

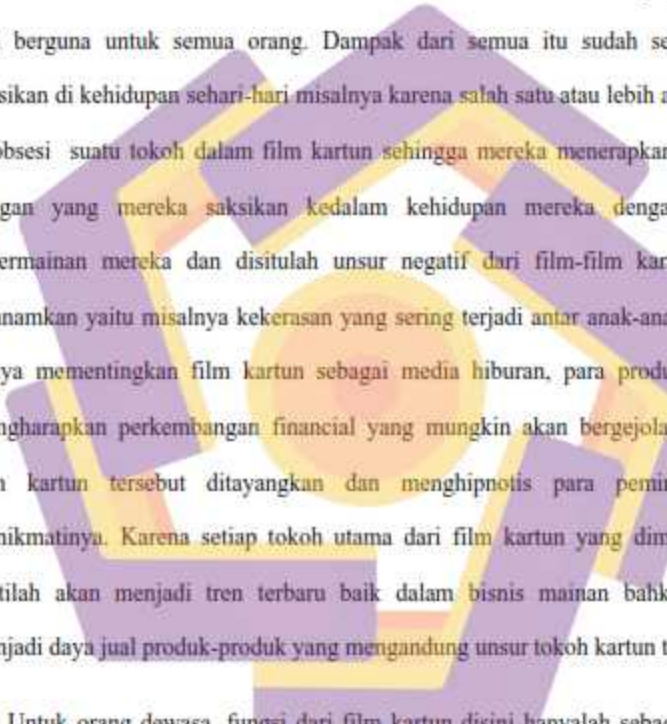
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film kartun saat ini dapat dikatakan menjadi suatu media hiburan yang dapat dinikmati setiap orang, baik besar kecil maupun tua muda mereka semua serasa terhipnotis bila menikmati film kartun yang diputar. Hal itu disebabkan karena didalam film kartun tersebut dapat memunculkan ekspresi-ekspresi serta imajinasi setiap manusia yang tidak ada batasnya. Pada dasarnya setiap manusia memiliki daya imajinasi yang sangat besar hingga tak terbatas, dari yang imajinasi paling aneh dan unik sampai imajinasi atau keinginan-keinginan yang tidak mungkin terwujud. Maka dari itu film kartun sangat menghibur bagi orang-orang yang memiliki imajinasi tinggi karena didalam film kartun semua sangat mungkin terjadi.

Teknik animasi sudah berhasil disingkap oleh akal cerdas manusia sejak ribuan tahun lalu. Berdasarkan teknik – teknik tertentu yang terus dikembangkan hingga kini, animasi telah tumbuh menjadi industri luar biasa. Dari teknik manual hingga menjadi digital seperti sekarang ini, animasi telah mempesona dan menyihir jutaan umat manusia. Sayangnya, di negeri ini animasi boleh dikata masih menjadi anak tiri, disisihkan, kurang dihargai, dikesampingkan. Alasannya kebanyakan klasik, tidak memberikan janji atau kenikmatan apa- apa, setidaknya secara materi karena film kartun hanya berperan sebagai media penghibur saja.



Jika kita mengamati perkembangan serta peredaran film kartun yang sering kita lihat selama ini tidak sedikit film kartun yang diproduksi hanya mementingkan unsur hiburan saja tidak menonjolkan aspek-aspek penting seperti pendidikan atau masukan serta motivasi untuk melakukan suatu hal yang positif dan berguna untuk semua orang. Dampak dari semua itu sudah sering kita saksikan di kehidupan sehari-hari misalnya karena salah satu atau lebih anak yang terobsesi suatu tokoh dalam film kartun sehingga mereka menerapkan adegan-adegan yang mereka saksikan kedalam kehidupan mereka dengan teman sepermainan mereka dan disitulah unsur negatif dari film-film kartun yang ditanamkan yaitu misalnya kekerasan yang sering terjadi antar anak-anak. Selain hanya mementingkan film kartun sebagai media hiburan, para produsen juga mengharapkan perkembangan financial yang mungkin akan bergejolak selama film kartun tersebut ditayangkan dan menghipnotis para pemirsa yang menikmatinya. Karena setiap tokoh utama dari film kartun yang dimunculkan pastilah akan menjadi tren terbaru baik dalam bisnis mainan bahkan dapat menjadi daya jual produk-produk yang mengandung unsur tokoh kartun tersebut.

