

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Film kartun merupakan salah satu animasi multimedia yang menonjolkan kreasi baru dalam mengungkapkan ide seseorang. Seiring perkembangan teknologi multimedia, manipulasi image dan pembuatan efek memungkinkan pembuatan film menjadi lebih bagus dan bervariasi. Ada beberapa jenis film kartun, antara lain, 2D, 3D dan yang lainnya. Pada dasarnya sistematika pembuatan semua jenis film kartun hampir sama. Perkembangan teknologi informasi dan teknologi komunikasi memberikan kontribusi yang besar terhadap kemajuan dan pengembangan industri media perfilman.

Film kartun yang akan penulis buat kali ini adalah film kartun yang bejenis 2D dan yang berjudul "PHIA". PHIA adalah salah satu nama tokoh utama pada film ini. Diceritakan ada sebuah pulau terpencil yang dihuni oleh beberapa mahluk (monster) yang bernama "PHIA", "NANO" dan "MOGU". Dipulau itu mereka bertahan hidup disebuah gua dikarenakan Diluar terdapat badai salju yang tidak pernah berhenti. Dipulau itu hanya memiliki musim dingin. Kesulitan mencari makan membuat mereka bermusuhan satu sama lain dikarenakan makanan yang ditemukan salah satu tokoh dalam film. Terkadang mereka akur satu sama lain dalam berbagai alasan. Diantara mereka "PHIA" lah yang paling sensitive terhadap makanan. Dan diantara mereka juga "PHIA" lah yang paling bodoh. Dia juga memiliki penciuman yang tajam terhadap makanan.

### 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan permasalahan **bagaimana cara membuat film kartun yang berjudul "PHIA" ?**

### 1.3. Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, agar terfokus pada tema dan untuk memudahkan dalam penyelesaian penulisan nantinya maka laporan ini akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini :

1. Pemanfaatan multimedia dalam bidang perfilman untuk menghasilkan suatu rancangan tampilan film kartun 2D "PHIA".
2. Film kartun 2D yang berjudul "PHIA" ini dibuat dengan durasi waktu kurang lebih 90 detik.
3. Ekstensi film kartun 2D "PHIA" ini adalah .avi.
4. Software utama yang digunakan dalam pembuatan film kartun ini adalah Adobe Flash CS4 Selain itu didukung software multimedia lainnya yaitu CorelDraw X6, Adobe Premiere Pro CS4, Adobe Audition 1.5 software pendukung.

### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam melakukan penelitian serta menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat animasi yang digunakan sebagai sarana pembelajaran.

2. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi SRATA-1 di prodi Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Menerapkan ilmu yang telah didapat selama mengikuti pendidikan di Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer " AMIKOM " Yogyakarta.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki manfaat. Berikut merupakan manfaat yang dirasakan baik penulis dan pihak yang menggunakan hasil penelitian sebagai berikut :

1. Memperoleh gelar sarjana komputer ( S.Kom ).
2. Mengetahui unsur-unsur yang terkait untuk pembuatan film kartun dan memperoleh keahlian untuk memproduksi film kartun.
3. Film kartun 2D ini dimaksudkan dapat menghibur masyarakat.

### **1.6. Metode Pengumpulan Data**

Adapun metode penelitian yang digunakan didalam laporan pembuatan film kartun ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Dalam studi ini, mengacu pada studi pustaka maupun referensi lain yang diperoleh dari berbagai sumber, baik dari sumber buku atau *ebook* maupun dari sumber media internet sebagai acuan dalam pembuatan film kartun 2D "*PHIA*" ini.

2. Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan studi dengan melakukan tanya jawab langsung pada responden

### 3. Metode Observasi

Melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis pada suatu objek yang diteliti.

#### **1.7. Sistematika Penulisan**

Agar penyusunan skripsi ini lebih terarah pada permasalahan dan keteraturan dalam penulisan maupun penyusunannya maka dibuat dalam beberapa bab, adapun masing-masing bab secara garis besar diuraikan sebagai berikut :

#### **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

#### **BAB II. LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan dasar teori yang mencakup teori-teori dan konsep-konsep dasar pembuatan film kartun, konsep dasar multimedia serta software yang akan digunakan untuk pembuatan film kartun 2D ini.

#### **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan dan kebutuhan sistem yang akan dibangun serta tinjauan umum.

#### **BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Merupakan bab yang membahas proses pra produksi, produksi dan pasca produksi film kartun 2D *"PHIA"*.

#### **BAB V. PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang di dalamnya terdapat kesimpulan penelitian serta saran yang diberikan oleh penulis.

