

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dikutip dari portal berita online *kompasiana.com* [1], bahwa generasi muda bangsa Indonesia mengalami penurunan moral. Hal yang menyebabkan penurunan moral ini karena adanya globalisasi yang masuk ke Indonesia dan juga kurangnya mereka dalam mendapatkan edukasi tentang moral. Maka dari itu dibutuhkan sarana media untuk sarana edukasi. Anak-anak cenderung lebih cepat belajar dengan menggunakan alat-alat yang menarik atau interaktif salah satunya animasi. Bagi anak-anak film animasi dapat membantu dalam mengembangkan pengetahuan serta kemampuan imajinasinya.

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk memberikan edukasi pada anak-anak salah satunya berupa sebuah tontonan seperti animasi. Perkembangan animasi pada awalnya di kerjakan secara manual menggunakan kertas, kini telah beralih menggunakan komputer yang lebih dikenal dengan digital animasi. Kelebihan animasi adalah pengilustrasiannya yang lebih bebas dibandingkan livenesshoot. Sehingga karakter yang digunakan bisa bermacam-macam, seperti hewan atau makhluk fantasi. Dari banyak karakter yang ada karakter hewan banyak dipilih terutama jika animasi tersebut ditunjukkan untuk kalangan anak-anak yang rasa sosialnya harus dipupuk dari kecil sehingga kelak mereka tidak menjadi orang yang individualis.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis mengambil judul "*Pembuatan Film Pendek Animasi 2D Bermain Bersama Menggunakan Adobe Animate*" bermaksud untuk memberikan hiburan kepada masyarakat, khususnya anak-anak, berupa film pendek animasi yang mengandung pesan nilai moral jangan menilai sesuatu dari luarnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan adalah : Bagaimana membuat film pendek animasi 2D "Bermain Bersama" dengan Adobe Animate yang mengandung nilai moral jangan menilai sesuatu dari luarnya?.

1.3 Batasan Masalah

Pada Tugas Akhir ini setiap anggota memiliki spesialisasi pengerjaan yang menjadi batasan masalah :

1. Pembahasan yang disajikan fokus pada Bone Tool menggunakan Adobe Animate dalam pembuatan animasi film Bermain Bersama.

1.4 Maksud Tujuan Penelitian

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Penjelasan pembuatan film pendek animasi dengan judul Bermain Bersama.

2. Implementasi Bone Tool pada Adobe Animate.

Adapun tujuan dari penelitian adalah mampu menghasilkan sebuah film pendek animasi 2D dengan Bone Tool pada Adobe Animate yang berjudul "Bermain Bersama".

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat dari pembuatan tugas akhir Animasi "Pembuatan Film Pendek Animasi 2D Bermain Bersama Menggunakan Adobe Animate" antar lain sebagai berikut :

1. Manfaat Praktis

- a. Pembuatan Film Pendek Animasi 2D Bermain Bersama Menggunakan Adobe Animate diharapkan dapat memajukan industri film animasi secara lokal maupun nasional ke arah yang lebih baik, guna memajukan industri perfilman animasi dalam negeri.
- b. Dengan Pembuatan Film Pendek Animasi 2D Bermain Bersama ini di harapkan dapat memberi kesadaran bahwa jangan menilai seseorang dari luarnya saja, buruk dimata belum tentu buruk dimata orang.

2. Manfaat Teoritis

Animasi 2D Bermain Bersama dapat menjadikan referensi film animasi Indonesia yang merupakan tayangan hiburan yang mengandung unsur edukasi seperti halnya film animasi Dora The Explorer.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan tugas akhir ini penulis memerlukan data yang lengkap dan benar. Penulis mengharapkan dengan adanya data yang lengkap dapat membantu dalam penyusunan tugas akhir ini dan dapat dijadikan sebagai referensi untuk pembuatan tugas akhir agar tercapai dengan hasil yang diinginkan.

Beberapa metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data, antara lain :

1. Metode Literatur

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur-literatur yang ada, seperti internet yaitu dengan mencari data yang dibutuhkan penulis dan memiliki kaitan dengan pembuatan film kartun.

2. Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data menggunakan studi pustaka ini dimaksudkan untuk mendapatkan data yang diperlukan dengan mengacu pada buku atau media yang ada, yang berisi informasi tentang film kartun dan animasi dan hal-hal yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas penulis dalam tugas akhir ini.

1.6.2 Metode Analisis

Menguraikan kebutuhan dalam pembuatan film pendek animasi 2D “Bermain Bersama”.

1.6.3 Metode Perancangan

Merupakan tahapan perencanaan. Dalam pembuatan film animasi, hal ini meliputi perencanaan konsep, desain karakter dan hal-hal yang patut untuk direncanakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk menjelaskan gambaran secara umum mengenai isi dari pembahasan ini, berikut akan dikemukakan mengenai sistematika penulisan tugas akhir ini yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

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

BAB III PERANCANGAN

Bab ini menghasilkan sebuah film animasi sebagai pemecahan dari permasalahan yang diangkat.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang langkah-langkah pembuatan serta pembahasan dari sebuah film animasi 2D yang dikerjakan, urutan-urutan pekerjaan, hasil yang diperoleh saat proses berlangsung dan hasil akhir.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pembahasan bab-bab sebelumnya, serta saran yang merupakan tindak lanjut dari kesimpul