

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia teknologi informasi telah mempengaruhi kehidupan setiap insan yang ada. Baik yang bergerak dalam bidang teknologi ataupun orang awam yang kesemuanya memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari.

Teknologi informasi yang semakin maju ini dimanfaatkan dengan baik bagi orang-orang yang berkecimpung dalam dunia teknologi. Animasi termasuk dalam bidang yang memanfaatkan teknologi. Animasi telah memberikan kontribusi terhadap kemajuan dunia pertelevisian dan perfilman. Kemajuan teknologi animasi juga dijadikan sebagai alat bantu dalam menyediakan informasi secara mudah dan efisien. Belakangan ini trend animasi dapat dilihat langsung pada dunia pertelevisian, demikian juga dengan dunia iklan. Team *creative marketing* perlu lebih tahu jenis animasi apa saja yang bisa mereka gunakan dalam iklan mereka. Animasi membuat sesuatu terkesan lebih hidup.

Saat ini para orang tua sangat kesulitan dalam memberikan nasehat dan mengajarkan kepada anak-anak mereka untuk melaksanakan sholat. Orang tua juga banyak yang sibuk, sehingga tidak punya waktu untuk mengajari dan

membimbing anak-anaknya untuk melaksanakan sholat. Apalagi saat ini anak-anak cenderung lebih suka bermain ataupun berlama-lama nonton tv. Padahal sholat adalah tiang agama bagi umat muslim. Apalagi sholat subuh, sholat yang dilakukan pada pagi hari menjelang terbitnya matahari ini sering ditinggalkan, mungkin bangun kesiangan atau malas melaksanakannya. Sehingga diperlukan media yang dapat menarik anak-anak untuk belajar sholat dan melaksanakan ibadah sholat. Oleh karenanya dalam skripsi ini penulis mengambil judul “ Membuat Kartun Belajar Sholat Subuh untuk Anak ”

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang sebelumnya maka berikut ini adalah rumusan masalah dari pembuatan animasi “ Membuat Kartun Belajar Sholat Subuh untuk Anak ” Menggunakan Macromedia Flash : Bagaimana membuat film kartun dengan menggunakan teknik 2D hybrid animation menggunakan software Macromedia Flash 8.

1.3 BATASAN MASALAH

Dalam pembuatan film kartun animasi “ Membuat Kartun Belajar Sholat Subuh untuk Anak ” penulis memberi batasan yang sangat jelas pada tiap prosesnya:

1. Pra Produksi, meliputi pencarian materi, perancangan karakter, penulisan

sinopsis, pembuatan skenario, dan pembuatan storyboard.

2. Produksi, yang meliputi proses drawing, pembuatan key animation, inbetween animation, perancangan background, pewarnaan digital dan penganimasian.
3. Pasca Produksi meliputi pengisian dubbing, penggabungan animasi, penyusunan animasi hingga rendering dan dibuat master dalam bentuk VCD.

Adapun software yang penulis gunakan adalah : Macromedia Flash 8, Adobe Audition 5.5, Adobe Photoshop CS, dan Adobe Premier Pro.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan utama dari penelitian ini adalah menghasilkan film kartun “ Membuat Kartun Belajar Sholat Subuh untuk Anak ” adapun tujuan yang lainnya adalah:

1. Sebagai media pengembangan dan penerapan ilmu yang didapat selama masa studi di STMIK AMIKOM dengan konsentrasi film kartun
2. Mengetahui proses dalam memproduksi suatu film animasi
3. Dapat memperoleh gambaran secara nyata bagaimana cara memproduksi dan membuat sebuah film animasi dengan menggunakan peralatan yang ada secara maksimal
4. Sebagai media pembelajaran untuk anak dalam melaksanakan ibadah sholat.
5. Untuk memenuhi salah satu persyaratan formal mahasiswa tingkat akhir dalam menyelesaikan studi Strata I pada Sekolah Tinggi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 METODE PENGUMPULAN DATA

Sebagai usaha untuk mendapatkan data yang benar dan relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, diantaranya:

1. Metode Studi Pustaka

Adalah suatu metode untuk memperoleh data yang diperlukan dengan cara mengacu pada literatur-literatur, buku dan semua media yang berisi informasi tentang animasi dan kesemuanya berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

2. Metode Observasi

Adalah suatu metode Pengumpulan data yang diperoleh dengan cara penelitian.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menyajikan data dengan uraian tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini penulis menguraikan tentang teori yang mendasari sejarah animasi, pengertian animasi, perkembangan dunia animasi, perkembangan animasi di Indonesia, macam-macam bentuk animasi, teknik produksi animasi 2D,

proses pembuatan animasi serta langkah-langkah dalam pembuatan film kartun seperti proses pra produksi, produksi dan pasca produksi dan menguraikan tinjauan singkat sistem perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab III ini penulis menguraikan tentang unsur membangun cerita, meliputi pencarian ide, perancangan karakter, penulisan sinopsis, pembuatan skenario, dan pembuatan storyboard.

BAB IV IMPLEMENTASI dan PEMBAHASAN

Pada bab VI ini penulis menguraikan pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, seperti proses drawing, coloring hingga proses pengisian suara beserta proses renderingnya dan perekaman dari frame ke CD dan menguraikan tentang hasil rendering.

BAB V PENUTUP

Bab V ini penulis menguraikan tentang kesimpulan-kesimpulan yang didapat dari hasil program dan semua kegiatan-kegiatan dalam pembuatan kartun.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN