

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film kartun menggambar obyeknya secara sederhana, karena penyederhanaan inilah yang membuat kartun menjadi mudah untuk diikuti dan direpson dibandingkan sesuatu yang realistik. Hal inilah yang menyebabkan gambar-gambar kartun dapat disukai oleh beragam orang, melintasi batas usia hingga negara. Dengan kualitas praga yang luar biasa, warna-warna pada bagan, bentuk unik suatu obyek, dan getaran bunyi yang khusus, semuanya akan membantu mendapatkan perhatian dan memperbaharui daya tarik gagasan yang disampaikan. Orang Akan lebih mudah untuk 'mendengarkan' apa yang dikatakan karakter kartun dibandingkan bila hal yang sama disampaikan secara *realistic*. Oleh karena itu film kartun dapat menjadi media penyampaian informasi yang mudah untuk diterima oleh penonton atau penyimak.

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 atau sebaliknya, ditambah lagi dengan kurangnya minat pada seni perancangan dan pembuatan film kartun pada personal yang berbeda. Pemanfaatan software animasi secara efektif dapat dijadikan sebagai

salah satu alternatif perancangan dalam pembuatannya dan lebih murah dalam pembiayaannya.

Penelitian ini membahas tentang sebuah film animasi 2 dimensi yang dapat menjadi sebuah pilihan tontonan yang menarik, menghibur dan juga dapat mendidik yang memberikan pesan positif kepada para penonton. 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 penontonnya terutama anak-anak. Sebuah tayangan film sangat berperan dalam proses pembentukan nilai-nilai yang dapat diadopsi oleh anak-anak.

Dari uraian diatas maka terciptalah ide untuk membuat skripsi dengan judul **"Perancangan Film Kartun 2D Ulah Si Copy Paste"**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka, rumusan masalah pada skripsi ini adalah, bagaimana membuat film animasi 2 dimensi Ulah Si Copy Paste yang dapat menarik, menghibur dan juga dapat mendidik memberikan pesan positif kepada para penonton.

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi agar tercapai tujuan dan sasaran yang ingin dicapai. Dalam film animasi 2 dimensi "Ulah Si Copy Paste".

Batasan penelitian meliputi :

- Ruang lingkup ditujukan pada proses pembuatan film kartun "Ulah Si Copy Paste"
- Durasi 5 menit

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat menghasilkan film kartun 2D
2. Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi kedalam bentuk film berkualitas terdiri dari video maupun audionya.
3. Mengembangkan diri dan memberikan pengetahuan baru sesuai dengan kemampuan sendiri tentang perancangan sebuah film animasi yang sederhana namun menarik.
4. Dapat menyajikan media pembelajaran yang lebih efisien tentang perencanaan sebuah film animasi.
5. Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Pembuatan skripsi ini dilakukan dengan langkah-langkah penelitian sebagai berikut :

1. Metode Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial, dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh di perpustakaan maupun file dari internet.

2. Analisi Data

Menganalisis permasalahan lebih mendalam dari data yang telah didapat.

3. Perancangan Program

Melakukan proses pembuatan film animasi 2 dimensi "Ulah Si Copy Paste".

4. Pembuatan Laporan

Menyusun laporan skripsi dengan permasalahan yang sudah ada, diambil dari permasalahan yang sudah dianalisis

5. Uji Coba Program

Pengujian program ini dilakukan untuk memastikan bahwa film yang dibuat dengan bantuan software tersebut sudah berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Penulisan skripsi ini tersusun dari beberapa bab dengan sistematika pembahasan seperti berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memberikan dan menguraikan gambaran tentang sebab disusunya penulisan skripsi, seperti Latar Belakang Masalah, Perumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan , dan Rencana Kegiatan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menerangkan teori yang melandasi Pengertian Animasi, Sejarah Animasi, Macam-macam Animasi, Prinsip Animasi, Tahapan Proses Produksi Animasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menganalisa biaya manfaat pembuatan film kartun dan kemudian menggambarkan bentuk dan kepribadian tiap-tiap karakter yang akan dimasukkan ke dalam proyek pembuatan film animasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, perencanaan film animasi yang dibuat beserta proses *rendering*. Serta penilaian responden yang telah menonton film tersebut.

