

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Media *broadcasting* di Indonesia sudah banyak menampilkan karya-karya film animasi kartun, baik itu buatan luar negeri maupun buatan dalam negeri. Film animasi kartun di Indonesia sudah mulai sedikit dihargai keberadaannya, hal ini dibuktikan dengan banyaknya tayangan serial kartun di stasiun-stasiun televisi Indonesia. Diantara dominasi film animasi kartun luar negeri seperti : *Shinchan (Jpn)*, *Doraemon (Jpn)*, dan *Naruto (Jpn)*, *Spongebob Squarepants (US)*, *Avatar (US)*. karya animasi kartun anak bangsa juga patut dibanggakan seperti : Garuda, Ramayana, Jatayu, dan Petualangan Abdan.

Dalam memproduksi sebuah film layar lebar, biasanya pengeluaran biaya terbesar untuk memproduksi satu judul film adalah pada biaya sewa artis. Dengan memproduksi film animasi maka dapat menekan pengeluaran sewa artis tersebut dan menggantikannya dengan character yang sudah ditetapkan, selain bisa menghemat biaya produksi, pengembang juga bisa mengganti character sesuai keinginan dan kebutuhan produksi.

Pada awalnya film animasi kartun hanya berfungsi sebagai hiburan saja dan dikhususkan untuk anak-anak. Namun seiring berkembangnya teknologi dan kreatifitas, film animasi kartun tidak lagi sebagai konsumsi anak-anak saja. Saat ini sudah mulai berkembang jenis film animasi kartun yang dikhususkan untuk

remaja dan orang dewasa seperti film animasi *Gost in the shel (Jpn)*, *Serial Lain(Jpn)*, *Blood (Jpn)*, *Blood++ (Jpn)*, *Higurashi (Jpn)*, dan film animasi berbasis *flash* “*Happy three friends*”. Selain itu, film animasi kartun mulai merambah ke dunia pendidikan, kelestarian lingkungan, periklanan, video klip musik, promosi perusahaan dan lain sebagainya. Untuk film animasi kartun di dunia pendidikan, lebih dikhususkan tentang bagaimana informasi atau pengetahuan yang terkandung dalam film animasi dapat diterima oleh sasaran audiensnya.

Dalam perkembangannya, masyarakat mulai melirik film animasi kartun sebagai suatu media penyampaian pesan misalnya untuk mengarahkan generasi muda agar jauh dari narkoba, penularan HIV/AIDS, gaya hidup sex bebas dan sebagainya. Dengan menggunakan animasi kartun yang menarik, tentunya pesan yang ingin disampaikan dalam film animasi dapat dengan mudah diterima pemirsanya. Pesan tersebut dapat berupa himbauan, arahan, dampak dan akibat, serta cara untuk mengatasinya. Untuk film kartun “Bahaya Penggunaan Narkoba” termasuk kedalam jenis film kartun pendidikan yang ditujukan kepada generasi muda. Inti jalan ceritanya mengarahkan agar memulai pola hidup sehat.

Pada pembuatan film animasi kartun khususnya kartun 2 dimensi, ada beberapa teknik pembuatannya yaitu dengan metode *limited animation* dan *unlimited animation*. Perbedaannya terletak pada penggambaran karakternya, untuk metode *unlimited animation* seluruh tubuh karakter digambar utuh dan

tidak terpisah sedangkan untuk metode *limited animation*, bagian bagian tubuh karakternya dipisah pada bagian yang banyak bergerak saja.

## 1.2 Rumusan Masalah

Perkembangan film animasi sangat pesat, semua kalangan baik anak-anak, remaja, maupun orang dewasa banyak yang menyukainya. Hal ini sangat membantu dunia pendidikan untuk memberikan informasi dan pengetahuan yang berharga kepada generasi muda melalui film animasi kartun. Kebanyakan dari film animasi kartun tersebut merupakan film humor dan untuk hiburan saja. Masih sedikit yang menggunakan film animasi kartun khusus untuk pendidikan. Dalam pembuatan film animasi kartun 2D harus melalui tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi . Selain itu juga dibutuhkan teknik-teknik tertentu dalam membuat animasi kartun 2D sehingga mudah dikerjakan. Maka yang menjadi pokok permasalahan ini adalah : Bagaimana membuat film animasi kartun “Bahaya Penggunaan Narkoba” menggunakan teknik yang mudah yaitu teknik *unlimited animation* ?

