

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan animasi sangat pesat dan mampu menarik minat masyarakat dari berbagai kalangan. Hal ini terbukti dengan maraknya animasi-animasi kartun yang di tayangkan di televisi. Film animasi tidak akan pernah terpisahkan dari rumah produksi yang membuat film tersebut. Saat ini telah tumbuh banyak studio animasi yang menghasilkan karya-karya animasi yang fenomenal. Industri animasi pun menjadi sarana pemacu perkembangan ekonomi sebuah Negara, karena begitu besarnya omset ekonomi yang di hasilkan oleh industri kreatif ini.

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.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini, membawa pengaruh besar pada dunia pendidikan. Contohnya, komputer dan internet telah mempengaruhi proses pembelajaran sampai saat ini. Aturan- aturan pendidik dan pembelajar telah berubah karena di pengaruhi media dan teknologi yang digunakan di dalam kelas. Perubahan ini sangat esensial, karena sebagai penuntun dalam

proses pembelajaran, pendidik (guru) berhak menguji media dan teknologi dalam konteks belajar dan itu berdampak pada hasil belajar siswa.

Banyaknya film bertema dewasa dan sinetron yang sedang marak tanpa disadari memberi nilai negatif untuk para penonton bahkan anak-anak, karena tayangan seperti itu banyak mempertontonkan kekerasan, sadisme, kebencian, gaya hidup konsumtif yang ujungnya tidak memberikan pesan positif yang dapat ditiru oleh penontonya terutama anak-anak, karena tayangan film juga mempengaruhi dalam proses pembentukan nilai-nilai moral yang dapat dianut oleh anak-anak usia dini. Penelitian ini membahas tentang sebuah film animasi 2 dimensi yang dapat di manfaatkan oleh guru sebagai pendidik untuk menjadi sebuah pilihan tontonan yang menarik, menghibur dan juga dapat mendidik yang memberikan pesan positif kepada para penonton terutama anak-anak usia dini.

Dari uraian diatas maka terciptalah ide untuk membuat skripsi dengan judul "Perancangan Film Kartun 2D anwar dan sang burung kecil sebagai media tontonan yang menarik, menghibur dan mendidik".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana membuat sebuah film kartun 2D yang menarik, menghibur dan mendidik ?

1.3 Batasan Masalah

Agar film kartun 2D ini mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Film kartun 2D ini dirancang sebagai tontonan yang menarik, menghibur dan menarik
2. Perangkat yang di gunakan :
 - a) Adobe Flash CS 5
 - b) Adobe Photoshop
 - c) Adobe Illustrator
 - d) Adobe Audition
 - e) Adobe After Iffect
 - f) Adobe Premier Pro

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan film kartun 2D yang menarik, menghibur dan mendidik bagi para penontonnya.
2. Sebagai Syarat kelulusan jenjang Strata 1 pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Mengasah keahlian penulis dalam membuat film kartun 2D
2. Sebagai media hiburan yang menarik dan mendidik bagi para penonton.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Literatur

Yaitu dari cara pengumpulan data dari artikel-artikel di internet, buku-buku tentang film animasi. Metode ini sangat berguna dalam mendukung dasar teori penelitian.

2. Dokumentasi

Yaitu mengumpulkan data dengan merujuk pada buku-buku atau literatur, media cetak dan elektronik yang berkaitan dengan masalah-masalah penelitian.

1.7 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 masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai teori-teori pengenalan hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam perancangan pembuatan laporan ini yaitu pengertian multimedia, pengertian animasi, jenis dan teknik animasi, pengembangan film animasi, metode analisis, software yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menguraikan secara umum tentang analisis dan perancangan proyek. Dalam hal ini adalah pembahasan metode analisis kebutuhan sistem, analisis proses pembuatan film, perancangan *storyboard* dan *karakter*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan proses pembuatan film animasi dari rancangan yang telah dibuat, mulai dari pembuatan Karakter Pemain, Pembuatan *Background*, *Foreground*, *Coloring*, Penganimasian, *Editing Video* dan *Audio*, *Final Editing*.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi rumusan hasil analisis atau kesimpulan dari bab-bab yang sebelumnya, serta saran untuk bisa menjadikan langkah lebih maju dan lebih baik dalam menganalisis suatu masalah.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini memuat referensi-referensi yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi.

LAMPIRAN

