

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat sehingga dapat memudahkan manusia dalam mendukung dan memaksimalkan kreativitas dan kinerja di berbagai bidang. Salah satunya bidang multimedia, dimana perkembangan teknologi multimedia khususnya dalam pembuatan *film* animasi yaitu *film* animasi 2D (2 Dimensi). Animasi 2D merupakan suatu teknik yang banyak sekali dipakai dalam dunia *film* animasi. Saat ini, industri film animasi terus berkembang. Hal ini dapat dilihat dari jumlah film animasi baru yang muncul di media televisi.

Tayangan televisi untuk anak-anak tidak bisa dipisahkan dari *film* animasi atau kartun. Jenis *film* ini sangat populer dikalangan anak-anak, bahkan tak sedikit orang dewasa yang menyukai *film* ini. Pada awalnya, *film* animasi memang dibuat sebagai sarana hiburan bagi anak-anak. Namun perkembangan teknologi *film* animasi turut memperluas ruang gerak *film* animasi, baik dari segi tema cerita maupun gambarnya, sehingga segmen penontonnya pun meluas.

Tayangan televisi dapat menimbulkan dampak positif maupun negatif bagi pemirsanya. Pengaruh negatif tayangan televisi lebih cepat meresap daripada positifnya, salah satu contohnya sinetron yang sudah merubah gaya hidup remaja, cara berbicara hingga kebiasaan-kebiasaan dalam sinetron yang ditiru oleh remaja. Karena jiwa remaja masih labil

dan masih mencari jati diri. Mereka dapat mencontoh gaya berbicara pemeran dalam sinetron tersebut. Maka dari itu jika pemeran tersebut kasar dan kurang ajar kepada orang tua atau teman-temannya, para remaja itu melakukan hal yang sama. Namun walaupun televisi memiliki dampak-dampak negatif, tetapi televisi juga memiliki dampak-dampak positif bagi kehidupan kaum remaja. Hal ini ditunjukkan dengan tayangan-tayangan mendidik yang disajikan didalamnya.

Hal yang melatar belakangi pembuatan *film* animasi 2D yang berjudul “Bruno & Friends” ini adalah keinginan untuk memanfaatkan kemajuan teknologi animasi juga dijadikan sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi atau pesan-pesan moral yang sudah luntur pada kehidupan remaja sekarang. Oleh karena itu, dengan menerapkan teknik animasi *cell* dikombinasikan dengan teknik yang lain yaitu animasi terbatas dengan memanfaatkan teknologi informasi atau komputer untuk dijadikan sebagai skripsi dengan judul **“Pembuatan Film Animasi 2D “Bruno & Friends” Dengan Teknik Animasi Cell Dan Teknik Animasi Terbatas”**.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat *film* animasi 2D dengan teknik animasi cell dan teknik animasi terbatas.
2. Bagaimana mempublikasikan *film* animasi “Bruno” untuk bisa dinikmati khalayak umum.

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari skripsi ini adalah :

1. Membuat *film* animasi 2D dengan teknik animasi *cell* dan teknik animasi *terbatas*.
2. Mempublikasikan *film* animasi “Bruno & Friends” terhadap remaja sebagai penonton melalui media yang umum digunakan.

### **D. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam perancangan film animasi ini adalah :

1. *Film* animasi ini bertemakan humor edukasi. Menceritakan tentang humor sehari-hari yang berisi pesan moral tentang sikap saling menghormati sesama, sementara durasi dalam *film* ini sekitar 10 menit.
2. *Film* animasi ini didasarkan pada cerita lucu yang bertujuan untuk menarik perhatian agar penonton menyukai *film* ini.
3. Pembuatan *film* animasi ini menggunakan *Adobe Flash CS5* dengan teknik animasi *cell* dan teknik animasi terbatas.

### **E. Manfaat Perancangan**

Manfaat dari pembuatan *film* animasi edukasi ini sebagai media sosialisasi dan sebagai media pembelajaran untuk saling menghormati antar sesama tanpa membedakan status sosial atau apapun yang menjadi perbedaan, dan diharapkan mampu diterima masyarakat luas dan bisa bermanfaat bagi kehidupan sehari hari.

## **F. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan pada laporan adalah sebagai berikut :

### **BAB I      Pendahuluan**

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat perancangan dan sistematika penulisan.

### **BAB II     Landasan teori**

Bab yang berisi dasar teori dan sumber- sumber lain yang dapat dipertanggung-jawabkan secara ilmiah yang mendukung penulisan skripsi dengan judul perancangan *film* animasi bruno dan dapat dipergunakan sebagai acuan dalam penyusunan laporan

### **BAB III    Analisis dan Perancangan Sistem**

Bab yang berisi tentang analisis sistem. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan *film* animasi.

### **BAB IV    Implementasi dan Pembahasan**

Bab yang berisi tentang pembahasan mulai dari perancangan sampai *finishing*. Di dalamnya terdiri dari pembahasan proses produksi dan pasca produksi.

### **BAB V     Penutup**

Bagian ini terdiri dari kesimpulan dan saran, juga merupakan penutup dari seluruh laporan yang akan disajikan.