

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang terus berubah untuk lebih maju. Teknologi komputer yang memiliki fungsi awal sebagai alat bantu manusia dalam menyelesaikan persoalan dan masalah kini memasuki fungsi sebagai alat penghibur. Hal tersebut ditandai dengan semakin banyaknya produk yang berbasis komputer dalam dunia hiburan. Salah satunya adalah film kartun 2D.

Saat ini, industri film kartun berkembang dengan pesat. Hal ini dapat dilihat dari jumlah film kartun yang sering muncul di media televisi. Hampir semua orang menyukai film kartun sebagai media hiburan, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Namun film kartun sekarang ini, banyak yang tidak mengenalkan cerita rakyat di daerah mereka. Padahal budaya bangsa kita ini memiliki banyak cerita rakyat yang menarik dan memiliki pelajaran yang berharga. Cerita rakyat menjadi kurang populer di kalangan anak-anak dan remaja. Banyak yang belum mengenal secara benar cerita rakyat di daerahnya sendiri.

Jika hal ini dibiarkan, bukan tidak mungkin anak-anak dan remaja kita nanti tidak akan mengenal lagi cerita-cerita rakyat di negeri kita ini. Bahkan mereka akan lupa cerita yang sesungguhnya. Oleh karena itulah saya bermaksud membuat film berjudul “PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI THE LEGEND OF RAWA PENING” dengan mengangkat cerita rakyat dari Ambarawa, yaitu Rawa Pening. Selain sebagai syarat kelulusan, semoga film ini dapat membantu mengenalkan cerita nusantara kepada anak-anak dan remaja.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dengan memperkirakan masalah yang muncul, maka penulis membuat Rumusan masalah dalam perancangan dan pembuatan film ini yaitu bagaimana membuat film kartun 2 Dimensi “The Legend Of Rawa Pening”?

### **1.3 Batasan Masalah**

Pada pembahasan dalam perancangan dan pembuatan film ini, penulis berupaya dalam menjelaskan secara detail dengan membatasi masalah-masalah sebagai berikut :

- a. Merancang dan membangun film kartun berupa trailer.
- b. Trailer yang disajikan merupakan trailer film 2 Dimensi.
- c. Trailer yang disajikan diangkat dari cerita rakyat.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Mengenalkan kepada masyarakat luas tentang Rawa Pening.
- b. Mengajak masyarakat agar menyukai cerita rakyat.
- c. Melestarikan budaya bangsa agar tidak diakui oleh negara lain.
- d. Menciptakan trailer film yang khas dari negara Indonesia.
- e. Bertujuan sebagai syarat lulus jenjang strata I teknik informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat mengenalkan kepada masyarakat tentang Rawa Pening.
- b. Diharapkan dari penelitian ini kita tidak melupakan budaya Indonesia.
- c. Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan terhadap budaya bangsa.
- d. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan baru bahwa trailer film bukan hanya sebagai hiburan bagi anak-anak, tetapi juga dapat digunakan sebagai media untuk mengetahui cerita rakyat.
- e. Menambah pengalaman dalam membuat trailer film.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah Model Air Terjun (Waterfall). Tahap-tahap yang digunakan dalam metode penelitian ini yaitu:

a. *Requirements analysis and definition*

Mengumpulkan apa yang dibutuhkan untuk membuat animasi secara lengkap kemudian dianalisis.

b. *System and software design*

Setelah apa yang dibutuhkan selesai dikumpulkan maka dibuat perancangan untuk animasi yang dibuat.

c. *Implementation and unit testing*

Pada tahap ini dilakukan pengimplementasian menggunakan beberapa perangkat lunak animasi kemudian dilakukan pengujian apakah sudah bekerja dengan baik.

d. *Integration and system testing*

Pengujian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana sistem berjalan, animasi harus sesuai dengan criteria dan persyaratan pengguna perangkat lunak. Selanjutnya, animasi diujikan kepada beberapa responden untuk menilai apakah sistem sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan perencanaan.

e. *Operation and maintenance*

Menjalankan animasi, melakukan pemeliharaan dan perbaikan yang diperlukan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam lima bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada Bab I menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan dan jadwal penelitian.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada Bab II akan menjelaskan tentang definisi animasi, sejarah animasi, jenis animasi, prinsip animasi, kebutuhan dasar peralatan animasi, proses dalam pembuatan animasi dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan animasi.

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

Pada Bab III dijelaskan mengenai latar belakang cerita, detail dari animasi yang dibuat dan pembuatan animasi mulai dari ide cerita, membuat naskah cerita, diagram scene, character development dan storyboard.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab IV akan menyajikan data-data hasil percobaan yang telah dirancang dan bagaimana perancangan yang telah dirancang pada bab III diimplementasikan.

## BAB V PENUTUP

Pada Bab V membahas tentang kesimpulan dari hasil pengujian dan analisa serta saran-saran yang disampaikan dalam menyempurnakan penulisan laporan yang telah dibuat.

### 1.8 Jadwal Penelitian

Jadwal	Feb-13		Mar-13				Apr-13			Maj-13			Jun-13			
	Minggu1	Minggu2	Minggu3	Minggu4	Minggu5	Minggu6	Minggu7	Minggu8	Minggu9	Minggu10	Minggu11	Minggu12	Minggu13	Minggu14	Minggu15	Minggu16
BAB I																
BAB II																
BAB III																
BAB IV																
BAB V																