

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan film animasi 2 dimensi secara umum telah mengalami kemajuan dan peningkatan yang sangat pesat dibandingkan dulu. Beraneka ragam film animasi yang beredar sukses menarik minat para pecinta film, khususnya pecinta film-film animasi. Film animasi adalah teknik memfilmkan susunan gambar untuk menciptakan gerakan ilusi dengan karakter yang didesain dengan bentuk yang tidak biasa, dan sebagainya yang menimbulkan minat dan ketertarikan bagi orang yang menikmatinya. Disamping itu, film animasi umumnya dapat dinikmati oleh semua kalangan usia, hanya sebagian kecil film animasi yang ditujukan untuk kalangan tertentu. Film animasi pun beragam jenisnya seperti aksi, komedi, drama dan sebagainya.

Film animasi 2 dimensi merupakan jenis film yang dikategorikan sebagai film fiksi. Film animasi itu sendiri dapat dibagi menjadi dua dasar, yaitu berdasarkan realitas dan imajinasi. Film animasi berdasarkan realitas adalah film yang disajikan sesuai dengan fakta dan kejadian yang nyata, sedangkan film berdasarkan imajinasi lebih menyajikan hal-hal yang lebih bersifat khayalan. Tujuan film animasi yang berkembang bukan hanya sekedar sebagai media penghibur saja, melainkan sebagai pemberi pesan moral, memberikan informasi, kritikan terhadap suatu hal maupun sebagai pemaparan terhadap suatu kejadian tertentu.

Dengan kemajuan berbagai bidang teknologi terutama kemajuan teknologi informasi dan komputer, mendorong munculnya berbagai inovasi baru dan revolusi dalam penyajian informasi untuk memenuhi kebutuhan informasi. Kemajuan teknologi informasi yang terus berkembang pesat yang akan ditampilkan oleh media digital semua elektronik. Tentang pembuatan simulasi Surat Keterangan Catatan Kepolisian, masyarakat akan lebih mudah untuk memahami bagaimana membuat Surat Keterangan Catatan Kepolisian. Dengan animasi ini, masyarakat tahu bagaimana prosedur membuat SKCK dan tidak berpikir sulit untuk membuat SKCK. Diharapkan animasi ini dapat membantu, khusus untuk masyarakat yang ingin membuat Surat Keterangan Catatan Kepolisian dengan usaha sendiri.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan film animasi 2 dimensi untuk menyampaikan informasi mengenai persyaratan membuat Surat Keterangan Catatan Kepolisian yang berada di Polres Sleman Yogyakarta. Dengan menggunakan animasi 2 dimensi ini, penulis ingin menyajikan informasi menjadi lebih menarik sekaligus sebagai hiburan untuk semua kalangan masyarakat. Agar informasi yang disampaikan mudah diingat dan dipahami.

Dari uraian diatas penulis membuat kesimpulan dengan mengangkat judul **“Perancangan Simulasi Animasi Pembuatan Surat Keterangan Catatan Kepolisian di Polres Sleman”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dapat diperoleh rumusan masalah yaitu "Bagaimana membuat animasi simulasi SKCK yang mudah dipahami dan menarik menggunakan Adobe Flash CS3 ?"

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun dalam pengerjaan tugas akhir ini dapat lebih terarah, maka pembahasan penulisan ini dibatasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut :

1. Tempat penelitian adalah Polres Sleman Yogyakarta.
2. Materi yang dibahas adalah tatacara dan urutan membuat SKCK.
3. Software yang digunakan dalam pembuatan simulasi SKCK adalah *adobe flash cs3, adobe photoshop cs3, adobe soundbooth cs3, format factory.*

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud penulis melakukan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan program Strata I Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "Amikom" Yogyakarta.
2. Untuk menerapkan dan mempraktekkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan.
3. Memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan kemampuan beraktivitas ditengah perkembangan dunia animasi.

4. Mengembangkan opini penulis untuk selalu percaya diri dengan kemampuan diri sendiri dalam penulisan Skripsi.
5. Sebagai dharma bhakti penulis kepada almamater STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
6. Menghasilkan simulasi animasi pembuatan Surat Keterangan Catatan Kepolisian untuk Polres Sleman yang menarik dan mudah dipahami.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk memaksimalkan perkembangan teknologi informasi dalam bentuk animasi simulasi pembuatan SKCK dan membantu memberikan informasi kepada masyarakat mengenai tata cara pembuatan SKCK. Untuk objek penelitian Polres Sleman bagian SKCK dapat mempermudah dalam melayani masyarakat yang ingin membuat SKCK. Untuk masyarakat dapat lebih mudah memahami alur dan syarat-syarat dalam pembuatan SKCK serta informasi yang di berikan lebih menarik. Untuk pengembangan keilmuan, skripsi ini dapat dijadikan referensi jika ingin membuat animasi menggunakan Adobe Flash CS3.

### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

1. Kajian Pustaka (*Study Literature*)

Merupakan penelusuran literatur yang bersumber dari buku, media, pakar ataupun dari hasil penelitian orang lain yang bertujuan untuk menyusun dasar teori yang digunakan dalam melakukan penelitian. Salah satu sumber acuan di mana peneliti dapat menggunakannya sebagai penunjuk informasi dalam menelusuri bahan bacaan adalah dengan menggunakan buku referensi. Referensi berasal dari bahasa Inggris *reference* yg berarti “menunjuk pada”. Buku-buku referensi ini dapat berisi uraian singkat atau penunjukan nama dari bacaan tertentu. Bahan dari buku referensi tidaklah untuk dibaca dari halaman pertama sampai tamat, hanya bagian yang penting dan yang diinginkan saja.

#### 2. Wawancara

Yaitu melakukan wawancara dengan petugas kepolisian yang bertugas membuat surat keterangan catatan kepolisian.

#### 3. Kepustakaan

Yaitu proses pengumpulan data melalui buku-buku, *tutorial* dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat di peroleh di perpustakaan.

#### 4. Observasi

Yaitu memperoleh data dari petugas kepolisian yang bertugas membuat Surat Keterangan Catatan Kepolisian.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulis memberikan sistematika berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahan untuk mempermudah penyusunan dalam penulisan penelitian yaitu sebagai berikut :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang mengulas penelitian yang sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini. Bab ini juga menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail tentang konsep dasar dalam pembuatan aplikasi dan software yang digunakan.

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

Bab ini membahas tentang pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan perangkat lunak, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang dibangun.

#### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi implementasi dan perancangan sistem aplikasi yang diinginkan dan menjelaskan tentang sistem yang di buat tentang mekanisme pembuatan sistem, dan pengujian sistem yang di buat oleh penulis.

#### BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kan kesimpulan yang di peroleh dari pemecahan masalah maupun dari pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