Untuk orang dewasa, fungsi dari film kartun disini hanyalah sebagai media hiburan semata padahal semua orang yang merasakan keasyikan menonton sebuah film kartun pastilah akan seperti orang terhipnotis. Padahal jika dalam sebuah film kartun mengandung suatu unsur ajakan atau pelajaran-pelajaran penting yang bisa mereka dapatkan maka para orang dewasa lebih cepat memahami dan menerapkannya karena daya berfikir orang dewasa sudah dapat memilah-milah sendiri mana yang bermanfaat dan yang tidak. Oleh karena itu saat ini film kartun

yang berisi ajakan untuk mensejahterakan hidup sangat dibutuhkan khususnya ajakan untuk meningkatkan perekonomian demi mengurangi angka pengangguran yang semakin bertambah disetiap tahunnya.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat serta mencermati dari latar belakang masalah diatas dapat disimpulkan bahwa masalah yang akan diangkat adalah bagaimana membuat film kartun dua dimensi yang bisa memotivasi untuk berwirausaha. Dengan semakin dahsyatnya motivasi berwirausaha yang ditanamkan kepada para pemuda maka akan semakin besar pula semangat pemuda untuk berwirausaha demi mensejahterakan kehidupan ekonomi mereka saat ini melalui suntikan motivasi film kartun dua dimensi yang berjudul "Menuju Sukses".

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film kartun animasi 2D yang berjudul "Menuju Sukses" ini ada batasan permasalahan pada beberapa pokok bahasan, seperti:

1. Melalui animasi dua dimensi, film kartun "Menuju Sukses" memberikan suatu suntikan motivasi untuk berwirausaha demi memperbaiki kesejahteraan perekonomian masyarakat.

2. Durasi yang akan dibuat dalam film kartun “Menuju Sukses” ini adalah 10 menit yang meliputi pembuka cerita, awal cerita, isi cerita, akhir dari cerita, penutup dan pesan-pesan.
3. Software-software yang digunakan dalam pembuatan film kartun dua dimensi “Menuju Sukses” ini adalah adobe photoshop, adobe audition, toon boom, dan adobe premiere pro.
4. Teknik animasi yang akan dipakai yaitu dengan menggunakan teknik *hybrid*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan animasi 2D yang berisi tentang motivasi-motivasi untuk berwirausaha. Selain itu tujuan dari penelitian ini juga meliputi tujuan internal dan eksternal, yaitu:

Tujuan Internal :

- Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi kedalam bentuk film kartun dua dimensi yang berkualitas dari segi isinya.
- Mengembangkan diri dan membuka wawasan motivasi untuk berwirausaha.
- Menerapkan unsur penting yang sering terlupakan dalam pembuatan film kartun dua dimensi yaitu tentang ajakan untuk melakukan hal-hal yang positif serta bermanfaat.

Tujuan Eksternal :

- Sebagai sarana hiburan dengan menikmati isi serta jalan cerita dari film kartun.
- Memotivasi pembaca untuk melakukan hal-hal positif dan bermanfaat yang tercantum didalam isi film kartun yang berjudul "Menuju Sukses".
- Untuk mengajak para pembaca bahwa dalam pembuatan film kartun hendaknya memperhatikan unsur-unsur penting yang harus terkandung didalamnya seperti unsur pendidikan maupun unsur ajakan untuk melakukan hal-hal yang positif dan bermanfaat.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Penulis mendapatkan data melalui berbagai macam metode, yaitu:

a. Metode Wawancara

Penulis bertanya dan konsultasi langsung dengan orang-orang atau narasumber yang dianggap dapat memberi masukan-masukan dalam proses terciptanya karya ini sehingga dapat menjadi suatu karya yang berkualitas.

b. Metode Observasi

Yaitu peninjauan serta pengamatan langsung dilingkungan masyarakat untuk mengetahui masalah-masalah yang biasa timbul sehingga dapat

mendapatkan solusi yang akan diisikan dalam film kartun ini. Untuk lebih jelas tentang seluk-beluk masalah-masalah yang timbul serta bagaimana solusi-solusi yang harus tercipta sudah seharusnya riset terjun langsung ke lapangan.

c. **Metode Kepustakaan**

Yaitu proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi serta kualitas yang terkandung dalam film kartun ini yang dapat diperoleh dari perpustakaan maupun file-file internet.

1.5.2 Pra Produksi

Pada tahap ini meliputi ide cerita, tema, logline, sinopsis, diagram scene, perancangan karakter, naskah dan *story board*.

1.5.3 Produksi

Tahap ini meliputi perancangan *background* dan *foreground*, merancang *key*, *inbetweening*, dan *timing*, *Scan* gambar, teknik *Clean up* gambar dasar, *colouring*, dan penganimasian.

1.5.4 Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi berisi tentang tahapan penyelesaian mulai dari *editing*, *dubbing*, dan penambahan *sound FX* hingga *finishing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang penulis gunakan adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Menggambarakan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II Landasan Teori

Membahas tentang semua teori yang mendasari pembahasan secara detail yang terkait dengan perancangan hingga hasil dari pembuatan film kartun "Menuju Sukses" serta menjelaskan tentang adanya unsur-unsur penting yang harus terkandung di dalam isi film kartun tersebut.

BAB III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini penulis menerangkan tentang pra produksi yang dilakukan dari mulai awal sampai dengan pembuatan storyboard.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Membahas tentang produksi serta pasca produksi dari pembuatan film kartun dua dimensi "Menuju Sukses".

BAB V Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan tugas akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN