

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi Informasi atau *Information Technology* (IT) bagi manusia pada jaman sekarang sangatlah berkembang pesat. Teknologi yang semakin canggih dapat dirasakan langsung dampak dan kegunaannya. Sebagian besar kegiatan manusia semua tergantung pada teknologi, bahkan dari hal paling sederhana sampai hal yang sangat kompleks.

“Teknologi informasi adalah sebuah bentuk umum yang menggambarkan setiap teknologi yang membantu menghasilkan, atau menyampaikan informasi”.<sup>1</sup>

Teknologi komputer adalah salah satu teknologi informasi yang digunakan kehidupan manusia saat ini. Hampir semua bidang seperti kesehatan, pendidikan, bisnis, industri, pariwisata, menggunakan teknologi komputer.

Teknologi komputer selain digunakan sebagai media informasi juga digunakan untuk mengembangkan perusahaan, misalnya perusahaan media cetak dan elektronik yang sangat bergantung pada teknologi komputer di bidang multimedia.

Kelebihan dari multimedia adalah menarik panca indera dan menarik minat karena multimedia menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan penulis melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Suyanto, M. 2005. Pengantar Teknologi Informasi Untuk Bisnis. Yogyakarta: Andi Offset, Hal. 10.

<sup>2</sup> Suyanto, M. 2005. Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta: Andi Offset, Hal. 21.

Teknologi komputer di bidang multimedia dapat diterapkan menjadi media penghibur dengan menciptakan inovasi baru berbasis komputer, seperti menciptakan sebuah film kartun.

Perkembangan film kartun memang berkembang sangat pesat. Dahulu dalam membuat film kartun harus digambar terlebih dahulu lalu *discan* menggunakan komputer. Namun sekarang banyak cara yang dapat digunakan dalam merancang film kartun, misalnya dengan menggunakan *Tablet Pen* atau dengan software-software yang digunakan khusus untuk membuat film kartun menjadi lebih mudah untuk dibuat, sebagai contoh *Adobe Flash*, yang dapat langsung menggambar di software tersebut kemudian dapat langsung menggerakkannya. Selain itu, dengan menggunakan teknik *morphing* dapat dibuat film kartun yang unik dan menarik.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, penulis terdorong untuk membuat film kartun Dua Dimensi (2D) Digital Animation, yang akan dijelaskan dalam skripsi penulis dengan judul **“Pembuatan Kartun 2D Digital Animation “Mr.Eggs” berbasis Flash Menggunakan Teknik Morphing”**.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana membuat film kartun 2D digital Animation “Mr. Eggs” menggunakan *Adobe Flash* dengan teknik *morphing* secara bertahap mulai dari tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi ?

### 1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi komputer, khususnya teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi penerapannya untuk masing-masing bidang yang berbeda, terutama perangkat lunak dan teknik yang digunakan untuk membuat film kartun dua dimensi. Untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup sebagai berikut:

- a. Film kartun animasi kartun 2D ini direncanakan dan dibuat menggunakan software *Adobe Flash CS3* sebagai software utama dan beberapa software pendukung seperti *Adobe Photoshop CS3*, *Adobe After Effect CS3*, dan *Adobe Premiere CS3*.
- b. Proses pembangunan dan pra produksi meliputi pencarian ide, tema, penulisan *logline*, sinopsis, diagram scene, pengembangan karakter, sketsa lingkungan, skenario dan *storyboard*.
- c. Proses produksi yang dilakukan secara *digital animation* menggunakan *tablet pen* atau proses animasi dilakukan langsung menggunakan komputer.
- d. Film pendek dengan durasi 4 menit 34 detik berbasis *flash* menggunakan teknik *morphing*.

### 1.4. Tujuan Penelitian

1. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana S1 dari STMIK AMIKOM Yogyakarta

2. Untuk menghasilkan film kartun 2D digital Animation “Mr.Eggs” berbasis *flash* menggunakan teknik morphing secara bertahap mulai dari tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi.
3. Dapat mengaplikasikan dan mengetahui tahapan-tahapan proses pembuatan animasi dua dimensi
4. Untuk memberikan sumbangan pemikiran serta menambah wawasan bagi segenap mahasiswa STMIK AMIKOM terutama yang berhubungan dengan animasi kartun 2 dimensi.

## **1.5. Metode Pengumpulan Data**

### **1.5.1. Metode Observasi**

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan pancaindera mata sebagai alat bantu utamanya selain pancaindera lainnya seperti telinga, penciuman, mulut dan kulit. Oleh karena itu, observasi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan kemampuan pengamatannya melalui hasil kerja pancainderamata serta dibantu dengan pancaindera lainnya.<sup>3</sup>

Penulis menggunakan metode observasi, dalam bentuk observasi berstruktur, yang mana penulis telah mengetahui aspek atau aktivitas apa yang akan diamati, yang relevan dengan masalah dan tujuan penelitian.

---

<sup>3</sup> Bungin, Burhan M. 2008. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, Hal. 133.

### 1.5.2. Studi Pustaka

Metode ini digunakan penulis untuk mendapatkan informasi tambahan dengan membaca dan meringkas berbagai macam buku serta media internet yang digunakan sebagai acuan penulisan.

### 1.6. Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

#### **BAB I            PENDAHULUAN**

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

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

Bab ini berisi mengenai pengertian animasi, sejarah dan perkembangan animasi, penggunaan animasi film, prinsip animasi, teknik pembuatan animasi, pengertian multimedia, sejarah multimedia, pewarnaan, dan perangkat lunak yang digunakan.

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

Bab ini berisi analisis dan proses pembuatan film kartun "Mr. Eggs" berbasis flash menggunakan teknik morphing yaitu menentukan ide cerita, tema, logline, sinopsis, karakter, naskah, dan storyboard.

#### **BAB IV          PEMBAHASAN**

