

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penerapan multimedia dalam bentuk animasi telah memberikan kontribusi terhadap kemajuan dunia. Belakangan ini trend animasi dapat dilihat langsung pada film kartun, karena kartun adalah cara menggambar yang biasanya menyederhanakan objek, menangkap esensi dari objek tersebut tetapi tetap mampu mempresentasikan objek orisinalnya. Justru karena penyederhanaan inilah yang membuat kartun menjadi mudah untuk diikuti dan direspon. Hal ini disebabkan karena kartun merupakan bentuk penguatan melalui penyederhanaan yang menyebabkan gambar-gambar kartun bisa disukai oleh beragam orang melintasi batas usia hingga negara.

Sesame Street merupakan program televisi internasional yang diilhami dengan pertunjukan boneka singkat di Amerika Serikat. *Sesame Street* sudah mendunia dan ditayangkan ke berbagai negara. Di Indonesia pun tidak sekadar menayangkan, namun membuat versinya sendiri. Acara ini diperuntukkan bagi penonton anak usia 3-6 tahun atau pra sekolah dan merupakan perintis standar televisi edukasi kontemporer yang menggabungkan pendidikan dan hiburan. Juga ada animasi-animasi ringan lewat gambar-gambar bergerak dengan jalan cerita yang terkesan hidup dan menarik yang diselipkan di acaranya. Penyajian animasi di setiap tayangannya berjalan dengan diiringi oleh pertunjukan permainan karakter-karakter boneka tangan. Mesti dengan pembagian porsi waktu yang

singkat untuk animasinya, namun penyampaian materinya bisa ditangkap oleh penonton dengan mudah.

Pertunjukan boneka tangan (puppet) memang sudah umumnya banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sandiwara boneka. Sejak tahun 1940-an pemakaian boneka dipergunakan sebagai media pendidikan menjadi populer dan banyak digunakan di Sekolah Dasar dan Taman Kanak-Kanak. Panggung boneka menjadi hiburan alternatif bagi anak-anak untuk menyampaikan pesan, baik pesan karakter, nilai agama ataupun pelajaran di sekolah. Boneka sebagai media cerita memiliki banyak kelebihan dan keuntungan. Anak-anak pada umumnya menyukai boneka, sehingga cerita yang dituturkan lewat karakter boneka jelas akan mengundang minat dan perhatiannya.

Dalam hal ini peneliti memilih mengadakan penelitian pada aspek pembelajaran dan hiburan di TK ABA IV Wonosari. Sudah bukan hal baru lagi jika di TK tersebut telah menerapkan media boneka tangan sebagai materi pembelajaran yang efektif. selain hal itu dilihat dari tahap perkembangan anak cenderung menginginkan benda-benda konkret yang disajikan sehingga anak akan lebih tertarik .

Kemajuan teknologi animasi juga dijadikan sebagai alat bantu dalam menyediakan informasi secara mudah dan efisien. Dengan banyaknya alat bantu yang tersedia untuk mendukung penyampaian informasi tersebut disini penulis menggunakan kolaborasi media boneka puppet. Media boneka tangan (puppet) yang akan digunakan tentunya media yang sesuai dengan perkembangan psikhis

anak kelas rendah dan bentuknya disesuaikan dengan cerita film animasi yang ditayangkan. Dengan menerapkan prinsip seperti tayangan televisi *Sesame Street* tetapi untuk porsi pembagian waktu yang berbeda yang hanya menekankan pada film animasi kartunnya saja. Dengan permasalahan-permasalahan maka tersebut maka penulis mengambil judul "Pembuatan Kolaborasi Film Kartun Animasi dengan Boneka Puppet di TK ABA IV Wonosari".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah Bagaimana Pembuatan Kolaborasi Film Kartun Animasi dengan Boneka Puppet di TK ABA IV Wonosari?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan terhadap permasalahan dari penelitian, maka dilakukan pembatasan dari permasalahan yang diteliti yaitu :

1. Animasi berbentuk 2D atau 2 dimensi
2. Alat bantu penyampaian cerita dalam bentuk film animasi dengan kolaborasi boneka tangan (puppet).
3. Boneka tangan (puppet) dimainkan saat sebelum film animasi diputar, dipotong film, dan saat film animasi telah selesai.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat sebuah film animasi kartun yang berbentuk 2 dimensi.
2. Mengkolaborasikan film animasi kartun dengan boneka tangan (puppet).
3. Terciptanya media pembelajaran baru

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari pembuatan skripsi ini adalah :

1. Mampu memproduksi animasi film kartun 2D secara personal sesuai dengan selera dan kemampuan sendiri.
2. Mengetahui teknik kolaborasi film animasi kartun dengan boneka tangan (puppet).

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Literature

Mengambil data dengan literature yang bisa dipakai seperti pemanfaatan fasilitas internet, dengan menjelajah situs yang berhubungan dengan film kartun.

1.6.1.2 Metode Studi Pustaka

Proses pengumpulan data melalui buku-buku , tutorial, dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh di perpustakaan maupun file dari internet.

1.6.1.3 Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan di TK ABA IV Wonosari.

1.6.2 Metode Analisis

Merupakan sebuah proses berkelanjutan dalam penelitian, dengan analisis awal menginformasikan data yang kemudian dikumpulkan. Ketika peneliti sudah selesai dalam mengumpulkan data, maka langkah berikutnya ialah menganalisis data yang telah diperoleh.

Dalam analisis digunakan metode analisis SWOT sebagai metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam suatu proyek.

Perumusan hasil yang diharapkan dan analisis SWOT dibuat dalam penelitian yang berguna untuk mempersiapkan, memperbaiki, menambah sistem media pembelajaran. Hal ini akan membantu format pengumpulan data dan pemasukan data yang akan diolah lebih lanjut.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan tiap-tiap prosedur, teknik, dan alat bantu tertentu yang mempresentasikan sejumlah aktivitas tertentu yang digunakan oleh perancang dalam proses perancangan keseluruhan. Prosedur adalah serangkaian aksi yang spesifik, tindakan atau operasi yang harus dijalankan atau dieksekusi dengan cara yang baku (sama) agar selalu memperoleh hasil yang sama dari keadaan yang sama. Teknik yang digunakan dalam perancangan adalah teknik kolaborasi yang membutuhkan 2 buah media antara sebuah film animasi dengan boneka tangan (puppet).

1.6.4 Metode Testing

Metode atau teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan. Tahap ini menggunakan testing metode Alfa.

Metode Alfa testing dalam pembahasan ini yaitu memperlihatkan kolaborasi kepada seorang ahli dibidang sandiwara boneka untuk secara langsung dinilai dan mencari letak kesalahan – kesalahan yang perlu diperbaiki

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistmatika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan tentang dasar teori dari proyek yang dibuat, pengertian multimedia, unsur-unsur multimedia, sejarah animasi, prinsip animasi, konsep utama animasi, jenis-jenis animasi, sesame street, media boneka tangan (puppet) yang berperan secara umum,.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang tahapan pra produksi pembuatan film animasi yaitu, pembuatan ide cerita, tema, perancangan karakter, naskah, *storyboard*.

Software-software yang digunakan dalam pembuat animasi, teknik cara kolaborasi animasi dengan boneka tangan (puppet).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang tahapan pembuatan animasi dari produksi hingga pasca produksi. Uji coba kolaborasi boneka tangan (puppet) dengan animasi film kartun di TK ABA IV Wonosari.

BAB V PENUTUP

Berisikan kesimpulan ; saran dari serangkaian proses penelitian yang dilakukan dan daftar pustaka.

