

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini para orang tua sangat kesulitan dalam memberikan nasehat kepada anak-anak mereka. Anak-anak jaman sekarang cenderung lebih suka mendengarkan nasehat dari orang lain dibanding orang tua sendiri. Ditambah lagi sekarang banyak tontonan yang berpengaruh tidak baik terhadap anak-anak.

Tontonan yang dikonsumsi oleh anak-anak membuat khawatir masyarakat terutama para orang tua. Karena manusia adalah makhluk peniru dan imitatif. Perilaku imitatif ini sangat menonjol pada anak-anak dan remaja. Kekhawatiran orang tua juga disebabkan oleh kemampuan berpikir anak masih relatif sederhana. Mereka cenderung menganggap apa yang ditonton sesuai dengan yang sebenarnya. Mereka masih sulit membedakan mana perilaku/tontonan yang fiktif dan mana yang memang kisah nyata. Mereka juga masih sulit memilah-milah perilaku yang baik sesuai dengan nilai dan norma agama dan kepribadian bangsa. Adegan kekerasan, kejahatan, konsumtif, termasuk perilaku seksual di layar televisi diduga kuat berpengaruh terhadap pembentukan perilaku anak.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka perlu dilakukan penelitian yang lebih mendalam, dan penelitian ini diberi judul "Pembuatan film animasi 2 dimensi "Monyet yang serakah".

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat film animasi 2 dimensi yang dapat dinikmati kalangan anak-anak, yang dapat menghibur dan memberikan nilai positif.

1.3. Batasan Masalah :

Pembatasan masalah dilakukan untuk menghindari ruang lingkup penelitian yang terlalu luas , maka peneliti merasa perlu untuk membuat pembatasan masalah yang lebih spesifik dan jelas. Adapun yang menjadi pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1.3.1. Lingkup penelitian

1. Penelitian ini bersifat korelasional dan terbatas pada minat menonton masyarakat terhadap tayangan film animasi yang meliputi perhatian, persepsi dan keinginan.
2. Sampel dalam penelitian ini adalah responden anak-anak, remaja, dewasa serta para orang tua
3. Penelitian ini dilakukan pada bulan November tahun 2010.
4. Durasi film selama 10 menit, animasi 2 Dimensi. Software yang digunakan Adobe Photoshop CS4, Adobe Flash CS4, Adobe After Effect CS4, Adobe Soundboot CS4 dan Adobe Premiere Pro CS4

1.3.2. Media yang digunakan

Film ini berdurasi pendek, maka akan sulit rasanya jika akan dipasarkan (dijual) sendiri. Sehingga media yang cocok adalah dengan cara menggandeng

perusahaan yang memproduksi makanan/minuman untuk anak seperti nestle ataupun Dancow.

1.4 Tujuan Penelitian :

1. Membuat Film animasi 2 Dimensi
2. Menemukan dan mengembangkan ide dalam merancang film animasi.
3. Membantu memenuhi kebutuhan hiburan bagi masyarakat khususnya film animasi.
4. Memenuhi persyaratan kelulusan pada jenjang Strata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian :

1. Dapat membuat film animasi 2 Dimensi
2. Bisa menjadi tolok ukur kemampuan dalam bidang Multimedia, dalam hal ini kemampuan dalam bidang pembuatan film animasi 2 Dimensi
3. Bias menjadi referensi mahasiswa yang lain dalam pembuatan film animasi 2 Dimensi
4. Bisa menjadi sarana untuk mengantarkan ke dunia nyata (pekerjaan) berdasarkan bidang ini, yakni sebagai Animator 2 Dimensi

1.6 Metodologi penelitian :

Penulis dalam pengumpulan data tidak menggunakan hanya satu metode. Tetapi menggunakan tiga metode, yaitu :

1.6.1 Metode Kepustakaan

Pengumpulan data yang diperoleh dengan cara membaca dan mempelajari permasalahan yang ada dari buku-buku dan juga internet yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

1.6.2 Metode Observasi

metode observasi yaitu kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. dalam penelitian ini menggunakan observasi sistematis, yaitu observasi yang dilakukan dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan

1.6.3 Metode Wawancara

metode wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. dalam penelitian ini wawancara yang dilakukan adalah wawancara bebas terpimpin, yaitu kombinasi dari kombinasi wawancara bebas dan terpimpin dalam melakukan wawancara. pewawancara membawa pedoman yang merupakan garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan.

1.7 Sistematika Penulisan :

BAB I Pendahuluan

Menjelaskan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II Landasan Teori

Menjelaskan uraian tentang sejarah singkat dan informasi yang berhubungan dengan film animasi, serta prinsip pembuatan dan software yang digunakan dalam pembuatan film animasi.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini berisi inti atau pokok cerita dimana didalamnya terdapat ide, tema, logline, sinopsis, karakter, naskah, latar cerita serta storyboard. Pada bab ini juga berisi analisis kebutuhan hardware dan software.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Menjelaskan tentang pembahasan umum, penerapan teknik painting/melukis, produksi, post produksi, editing video dan audio serta finishing.

BAB V Penutup

Berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta beberapa saran yang mungkin diperlukan oleh peneliti untuk kesempatan yang akan datang.

