

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Berkembangnya multimedia di era modern ini, sangat banyak memberikan pengaruh pada kehidupan sehari-hari di lingkungan pendidikan. Menurut Robin dan Linda (2001), multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar [1]. Salah satu elemen multimedia yaitu animasi, mempunyai manfaat sebagai media hiburan, media pembelajaran, dan juga sebagai media untuk menyampaikan pesan moral. Film animasi dapat diberikan melalui tayangan televisi maupun sebagai alat pembelajaran di sekolah. Film animasi juga dapat melatih anak-anak untuk mengembangkan imajinasi, serta memetik pesan moral di dalamnya. Di Indonesia, penggunaan animasi sebagai media promosi berupa iklan sudah banyak, namun pembuatan film animasi baik 2D maupun 3D masih jarang. Hal ini dapat dilihat dari tayangan televisi, rata-rata film kartun yang ditayangkan berupa film kartun dari Jepang dan Malaysia, maupun Amerika.

Karena masih kurangnya pembuatan film animasi di Indonesia, maka penulis ingin membuat film kartun animasi 2D. Penulis mengambil beberapa kejadian yang sering terjadi di lingkungan pertemanan, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah tentang pembulian. Penulis mengambil tokoh hewan kecebong bernama "Bongs" dan ikan bernama "Bala dan Bubu". Bala dan Bubu melakukan tindakan pembulian pada Bongs karena Bongs yang terlihat buruk rupa. Selain untuk menambah jumlah film animasi di Indonesia pembuatan

film animasi 2D “Petualangan Bongs” juga sebagai solusi terbaik untuk menyampaikan pesan moral kepada masyarakat khususnya kalangan anak-anak. Karena film kartun ini ditujukan untuk anak-anak maka penulis memilih konsep film kartun animasi 2D dengan tokoh hewan dan menggunakan teknik *frame by frame* agar terlihat mendetail setiap gerakan tokoh di animasi tersebut.

Dengan penjabaran di atas, maka penulis mengambil judul “Pembuatan Film Animasi 2D “Petualangan Bongs” Menggunakan Teknik *Frame by Frame*” yang ditujukan untuk anak-anak sebagai sarana hiburan dan tuntunan agar bisa memetik pesan moral di dalamnya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang akan diselesaikan adalah :

Bagaimana pembuatan film kartun animasi 2D “Petualangan Bongs” dengan menggunakan teknik *frame by frame*?

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah bertujuan untuk menghindari perluasan pokok masalah sehingga tujuan dari penilaian dapat tercapai, batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan film kartun animasi 2D ini, teknik yang digunakan berfokus pada teknik *frame by frame*.

2. Aplikasi yang digunakan dalam film kartun animasi 2D adalah Adobe Photoshop CS6, Adobe Audition CS6, Adobe After Effect CS6, Adobe Premiere Pro CS6, Corel Draw X7, dan Celtx

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah:

1. Penjelasan langkah-langkah pembuatan film kartun animasi 2D "Petualangan Bongs".
2. Penerapan teknik *frame by frame* film kartun animasi 2D "Petualangan Bongs".

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan film animasi yang dapat memberikan hiburan dan pembelajaran atau pesan moral di dalamnya.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Masyarakat/Anak-anak  
Agar dapat memberikan hiburan dan pembelajaran nilai moral pada masyarakat dan anak-anak.
2. Bagi Penonton  
Dapat digunakan sebagai referensi bahan tontonan agar dapat membuat film animasi.
3. Bagi Perguruan Tinggi

Diharapkan dapat memberikan contoh atau referensi bagi pihak perguruan tinggi dalam pembuatan film animasi selanjutnya untuk tugas akhir

## **1.6 Metode Penelitian**

Adapun penelitian yang digunakan di film kartun animasi 2D ini adalah sebagai berikut:

### **1.6.1 Metode Perancangan**

Metode perancangan ini merupakan tahap pra produksi dari pembuatan film kartun, yaitu tahap menentukan ide, pembuatan plot cerita, sinopsis, desain karakter, pembuatan naskah film, *storyboard*, dan pembuatan *animatic*.

### **1.6.2 Metode Pengembangan**

Metode pengembangan ini merupakan tahap produksi dari pembuatan film kartun, yaitu pembuatan *keyframe* dan *in between*, melakukan *scanning*, *tracing*, *cleaning* gambar, dan pewarnaan gambar.

### **1.6.3 Metode Testing**

Metode *testing* ini merupakan tahap pasca produksi dari pembuatan film kartun, yaitu penggabungan seluruh elemen menjadi satu, *editing* audio dan video serta *rendering*.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir ini secara garis besar adalah sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN**

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

**BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan pembahasan laporan tugas akhir dan membahas sekilas tentang animasi.

**BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang alat dan bahan yang digunakan serta menguraikan gambaran pembuatan film animasi "Petualangan Bongs".

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang langkah-langkah pembuatan serta pembahasan dari sebuah film animasi yang telah dibuat, sebagai gambaran bagaimana cara pengoperasian dan pengujian sistem yang telah dibangun.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil pembahasan yang telah dijabarkan dari hal-hal sebelumnya, serta saran yang merupakan kelanjutan dari kesimpulan.