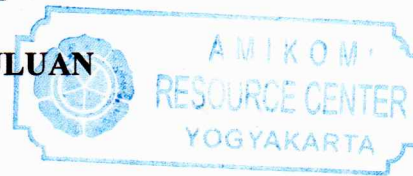


**BAB I**  
**PENDAHULUAN**



**1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan multimedia mempunyai efek yang besar dalam dunia hiburan. Film animasi contohnya. Film-film animasi dapat menghasilkan banyak uang dan juga orang yang membuat film animasi itu dapat menjadi terkenal. Dalam film animasi, selain menjadi media hiburan juga dapat untuk dijadikan media pembelajaran. Belajar tidak hanya tentang membaca dan menghitung saja, tetapi moral dan perilaku baik juga dapat dipelajari.

Anak-anak seusia TK (taman kanak-kanak) memang cenderung lebih banyak bermain daripada belajar. Tetapi mereka tidak boleh meninggalkan belajar, karena belajar juga untuk masa depan mereka. Ketika anak-anak seusia TK belajar di dalam kelas terkadang mereka jenuh saat belajar. Anak-anak TK ABA Jogoyudan contohnya. Mereka terkadang tidak fokus dalam pelajaran dan merasa jenuh saat belajar. Ada banyak faktor yang mempengaruhinya, salah satunya mereka membutuhkan hiburan. Mengingat permasalahan di atas, penulis terdorong untuk membuat film animasi sebagai media hiburan untuk anak-anak TK ABA Jogoyudan agar mereka tidak jenuh karena belajar dengan materi pelajaran yang diberikan guru mereka.

Disini penulis akan membuat film animasi tentang balapan mobil. Balapan mobil yang ingin dibuat oleh penulis cukup unik, karena balapan ini mempunyai karakter-karakter mobil yang lucu setelah mereka mendapatkan kekuatan.

Balapan mobil ini akan melalui 3 lap. Pada lap ke-2 muncul kotak yang berisi kekuatan unik. Mobil-mobil itu cukup menabrakkan kotak itu agar mereka mendapatkan kekuatan. Tetapi kekuatan itu belum dapat digunakan karena kekuatan itu baru dapat digunakan pada Lap ke-3. Balapan itu menjadi menarik karena mereka saling menyalip dengan menggunakan kekuatan yang mereka peroleh.

Selain menjadi media hiburan, film animasi ini juga mempunyai maksud melatih pola pikir anak dalam menumbuhkan jiwa kompetisi yang baik untuk menjadi pemenang. Sabar dan tepat waktu dalam menggunakan kekuatan adalah kunci agar menjadi pemenang dalam balapan ini. Film ini juga mengajarkan agar jangan sombong dan jangan merasa sudah menang ketika pertandingan belum selesai.

Ada beberapa teknik dalam pembuatan film animasi. Teknik yang digunakan untuk membuat film animasi ini yaitu teknik cut out. Teknik cut out merupakan teknik potongan masing-masing bagian dari objek yang akan dianimasi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat disimpulkan sebuah rumusan masalah, yaitu:

Bagaimana merancang dan membuat animasi balapan mobil yang dapat menjadi media hiburan serta mendidik untuk anak-anak TK ABA Jogoyudan?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film animasi ini penulis akan memberi batasan – batasan pada setiap prosesnya, yaitu:

1. Batasan masalah ini hanya membahas tentang film animasi 2D “Balapan Mobil Dengan Kekuatan Unik Dari Dalam Kotak”.
2. Teknik yang digunakan untuk membuat film animasi ini yaitu teknik cut out.
3. Pembuatan film kartun ini dibuat menggunakan software CorelDraw X4, Adobe Flash CS4, Adobe After Effect CS4, Adobe Premiere Pro CS4.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media animasi film kartun “Balapan Mobil Dengan Kekuatan Unik Dari Dalam Kotak” yang menghibur serta mendidik.
2. Untuk memvisualisasikan imajinasi penulis tentang balapan mobil kedalam bentuk film yang terdiri dari video dan audionya.
3. Untuk membuat Film Animasi 2D secara personal sesuai dengan kemampuan dan keinginan sendiri.
4. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 pada program studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.



## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian ini adalah:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan studi Strata 1 jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta agar mendapat gelar Sarjana Komputer (S.Kom).
2. Menyampaikan imajinasi - imajinasi yang dimiliki penulis agar orang lain melihat dan agar orang lain yang melihat karya ini juga berani menyalurkan imajinasi - imajinasi mereka ke dalam film kartun.
3. Untuk menambah referensi penonton yang suka melihat film kartun.
4. Dengan film animasi 2D ini diharapkan dapat menghibur anak-anak TK ABA Jogoyudan.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode-metode yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data yaitu:

1. Metode Art Design

Adalah metode dengan melakukan pembuatan film animasi.

2. Metode Studi Pustaka

Adalah metode yang dilakukan dengan cara mencari dan mempelajari referensi melalui buku dan artikel dalam mendapatkan informasi yang diperlukan.

3. Metode Penyusunan Laporan

Metode ini merupakan tahap yang paling akhir dari seluruh proses penyusunan skripsi.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menjelaskan tentang landasan teori-teori tentang film animasi, definisi animasi dan menguraikan penggunaan *software* yang akan digunakan dalam pembuatan film animasi 2D ini.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menjelaskan tentang perancangan, mulai dari perancangan ide desain karakter, penulisan naskah, dan *scripwriting*, dan pembuatan *storyboard*.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan tentang proses pembuatan animasi dimulai dari proses produksi meliputi proses *drawing*, *coloring*, dan sentuhan *special effect*. Proses pasca produksi, *editing*, pemberian sound effect, music, sinkronisasi antara gerakan visual dan audio hingga akhirnya menjadi sebuah film animasi 2D.

### BAB V PENUTUP

Bab ini akan menjelaskan kesimpulan dan saran dari analisis dan pembuatan film animasi.

