

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia hiburan yang semakin ramai saat ini seolah membius masyarakat untuk selalu menyaksikan tayangan televisi. Sebagian tayangan tersebut memberi andil yang positif kepada masyarakat untuk berbuat lebih baik. Tidak sedikit tayangan di televisi membuat orang yang sudah terpuruk menjadi semangat untuk bangkit kembali. Tetapi tidak sedikit pula tayangan yang kurang mendidik masyarakat khususnya anak-anak.

Anak-anak bisa belajar secara cepat lewat apa yang dia lihat. Maka akan disayangkan sekali jika mereka menonton acara televisi yang tidak layak untuk mereka tonton. Semua hal yang mereka lihat akan sangat berpengaruh bagaimana nantinya mereka akan bersikap dan berfikir. Sebenarnya siapa yang harus disalahkan jika masa depan mereka terancam. Karena tanpa kita sadari sebenarnya saat anak menonton tayangan televisi mereka bukan hanya berlaku sebagai subjek saja, tapi juga sebagai objek. Dikatakan demikian karena mereka bukan hanya sebagai pelaku saja tetapi mereka juga akan dibentuk oleh tayangan televisi tersebut.

Terkadang karena sibuknya orang tua, mereka jarang memperhatikan tayangan mana yang cocok dikonsumsi oleh anak. Walaupun di sebagian stasiun televisi swasta sudah mengategorikan tayangan mereka, contohnya dengan adanya tulisan "BO" yang tertera pada sudut kanan atas layar televisi

yang berarti “Bimbingan Orang tua”. Kalau sudah demikian selayaknya orang tua mendampingi anaknya untuk menyaksikannya.

Dalam hal ini orang tua tidak bisa disalahkan sepenuhnya, minimnya tontonan yang mendidik menjadikan orang tua bingung untuk memilah-milah tayangan mana yang mendidik dan yang merusak. Pihak pertelevisian pun seakan lupa kalau yang mengkonsumsi tayangan mereka bukan hanya orang dewasa saja, tetapi juga anak-anak.

Penanaman nilai-nilai yang bermanfaat sedari dini sangatlah penting, antara lain nilai agama. Karena pendidikan agama akan menjadi bekal untuk menjalani hidup. Alangkah baiknya jika tontonan yang mereka konsumsi disisipi nilai-nilai yang bermanfaat. Nantinya tanpa mereka sadari saat mereka menonton tayangan tersebut mereka juga belajar. Akan menjadi suatu pertanyaan besar bagaimana membuat tayangan televisi yang menghibur sekaligus mendidik. Salah satu tontonan televisi yang banyak diminati anak-anak adalah kartun.

Kartun memberikan banyak keuntungan dalam dunia hiburan. Selain kartun disusun menjadi sebuah film, kartun juga digunakan untuk iklan produk dan juga sarana pendidikan. Aksi-aksi yang dapat ditampilkan jauh lebih menghibur dan fantastis daripada aksi manusia. Hal yang seperti ini tidak dapat dilakukan dalam dunia nyata dapat dilakukan dalam dunia kartun. Dan saat ini kartun juga digunakan sebagai alat untuk menyampaikan suatu pelajaran. Anak-anak akan lebih tertarik untuk belajar dan secara tak langsung mereka akan lebih lama mengingat suatu pelajaran.

Penggunaan komputer untuk menghasilkan kartun yang professional sudah dilakukan sejak dulu. Pembuatan kartun dengan komputer diawali dengan kartun-kartun yang dibuat Hollywood Amerika Serikat. Dengan didukung oleh sumber daya manusia yang baik saat ini kartun tidak hanya dibuat oleh Amerika saja. Bahkan di Indonesia saat ini mulai banyak berdiri *Cartoon House Production* yang menghasilkan kartun-kartun yang baik. Hal ini memberi dampak yang positif bagi dunia kartun animasi dan juga dunia hiburan di Indonesia.

Dunia kartun sudah mengalami kemajuan yang sangat pesat dengan mulai banyaknya kartun-kartun 3D, tapi hal ini tidak membuat kartun 2D mengalami keterpurukan. Kartun 2D masih banyak diminati, bahkan kartun 2D kini tampil lebih baik. Dengan menggunakan teknik hybrid dapat dibuat kartun dengan mudah dan menghasilkan kartun yang unik serta menarik. Dan dengan perkembangan Software pendukung saat ini, akan sangat banyak membantu dalam pembuatannya.

