

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Para orang tua masih berpikir semua film kartun itu aman ditonton anak. Sehingga, para orang tua membiarkan anak-anak mereka bebas menonton film kartun tanpa bimbingan. Padahal, tidak semua film kartun itu diperuntukan untuk anak. Menurut artikel dari KPI pada tanggal 17/10/2017, komisioner KPI Pusat Dewi Setyarini mengatakan, "Bisa kita katakan jika tidak semua film kartun itu dapat ditonton dan aman untuk anak. Karena banyak film kartun yang mengandung unsur kekerasan dan pornografi,"

Mengingat sebagian besar film kartun yang tayang di televisi kita merupakan kartun dari luar negeri, maka bisa terjadi perbedaan nilai-nilai antara negara kita dengan negara luar. Hal seperti ini seringkali menjadi perhatian para orangtua agar mereka dapat melindungi anak-anak mereka dari tayangan yang kurang pantas.

Maka dibutuhkan media lain selain televisi yang dapat dijadikan alternatif sebagai hiburan yang mendidik bagi anak-anak. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media digital. Sehingga, dengan film animasi "Janji Jari Kelingking" ini, diharapkan dapat menjadi alternatif hiburan dan pembelajaran karakter yang mendidik bagi anak-anak.

Dari pemaparan di atas, peneliti akan membuat alternatif media hiburan dan pembelajaran karakter yang mendidik bagi anak-anak berupa film animasi. Dalam penelitian ini, peneliti mengangkat judul **Perancangan dan Pembuatan Animasi 2 Dimensi “Janji Jari Kelingking”**.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana cara perancangan dan pembuatan animasi 2 dimensi “Janji Jari Kelingking”?

### 1.3 Batasan Masalah

1. Film kartun ini dibuat dalam bentuk animasi 2 dimensi.
2. Film kartun ini dibuat menggunakan *software* Adobe Illustrator CC 2014, Adobe After Effect CC 2014, Adobe Audition CC 2014.
3. Film kartun ini berdurasi 4 Menit.
4. Film kartun ini menggunakan 8 dari 12 prinsip animasi, yaitu *Squash and Stretch*, *Staging*, *Follow Through and Overlapping Action*, *Slow In Slow Out*, *Arcs*, *Timing*, *Exaggeration*, dan *Solid Drawing*.
5. Film kartun ini dibuat sebagai media hiburan dan pembelajaran karakter yang mendidik bagi anak-anak.

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai peneliti dari penelitian ini adalah merancang dan membuat film animasi 2 dimensi “Janji Jari Kelingking” sebagai media hiburan dan pembelajaran karakter yang mendidik bagi anak-anak.

## **1.5 Metode Penelitian**

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Metode Studi Pustaka**

Peneliti mendapatkan referensi dan informasi terkait dengan penelitian yang peneliti lakukan dari jurnal, buku dan internet.

### **1.5.2 Metode Analisis**

Metode analisis yang digunakan oleh peneliti adalah analisis kebutuhan sistem.

### **1.5.3 Metode Perancangan**

Metode perancangan yang digunakan oleh peneliti adalah penerapan tahapan pra produksi animasi 2D.

### **1.5.4 Metode Pengembangan**

Metode pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah tahapan produksi dan paska produksi.

### 1.5.5 Metode Testing

Metode *testing* yang digunakan oleh peneliti adalah metode kuesioner terhadap masyarakat.

### 1.5.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian dalam penelitian ini dibagi menjadi 5 bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

#### BAB 1 Pendahuluan

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

#### BAB 2 Landasan Teori

Bab ini berisi uraian tentang tinjauan pustaka, dasar teori, metode analisis, metode perancangan dan metode pengembangan yang digunakan.

#### BAB 3 Analisis dan Perancangan

Bab ini berisi uraian tentang metode analisis kebutuhan, serta metode perancangan berupa tahapan pra produksi animasi 2 dimensi.

#### BAB 4 Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisi uraian tentang metode pengembangan berupa tahapan produksi dan pasca produksi animasi 2 dimensi, serta metode *testing* dan implementasinya.

#### BAB 5 Penutup

Bab ini berisi uraian tentang kesimpulan dan saran yang berguna untuk memperbaiki kelemahan yang ada.

