

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin berkembang pesat sehingga dapat memudahkan dan mendukung dalam penyampaian informasi. Informasi sendiri memegang peranan penting dalam kehidupan manusia sekarang ini. Atas dasar tersebut informasi tidak bisa dipisahkan dengan perkembangan teknologi, Dalam hal ini perkembangan dunia komputer di bidang multimedia yang membuat segalanya lebih dinamis dan efisien.

Penggunaan bidang multimedia ini bisa berupa teks, video, audio dan animasi. Bidang multimedia saat ini banyak digunakan dalam iklan televisi, presentasi dan seminar, desain majalah dan membuat *film* kartun. Seperti *film* kartun sebagai alternatif menyampaikan informasi kepada orang lain agar lebih menarik. *Film* kartun bisa menjadi sarana pembelajaran, hiburan dan untuk kepentingan informasi yang menarik dan efisien.

Film kartun adalah suatu animasi yang merupakan salah satu hasil dari teknologi multimedia yang sangat rumit dan butuh ketekunan sang animator dalam pengerjaannya. Animasi mulai dikenal sejak populernya media televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak dari makhluk hidup baik manusia, hewan maupun tumbuhan.

Film kartun yang dibuat dalam skripsi ini berbentuk animasi 2D (2 Dimensi). Animasi 2D merupakan serangkaian gambar yang ditampilkan satu persatu secara berurutan hingga tercipta sebuah cerita gambar yang saling terkait satu sama lain. Kelebihan animasi ini lebih mudah dalam membuat, kita hanya tinggal menggambar per gambar kunci (*keyframe*) yang dijadikan sebagai patokan adegan, kemudian kita gambar pergerakannya.

Teknik yang digunakan penulis dalam membuat film kartun ini adalah teknik animasi cell. Teknik animasi cell menggunakan lembaran-lembaran yang membentuk animasi tunggal, masing-masing cell merupakan bagian yang terpisah sebagai objek animasi. Misalnya ada tiga buah animasi cell, cell pertama berisi satu animasi karakter, cell kedua berisi karakter yang lain dan cell terakhir berisi latar animasi. Ketiga animasi ini akan disusun berjajar, sehingga ketika animasi tersebut dijalankan terlihat seperti satu kesatuan.

Dalam kehidupan sehari-hari banyak permasalahan yang kita temui di masyarakat, dan salah satunya adalah masalah kesehatan. Banyak permasalahan yang timbul akibat kehidupan masyarakat yang tidak peduli terhadap kebersihan diri dan lingkungan seperti diare, demam berdarah, TBC, kaki gajah dan lain-lain. Untuk memberikan sosialisasi dan edukasi bagi masyarakat di Indonesia sekarang yang sudah lebih kritis dibutuhkan media pembelajaran yang menghibur dan tidak ada kesan mengajari.

Film kartun memiliki syarat untuk menjadi alat komunikasi yang efektif dan kreatif dalam menyampaikan suatu pesan. *Film* kartun “Ayo

Hidup Sehat” ini sendiri diharapkan dapat mengajarkan kepada masyarakat bagaimana berperilaku baik dan hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari.

Melihat hal tersebut mendukung skripsi dan menjadi tujuan utama serta memberikan gambaran bahwa *film* kartun mempunyai peran penting dalam menyampaikan informasi. Maka dari itu penulis termotivasi untuk menerapkan teknik animasi *cell* dengan memanfaatkan teknologi informasi atau komputer untuk dijadikan skripsi dengan judul **“Pembuatan *Film* Kartun Ayo Hidup Sehat Berbasis Animasi 2 Dimensi Menggunakan Teknik Animasi *Cell*”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan. Maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat *film* animasi yang sesuai dengan cerita dengan teknik animasi *cell* di Adobe Flash.
2. Bagaimana mengajak masyarakat khususnya anak-anak untuk membiasakan diri hidup sehat melalui *film* kartun 2 dimensi.

C. Batasan Masalah

Pada skripsi ini penulis membatasi masalah dalam membuat *film* kartun 2 dimensi yang akan digunakan sebagai media sosialisasi yang efektif bagi semua kalangan.

1. *Film* kartun ini dibuat dengan sederhana tetapi pesan yang disampaikan dapat diterima oleh masyarakat.
2. *Film* kartun ini bertujuan sebagai edukasi untuk menyampaikan pesan sosial tentang pentingnya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari.
3. *Film* kartun ini dibuat dalam bentuk 2D (dua dimensi) dan menggunakan teknik animasi *cell*.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat sebuah *film* kartun 2 dimensi agar memperoleh hasil yang menarik untuk digunakan sebagai sarana informasi yang efektif.
2. Menyampaikan pesan sosial tentang pentingnya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari melalui media *film* kartun agar dapat menarik minat masyarakat.

E. Manfaat Perancangan

Manfaat dari pembuatan *film* kartun edukasi ini sebagai media sosialisasi dan sebagai media pembelajaran hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari. *Film* kartun ini diharapkan mampu diterima dan bermanfaat bagi masyarakat luas.

F. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan pada laporan ini adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, 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 pembuatan *film* kartun ayo hidup sehat dan dapat dijadikan 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* kartun.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab yang berisi tentang pembahasan mulai dari perancangan sampai *finishing*. Di dalamnya berisi tentang 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.