

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan jaman senantiasa mempengaruhi pola pikir manusia untuk selalu berperan aktif mengikuti adanya perkembangan tersebut agar mampu bertahan dan mengembangkan pola kehidupannya. Era globalisasi merupakan wujud nyata dari perkembangan yang terjadi. Dalam era globalisasi ini terjadi berbagai perubahan dalam berbagai bidang kehidupan tak luput perubahan dan perkembangan juga berimbas pada perkembangan teknologi informasi yang berkaitan erat dengan perkembangan suatu sistem informasi.

Informasi mempunyai peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, modernisasi menjadikan informasi sebagai kebutuhan pokok yang tidak dapat di pisahkan dengan kehidupan manusia. Baik informasi dalam menyelesaikan tugas-tugas maupun dalam mencari informasi-informasi secara cepat dan efektif. Informasi juga berperan sebagai media masa, oleh karena itu informasi harus disajikan penuh dengan tanggung jawab sesuai norma yang ada.

Teknologi berkembang sangat pesat dan selalu mengalami perubahan kearah yang lebih maju dari waktu ke waktu. Komputer merupakan salah satu hasil karya teknologi modern dimana komputer ini mempunyai peran sebagai alat bantu yang canggih yang tidak sekedar sebagai alat bantu hitung tetapi sekarang ini komputer juga memiliki kemampuan yang tinggi dalam penyajian informasi. Dengan demikian

dewasa ini komputer telah menjadi teknologi informasi andalan diberbagai kalangan dalam mengembangkan sistem informasi ataupun menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh perusahaan, instansi maupun perorangan.

Dengan adanya komputer berupa perangkat keras dan dukungan *software* atau perangkat lunak tertentu dapat menghasilkan suatu *software* atau perangkat lunak lain yang lebih dapat dimanfaatkan dalam penanganan berbagai permasalahan. Diantaranya adalah *software* aplikasi berbasis multimedia. Yang di ciptakan oleh pemrogram untuk menghasilkan sebuah karya multimedia.

Teknologi informasi multimedia merupakan teknologi informasi berbasis komputer yang menggabungkan dari beberapa unsur. Diantaranya adalah gerak, suara, gambar. Teknologi informasi berbasis multimedia kini berkembang pesat karena mampu menghasilkan informasi dengan penyajian yang lebih menarik. Multimedia juga sebagai alat untuk meningkatkan keunggulan dalam bersaing. Diantara teknologi informasi berbasis multimedia adalah film animasi.

Industri film animasi sangat menjanjikan di dunia hiburan. Dapat di lihat dari antusias penduduk dunia yang cukup tinggi dalam menikmati karya sebuah film animasi. Baik anak-anak ataupun orang dewasa sangat terhibur dengan film animasi. Di Indonesia sebagai negara yang sedang berkembang film animasi masih sedikit yang muncul didunia hiburan tanah air, karena rumah produksi film animasi masih sangat sedikit dan tidak dipungkiri biaya untuk produksi film animasi sangat besar. Selain itu animator di Indonesia dalam tahap pengembangan teknik-teknik animasi. Namun dengan profesionalisme dan keratifitas tinggi yang didukung skill, animator lokal dapat menghasilkan sebuah karya film animasi yang mampu bersaing dengan

film animasi luar negeri. Terbukti banyak animator Indonesia terlibat langsung dalam proses produksi film animasi kelas dunia.

Banyak masyarakat belum mengerti tentang teknis pembuatan film animasi. Untuk itu Berlandaskan uraian diatas maka penulis sebagai mahasiswa tingkat akhir pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta akan melaksanakan penyusunan skripsi dengan judul " **Analisis dan Desain Visual Film Kartun Kertas Bekas Bungkus Dengan Teknik 2 Hybrid Animation Menggunakan Macromedia Flash 8** " dengan harapan pemanfaatan teknologi informasi lebih optimal terutama dibidang animasi multimedia, selain itu untuk mengungkap sekaligus menganalisa secara mendalam tentang karya animasi perencanaan (Analisis dan perancangan) sampai evaluasi (implementasi) visual. Di samping itu penelitian ini juga bertujuan untuk memperkenalkan animasi kepada anak-anak muda dengan harapan bisa membangkitkan semangat anak muda untuk ikut serta dalam mengembangkan animasi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Penggunaan komputer pada dasarnya bertujuan untuk membantu memudahkan penyelesaian tugas-tugas manusia dalam menyajikan informasi yang sangat kompleks.