## 1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memberikan arah yang lebih jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode atau cara yang tepat dan cepat, serta tercapainya tujuan penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi

tersebut, maka penulis membatasi penelitian pada proses pembuatan film kartun dua dimensi dengan metode *unlimited animation*.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

##### 1. Bagi Penulis

- Mampu membuat film animasi Bahaya Penggunaan Narkoba
- Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM, yaitu telah menempuh mata kuliah multimedia, multimedia lanjut dan perancangan film kartun.
- Mampu mengembangkan pengetahuan dengan teknik yang mudah diterapkan.
- Memperoleh wawasan secara nyata dari penelitian yang dilakukan
- Dapat menambah wawasan dalam dunia kerja.

##### 2. Bagi Para Animator

- Menambah pengetahuan tentang teknik pembuatan film animasi kartun.
- Dapat menikmati dan mengambil pelajaran yang didapat dari film animasi kartun yang telah penulis rancang.

- Memacu para animator dalam negeri untuk membuat karya animasi kartun sendiri.
- Mendapatkan pengetahuan tentang kerja tim yang dilakukan dalam pembuatan film kartun.
- Sebagai referensi buat teman-teman/adik-adik kelas yang tertarik dalam bidang film animasi kartun 2 dimensi.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan solusi metode yang menarik dalam penyampaian pesan.
2. Menambah daya kreasi dan imajinasi.
3. Memberikan pengetahuan tentang bahaya virus HIV/AIDS.
4. Menyadarkan generasi muda tentang bahaya virus HIV/AIDS.
5. Menambah pengetahuan tentang cara menanggulangi penyebaran virus HIV/AIDS.

### **1.6 Metode Penelitian**

Pengumpulan data merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan maka pengumpulan data yang benar, akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam



penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan data tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan penelitian, yaitu sebagai berikut :

### **1. Metode Study Literatur**

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas Internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi kartun.

### **2. Metode Kepustakaan ( *Library* )**

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

### **3. Metode Wawancara ( *Interview* )**

Melalui metode ini penulis dapat memperoleh penjelasan dan pengarahannya secara langsung dari pihak yang berpengalaman dalam pembuatan film animasi kartun.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut :

Bab I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal pelaksanaan kegiatan.

## Bab II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang pengertian animasi, pengertian multimedia, konsep dasar animasi, peralatan dasar membuat film kartun, prinsip animasi, kebutuhan sumber daya manusia, pewarnaan, system televisi dunia, perangkat lunak dalam pembuatan film kartun.

## Bab III : ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN

Pada bab ini menggambarkan tentang ide cerita, tema, *logline*, sinopsis, *diagram scene*, *character development*, membuat *storyboard*, dan analisis biaya manfaat.

## Bab IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas bagaimana cara atau teknik pembuatan film animasi kartun yang lebih efisien secara bertahap dan dengan metode *unlimited animation*.

## Bab V : PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan dari penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA :

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penyusun untuk menulis laporan, baik berupa buku, buku panduan, majalah, internet.

### 1.8 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Agar penyusunan skripsi yang dibuat selesai dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan maka diperlukan jadwal perencanaan kegiatan. Adapun daftar perencanaan kegiatan sebagai berikut

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

No	Agenda Kegiatan	Tahun 2011											
		Bulan 1				Bulan 2				Bulan 3			
		M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pembuatan Storyboard												
2	Perancangan Tokoh Karakter												
3	Membuat Background												
4	Menggambar inbetween												