Dari uraian diatas, penulis tertarik untuk menyusun skripsi dengan judul **"Analisis dan Perancangan Film Kartun 2D Belajar Wudhu"**.

1.2 Rumusan Masalah

Komputer awalnya berfungsi sebagai alat bantu penyelesaian masalah, dengan berkembangnya teknologi sekarang komputer juga bisa berfungsi

sebagai alat penghibur. Banyaknya produk berbasis komputer menandakan bahwa teknologi telah berkembang. Film kartun atau animasi merupakan salah satu dalam dunia hiburan yang paling disenangi. Amerika Serikat mengawali pembuatan kartun berbasis komputer secara profesional. Industri film animasi Indonesia sendiri saat ini masih jauh dari yang diharapkan. Sebagian besar film animasi di Indonesia masih mengimpor dari negara lain, khususnya dari Jepang, karena adanya keterbatasan biaya dan kurangnya kemampuan dalam menggunakan software animasi yang ada.

Di Indonesia sendiri saat ini mulai banyak bermunculan animator-animator lokal yang memproduksi kartun animasi, baik berupa film, video klip, maupun iklan pendek berdurasi belasan detik. Maraknya forum-forum yang membahas tentang animasi kartun ini dan beberapa perusahaan-perusahaan yang memfokuskan diri di bidang animasi kartun. Pembuatan animasi kartun ini jika ditekuni akan dapat menciptakan peluang-peluang kerja baru di Indonesia.

Dalam merancang pembuatan film kartun, banyak alternatif yang dapat dilakukan. Hal ini tergantung dari situasi yang sedang berkembang, dan peluang-peluang yang ada. Dengan perkembangan teknologi animasi yang semakin pesat ada beberapa teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan pengembangan tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diambil rumusan masalahnya, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana cara memproduksi film kartun animasi 2 dimensi secara efektif ?

1.3 Batasan Masalah

Pemanfaatan software dalam penyelesaian masalah yang pada akhirnya akan menghasilkan suatu perancangan dan membentuk suatu tampilan animasi yang menghibur sekaligus mendidik. Sebagai software pendukung yang akan digunakan dalam merancang tampilan film kartun ini adalah *Adobbe Flash pro, Adobe Photoshop CS3, Adobe audition 1.5, Adobe Premiere Pro* dan *Any Video Converter*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang film kartun menjadi media hiburan sekaligus media pembelajaran yang efektif.
2. Sebagai syarat kelulusan program strata 1 jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama belajar di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

4. Menambah wawasan dan pengetahuan dibidang perancangan film kartun, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.
5. Menyediakan media pembelajaran tentang perancangan film kartun yang menarik, efektif dan efisien.

1.5 Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data dalam pembuatan laporan ini adalah :

1. Metode Kepustakaan

Metode penelitian ini berpedoman pada buku-buku yang ada, baik dari perpustakaan yang disesuaikan maupun dari buku yang mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

2. Metode Observasi

Pengumpulan data melalui metode observasi merupakan metode penggalian data dengan cara pengamatan secara langsung pada objek permasalahan yang ada.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan Laporan ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab.

Masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah yang diteliti, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data serta sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan pengertian multimedia, teori kartun animasi, pewarnaan, pengenalan sistem standard broadcast serta sistem perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM ANIMASI “BELAJAR WUDHU ”

Pada bab ini akan diuraikan tentang pencarian ide, penulisan naskah, script writing, pembuatan storyboard dan analisis biaya manfaat.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang proses produksi dan pasca produksi. Pada proses produksi meliputi proses drawing (penentuan key dan inbetweening), scan, coloring, editing dan sentuhan efek visual. Sedangkan pada proses pasca produksi meliputi pengisian suara (dubbing voice), pemberian sound efek, backsound musik, sinkronisasi antara gerakan visual dengan audio, hingga finishing berupa rendering dan konversi ke VCD/DVD.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan, saran dan daftar pustaka.

