. Produksi, meliputi pembuatan karakter secara digital, pembuatan *background* dan *foreground*, pewarnaan serta *timing*.
- c. Pasca produksi, berupa pembuatan narasi suara, pemberian *sound efek*, sinkronisasi antara gerakan dan *visual* dengan *audio*, hingga *finishing* berupa *rendering*.

Perancangan film kartun ini dibuat menggunakan *software* Adobe Flash CS4, Adobe Premiere Pro CS4 dan Adobe Soundboot CS4.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat penelitian adalah:

- Mampu memproduksi Film Kartun secara personal sesuai dengan selera dan kemampuan sendiri.
- PDAM Klaten bisa bersosialisasi menggunakan Film Kartun ini.
- Sebagai sarana hiburan sekaligus sebagai media sosialisai yang ditujukan kepada pelanggan PDAM Klaten.
- Setelah menonton tayangan Film kartun “AIR” diharapkan pelanggan PDAM Klaten / masyarakat bisa merubah perilakunya dengan berhemat air
- Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 pada program studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Penulis mendapatkan data dan pengumpulan informasi melalui berbagai macam metode, yaitu:

1. Metode Observasi

Dengan melakukan observasi langsung pada objek penelitian yaitu PDAM Klaten.

2. Metode Wawancara

Dengan melakukan tanya jawab langsung dengan pihak yang terkait dengan masalah yang diteliti.

3. Metode Studi Pustaka

Metode ini dimaksudkan untuk memperoleh konsep-konsep secara teoritis menggunakan buku-buku panduan sebagai bahan referensi dalam mendapatkan semua informasi yang dibutuhkan.

4. Refrensi internet

Dengan membaca dari internet yang bisa di jadikan referensi dalam penulisan dan pembuatan film kartun "AIR"

1.6 Sistematika Penulisan

Mendefinisikan tentang tata cara penulisan dari apa yang akan penulis lakukan mulai dari tahap awal yaitu melakukan pengumpulan dokumen hingga penulisan laporan.

BAB I : Pendahuluan

Menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini akan membahas dasar teori tentang film kartun, definisi kartun dan animasi, *software* yang akan digunakan dalam pembuatan film kartun dan alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan film kartun.

BAB III : Perancangan

Bab ini membahas tentang analisis dan perancangan, mulai dari perancangan karakter, merancang warna tokoh karakter,

merancang *background* dan *foreground*, *property* yang digunakan, dan *storyboard*.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini memberikan penjelasan tentang proses pembuatan film kartun dari rancangan yang telah dibuat dimulai dari setting tempat, mewarnai dan membuat *property* yang akan digunakan hingga proses akhir yaitu proses *editing*, memberikan *effect* suara hingga akhirnya menjadi sebuah film kartun.

BAB V : Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

Daftar Pustaka

Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan dalam pembuatan film kartun.

Lampiran