Berdasarkan latar belakang masalah maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: bagaimana proses membuat film kartun dengan teknik 2 hybrid animation dan menghasilkan visul gambar yang menarik, dengan tokoh yang berkarakter.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah di asumsikan untuk memberikan arah yang jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode yang tepat dan cepat. Serta tercapainya tujuan penelitian yang di lakukan. Berdasarkan asumsi tersebut penulis membatasi penelitian dalam proses pembuatan film kartun 2 dimensi dengan beberapa software pembantu mulai dari metode pembuatan pada proses hingga akhir produksi.

- Diantara *software* yang di gunakan adalah sbg berikut:

1. *Macromedia Flash 8*
2. *Adobe Photoshop Cs 3*
3. *Adobe Audition 1.0*
4. *Adobe After Effect 7.0*

dengan hadirnya *software* pembantu seperti yang tertulis di atas menjadikan kemudahan dalam proses pembuatan film animasi bagi seorang pemula sekalipun.

- *Hardware* yang di butuhkan sbg berikut :

Pentium 4 2,6 Ghz, DDR 2 2G Maestro,HD 160G Maxtor  
SATA,VGA Card ZOTAC Geforce 8600GT-512, Cassing Simbada, Monitor  
LG Flatron L1742SE, Mouse Opticel, Speker Simbada, Printer Hp, Scanner.

## **1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan**

Adapaun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat kelulusan program pendidikan pada jenjang Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "STMIK AMIKOM" Yogyakarta.
- b. Melakukan analisa dan evaluasi sistem informasi multimedia sehingga diharapkan memperoleh gambaran sebuah rancangan sistem informasi multimedia yang lebih baik.
- c. Menjadikan penelitian ini sebagai lingkungan pembelajaran mahasiswa dengan mempraktikkan ilmu yang telah didapat selama dibangu kuliah. Sehingga diharapkan agar mahasiswa memiliki cukup bekal untuk mengaplikasikan pada dunia kerja.

### **1.4.2 Manfaat**

Diharapkan bahwa penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak terutama:

#### **a. Bagi Penulis**

Setelah melaksanakan kegiatan diharapkan penulis memiliki cukup pengetahuan dan pengalaman dengan cakrawala yang lebih luas terlebih kaitanya dengan sistem informasi multimedia serta mampu mengembangkan apa yang telah didapat selama mengikuti proses

belajar mengajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah menempuh mata kuliah Komputer grafis, multimedia, multimedia lanjut, perancangan film kartun.

**b. Bagi Animator**

Menambah pengetahuan tentang pembuatan film kartun dengan teknik 2 hybrid animation sekaligus sebagai reverensi project animasi selanjutnya.

**c. Bagi Akademik**

Diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi pengembangan kurikulum akademik.

### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data sebagai sumber untuk penyusunan skripsi ini, digunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

**a. Metode Wawancara (*Interview*)**

Dengan metode ini cara mendapatkan data dengan mengadakan wawancara langsung dengan pihak-pihak yang terkait sesuai dengan obyek penelitian dengan nara sumber yang berpengalaman dalam bidang film animasi.

**b. Metode Kepustakaan (*Library*)**

Metode cara mendapatkan informasi dengan menggunakan pustaka-pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi bahkan digunakan sebagai

bahan pertimbangan. Pustaka yang digunakan berupa buku-buku referensi, catatan Kuliah, dan makalah sesuai yang dibutuhkan.

**c. Metode Study Literatur**

Pengambilan data yang memanfaatkan fasilitas internet sebagai acuan dengan mengunjungi situs-situs web, sharing di jejaring sosial, yang berhubungan dengan dunia multimedia terutama animasi.

**1.6 Sistematika Penulisan**

Pelaksanaan pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab yaitu sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN**

Merupakan bagian uraian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penyusunan laporan dan jadwal pelaksanaan kegiatan.

**BAB II DASAR TEORI**

Dalam bab ini berisi tentang konsep dasar animasi, pengertian multimedia, prinsip-prinsip animasi, peralatan dalam membuat film animasi kartun, teknik menggambar, teknik pewarnaan, sistem televisi dunia, perangkat lunak dalam pembuatan film animasi kartun kebutuhan sumber daya manusia.

### **BAB III ANALISIS DAN VISUAL DISAIN FILM KARTUN**

Dalam bab ini menggambarkan tentang ide, tema, menulis *long line*, menulis sinopsis, diagram *scene*, *character development*, *storyboard*, dan analisis biaya manfaat.

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

Dalam bab ini akan dibahas teknik implementasi pembuatan film kartun yang lebih efisien secara bertahap mulai dari tahapan pra produksi hingga produksi.

### **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran yang di dapatkan dari penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

