

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi kartun di negeri kita ini seakan-akan telah mati atau tidak berkembang, bagaimana caranya kita bisa menghidupkan animasi di Indonesia ini adalah dari generasi-generasi muda sekarang ini untuk selalu menggali potensinya dalam mengembangkan teknik-teknik membuat animasi kartun yang menarik baik dari segi gambar, suara, animasi, serta ceritanya. Kurangnya wadah bagi mereka para animator-animator dalam negeri adalah pokok dari masalah kurang berkembangnya animasi kartun di Indonesia.

Berdasarkan teknik-teknik tertentu yang terus dikembangkan hingga kini, animasi telah tumbuh menjadi industri luar biasa. Dari teknik manual hingga menjadi digital seperti sekarang ini, animasi telah mempesona dari menyihir berjuta umat manusia. Dari pembuatan animasi ini penulis menjelaskan tentang kehidupan seorang gadis yang ditinggal pergi seseorang yang dicintainya sehingga dia meraih sebuah kesuksesan. Cerita ini menyampaikan sebuah pesan kepada masyarakat tentang bagaimana caranya bangkit dari keterpurukan, keputus asa dan menciptakan semangat hidup. Sehingga masyarakat dapat mengambil hikmah tentang kehidupan dari cerita ini. Banyak hal yang bisa dilakukan agar hidup lebih berarti dan berwarna. Belajar menjadi lebih baik, membangun segala sesuatu dari diri sendiri. Terutama membangun semangat hidup, berdiri pada sebuah titik

impian agar bisa meraih kesuksesan adalah sebuah usaha yang mesti dilakukan.

Perkembangannya teknologi multimedia pada saat sekarang ini memiliki peran yang besar terhadap bidang komunikasi, bisnis, pendidikan, dan perindustrian. Perkembangan teknologi multimedia yang mudah ditemui, yaitu penggunaan teknologi multimedia dalam dunia pembuatan film. Terdapat beberapa jenis film yang sering diproduksi, mulai dari film yang ditokohkan atau diperankan oleh manusia, hingga animasi diperankan oleh tokoh – tokoh berupa karakter yang dibuat sedemikian rupa sehingga mempunyai sifat dan tingkah laku seperti manusia.

Pemanfaatan software multimedia dan animasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternative perancangan dalam pembuatan sebuah aplikasi animasi, untuk mempermudah dalam pembuatannya. Penulis menggunakan Adobe flash CS4 untuk pembuatan animasi 2D dan macromedia director mx 2004 untuk aplikasi media pembelajarannya dengan judul "**Aplikasi Animasi Cerita Rakyat "Putri Karang Melenu, Asal Usul Danau Lipan Dan Legenda Danau Lipan"**". Untuk menjadikan aplikasi animasi tersebut menjadi bentuk yang bisa dinikmati maka butuh proses dan beberapa langkah tertentu yang nantinya akan dibahas disini.

## 1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis, rumusan masalah pada skripsi ini adalah bagaimana membuat aplikasi animasi 2D yang menarik dan efektif dengan menggunakan teknik staging yaitu detail adegan yang akan dibuat (mencangkup angel, frame dan durasi).

## 1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi komputer, khususnya teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi penerapan pada masing – masing bidang yang berbeda, terutama pada perangkat lunak yang digunakan untuk membuat film kartun. Penulis merancang aplikasi animasi 2D dengan durasi waktu minimal 10 menit atau lebih.

Software yang akan digunakan dalam merancang aplikasi animasi 2D ini adalah :

1. Adobe Flash CS4
2. Macromedia Director MX2004
3. Adobe Photoshop CS4
4. Adobe Premiere CS4
5. Adobe Soundboth CS4.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah:

1. Untuk merancang aplikasi media pembelajaran dengan Macromedia

Director MX2004

2. Untuk merancang animasi 2D dengan Adobe Flash CS4.
3. Sebagai syarat menyelesaikan Program Studi S1 pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
4. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan dalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan dapat diterapkan didunia nyata.
5. Memberikan pengetahuan tentang perancangan sebuah animasi 2D yang sederhana namun menarik.
6. Menambahkan pengalaman secara langsung suatu proyek multimedia, khususnya suatu animasi 2D.
7. Dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses animasi 2D dibuat. Sehingga bisa memberikan wawasan yang luas dalam bidang animasi 2D.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Penulis dapat merancang sebuah aplikasi yang didalamnya terdapat animasi yang meliputi pembuatan cerita, naskah film dan memotivasi imajenasi kedalam bentuk film berkualitas.
2. Mampu memproduksi sebuah animasi sesuai dengan imajenasi dan keinginan penulis.
3. Lebih memperdalam kemampuan pengguna berbagai perangkat lunak yang digunakan untuk proses pembuatan film kartun.

### 1.6 Metode pengumpulan data

2. Metode Study Librery, yaitu pengambilan data dengan menggunakan literature yang bisa digunakan seperti memanfaatkan internet dengan pembuatan animasi.
3. Metode Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku - buku sebagai referensi dalam mendapatkan informasi - informasi yang dibutuhkan.

### 1.7 Sistematika Penulis

Sistematika penulisan skripsi ini penulis susun dengan format sebagaiberikut:

#### BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

#### BAB II Dasar Teori

Bab ini menerangkan teori yang melandasi sejarah animasi dan menguraikan masalah pengamatan sistem secara umum, seperti : system perangkat lunak yang digunakan untuk menyelesaikan pembuatan skripsi ini.

#### BAB III Analisis Dan Perancangan

Bab ini menjelaskan mulai pra produksi (standar karakter, standar warna karakter, standar property, membuat layout dan storyboard),

penentuan ide cerita, tema, menulis logline, synopsis, character development, analisis kebutuhan system, dan analisis masalah serta solusinya.

#### BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana pembuatan aplikasi media pembelajaran dan animasi, produksi (membuat gambar key, menentukan timing, membuat gambar in between, pembuatan background), sampai tahapan pasca produksi atau post produksi (proses scanning, coloring, dubbing, editing, dan composing).

#### BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapat dari semua kegiatan – kegiatan dalam pembuatan skripsi ini.

#### Daftar pusaka

Bagian ini memuat keterangan dari buku-buku dan literature yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi.

### 1.8 Jadwal penelitian

No.	Kegiatan						
		Feb 2012	Mar 2012	April 2012	Mei 2012	Jun 2012	Juli 2012
1	Studi Kepustakaan						
2	Penulisan Proposal						
3	Pengumpulan Data						
4	Pembuatan Sistem/Program						
5	Pengujian Sistem						
6	Penulisan Laporan Akhir						

Table 1.1 Jadwal Penelitian

