

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi Informasi saat ini yang berkembang sangat pesat membuat kehidupan manusia akan kebutuhan sehari-hari semakin mudah dan menyenangkan. Tidak terkecuali perkembangan multimedia dalam dunia hiburan yang sering dikonsumsi masyarakat saat ini. Sebagai sarana untuk berinteraksi, mereka sering memanfaatkan gadget sebagai media untuk menghibur diri, sebagai contohnya dengan menonton film kartun 2D.

Perkembangan industri film animasi 3D yang lebih banyak, membuat kebanyakan orang beranggapan film kartun 2D tidak menarik dan tidak diminati lagi. Film kartun dari Jepang dan Amerika seperti Doraemon dan Spongebob masih mendominasi. Sulitnya ruang lingkup dan pendidikan formal tentang animasi membuat film kartun dalam negeri sulit bersaing dengan produk luar negeri. Sehingga, membuat animasi film kartun dalam negeri berjalan lambat. Namun, pada perkembangannya sekarang ini di Indonesia mulai berkembang lebih baik ditandai dengan munculnya film-film animasi di Indonesia yang beraneka ragam. Contohnya seperti Battle Of Surabaya yang baru-baru ini akan dirilis. Film kartun 2D di Indonesia masih banyak diminati oleh anak-anak bahkan orang dewasa. Gambarnya yang flat, menjadikan ciri khas animasi 2D membuat film kartun terlihat asli dan original. Adegan-adegan kekerasan,

adegan romantisme adalah beberapa adegan yang sering muncul di scene film kartun animasi. Namun, karena dimensi yang digunakan dalam film kartun ini adalah 2D, maka tidak akan terlihat seperti nyata. Dan adegan-adegan perkelahian pun dan bahkan mimik wajah akan menjadi suatu kelucuan yang ditampilkan. Contoh seperti film kartun tom & jerry, Sponge bob, Crayon Sinchan, dll. Film kartun 2D yang berfungsi sebagai media hiburan sampai sekarang masih diminati para penggemarnya. Pengonsumsi film kartun 2D ini tidak memandang usia, meskipun film jenis ini kebanyakan untuk konsumsi anak-anak. Namun, ada yang membedakan jenis film kartun untuk usia anak, remaja dan dewasa. Yang membedakan film kartun anak dengan film kartun dewasa adalah pada penokohan, tema cerita dan pesan yang disampaikan. Selain karakter yang lucu, cerita dan pesan yang disampaikan merupakan peranan penting film kartun tersebut layak dikonsumsi atau tidak. Selain mengandung unsur hiburan film kartun juga mengandung unsur pendidikan. Karena, anak-anak sebagai konsumen terbesar film kartun. Film kartun diluar konsumsi usia anak-anak pun banyak beredar. Beberapa adegan unsur negatif yang harus dihindarkan malah menjadi konsumsi bebas dikalangan anak-anak. Yang lebih memprihatinkan lagi usai menonton film ini mereka tidak dapat menangkap pesan moral dari film tersebut. Contoh beberapa adegan yang kadang tidak layak seperti, kekerasan, adegan vulgar dll. Tak jarang anak-anak akan menirukan aksi-aksi tokoh kartunnya. Sebagai langkah bijaksana orangtua harus mendampingi saat menyaksikan film kartun

sambil kita jelaskan pesan-pesan moral seperti: kejujuran, keteguhan, toleransi, kebijaksanaan, kesabaran dan sebagainya. Dengan begitu film kartun yang ditujukan sebagai media hiburan dan tontonan akan lebih bermanfaat bagi yang melihat tidak hanya anak-anak tapi bagi semua kalangan usia. Sehingga, film kartun itu sendiri mempunyai dampak positif dalam mempengaruhi para pengonsumsinya.

Melihat dari kecenderungan masalah diatas penulis terdorong untuk membuat animasi film kartun sebagai media hiburan yang merangkul dari semua kalangan usia. Disini penulis akan membuat animasi film kartun 2D tentang Persahabatan Ulat. Persahabatan ulat adalah cerita tentang 2 ulat yang saling bersahabat. Karakter dalam film kartun ini dibuat dengan bentuk yang lucu, dan dengan alur cerita yang menarik. Jadi setelah melihat film kartun ini, diharapkan pesan yang ada akan tersampaikan. Dalam merancang film kartun 2D ini, penulis menggunakan beberapa software seperti adobe flash dan Adobe Premiere Pro. Penulis akan memanfaatkan tool-tools yang ada untuk bisa menyajikan film kartun yang bisa menghibur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas, karya ini berusaha menjawab permasalahan bagaimana cara merancang animasi film kartun "Persahabatan Ulat" sebagai sarana hiburan untuk semua kalangan usia?.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film animasi ini penulis akan memberikan

batasan masalah di setiap prosesnya :

1. Animasi film kartun yang akan dibuat adalah animasi 2 Dimensi.
2. Animasi yang dibuat adalah animasi film pendek.
3. Batasan masalah ini hanya membahas tentang persahabatan ulat.
4. Software yang digunakan Adobe Flash CS3 dan Adobe Premiere Pro CS3.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penyusunan skripsi adalah :

1. Mengimplementasikan ilmu yang pernah didapat selama belajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Mampu membuat film kartun yang menghibur.
3. Merancang film kartun 2D menggunakan Adobe Flash ini diharapkan dapat disosialisasikan kepada penikmat film kartun di semua kalangan penikmat film kartun.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penyusunan skripsi ini diantaranya adalah :

1. Bagi Penulis

Bisa menyalurkan imajinasi pribadi yang ada dalam pikiran dan dapat dituangkan dalam bentuk kemasan berbeda. Mampu membuat Film Kartun yang menarik secara personal sesuai dengan kemampuan. Merupakan disiplin ilmu yang pernah didapat selama belajar di

STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Bagi Pembaca

Melalui perancangan film kartun ini diharapkan mampu memberikan kontribusi film baru sebagai sumber inspirasi dan maupun referensi bagi yang akan menyelesaikan Tugas Akhir khususnya dalam bidang Film Kartun.

3. Bagi Masyarakat

Diharapkan bisa menjadi salah satu media hiburan yang menarik yang merangkul dari semua kalangan masyarakat.

4. Bagi Bidang Perfilman

Melalui perancangan film kartun ini diharapkan memberikan tema yang lebih variatif bagi media di bidang Film Kartun.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Studi Literatur

adalah metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti menggunakan situs web .

2. Studi Pustaka

adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mencari , membaca dan mempelajari referensi dari buku-buku.

3. Metode Observasi

adalah metode pengumpulan data dengan mengamati film-film animasi yang populer untuk mendapatkan ide cerita yang menarik.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan menjadi lebih mudah di pahami , maka laporan ini disajikan dalam lima bab, uraiannya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Dalam bab ini akan menjelaskan tentang landasan teori atau dasar-dasar yang berhubungan tentang perancangan animasi film kartun baik pengertian , teknik mau pun software yang digunakan.

BAB III PERANCANGAN

Dalam bab ini akan menjelaskan perancangan dari desain ide cerita, tema, karakter , penulisan naskah skenario dan storyboard.

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan proses pembuatan film pendek animasi dari perancangan yang sudah dibuat, mulai dari pembuatan karakter, pembuatan set background, coloring, penganimasian, hingga menjadi sebuah film kartun 2D.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini, menjelaskan isi kesimpulan dan saran dari pembuatan film animasi kartun 2D .