

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini, memicu munculnya perangkat keras atau hardware yang sangat membantu masyarakat dalam memperoleh informasi. Perkembangan tersebut dimanfaatkan tidak hanya sebagai sumber informasi tetapi juga sebagai media untuk belajar. Dengan adanya seperti itu menandakan bahwa teknologi informasi sudah merambah ke kalangan umum dan bersifat universal.

Teknologi komputer yang memiliki fungsi awal sebagai alat bantu dalam menyelesaikan persoalan dan masalah dalam segala bidang kemudian memasuki fungsi sebagai penghibur. Hal ini ditandai dengan banyak produk produk berbasis komputer dalam dunia hiburan salah satunya adalah multimedia.

Multimedia dilihat dari susunan kata terdiri dari dua kata, yaitu multi yang artinya banyak atau lebih dari satu dan media yang berarti sarana, jadi multimedia mempunyai arti harafiah yaitu sarana atau media yang banyak. Dalam hubungannya dengan komputer, multimedia dapat diartikan suatu pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan media teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggunakan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi dan berkomunikasi.

Dalam bidang pendidikan penulis mencoba untuk memenuhi bagaimana caranya agar kemajuan teknologi dalam dunia informasi dapat dimanfaatkan

dalam menyampaikan materi tentang dasar animasi untuk membantu orang – orang yang sudah mengetahui Macromedia Flash tetapi belum bisa mengembangkan ke dalam bentuk animasi 2D. Kecenderungan orang – orang tersebut mengalami kendala dalam pembuatan karakter, pewarnaan dan pencahayaan serta dalam cara menganimasikan yang benar. Hal itu disebabkan kebanyakan orang membaca dari tutorial atau dari buku sehingga cepat bosan dan apa yang dipelajari tidak dapat dicerna dengan baik, maka dari itu kendala tersebut dapat diatasi dengan melihat berupa referensi dalam bentuk gambar karena manusia lebih cepat dalam mencerna suatu gambar dibandingkan dengan membaca. Dengan dibuatnya aplikasi ini agar memudahkan dalam memahami dasar – dasar animasi karena aplikasi ini dapat diulang sehingga pengguna bisa lebih mengerti tentang materi yang disampaikan. Tentunya pengguna bisa lebih berkonsentrasi dan belajar akan terasa menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi pokok permasalahannya adalah bagaimana cara memvisualisasikan langkah – langkah bagi orang – orang yang telah mengenal dasar dari Macromedia Flash untuk mengembangkan ke dalam bentuk animasi kartun 2D.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan media pembelajaran “Dasar – dasar Pembuatan Animasi 2D” ini, penulis memberi batasan sebagai berikut :

- Pembuatan aplikasi ini dalam bentuk *Compact Disc* (CD).
- Media pembelajaran ini di tujukan untuk kalangan yang sudah mengetahui dasar – dasar Macromedia Flash ataupun bisa menggambar karater tokoh tetapi masih bingung dalam mengimplementasikan ke dalam bentuk animasi.
- Pemecahan karakter tersebut dibagi menjadi bagian – bagian tertentu seperti bagian kepala, tangan, badan, bagian kaki serta secara keseluruhan tubuh dari karakter tersebut.
- Bagaimana cara menganimasikannya dengan baik dan benar agar karakter tersebut bergerak tidak terlalu kaku.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

Bagi Penulis

- Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Strata 1 (S1) pada STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.
- Membagi pengetahuan tentang bagaimana cara membuat animasi kartun 2D yang baik.
- Menerapkan disiplin ilmu yang didapat dari bangku kuliah sehingga bisa diterapkan dilapangan.

Bagi Pembaca

- Mampu membuat karakter dari tokoh animasi serta bisa menganimasikannya secara benar.

- Sosialisasi teknologi, khususnya dibidang multimedia dan animasi yang ditujukan kepada khalayak umum.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Penulis mendapatkan data melalui berbagai macam metode, yakni:

a. Metode wawancara

Yaitu penulis mengumpulkan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden. Adapun wawancara dilakukan dengan pihak yang berkaitan.

b. Metode kepustakaan

Yaitu proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial - tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh di perpustakaan maupun file-file dari internet.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan sehingga diharapkan akan lebih mudah untuk dimengerti dan mendapat manfaat dari tulisan ini. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini membahas pengertian multimedia, pengertian dan pembahasan animasi, pembahasan software yang digunakan, dan proses pembuatan animasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi tentang analisis sistem, identifikasi masalah dan usulan sistem, analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunities, Threats), analisis kelayakan, analisis biaya dan manfaat dan juga membahas tentang perancangan animasi yang akan dikerjakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi proses produksi dan pasca produksi dalam pengerjaan proyek ini.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran-saran dari penulis.