

## BAB 1 PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pemanasan *global* dari waktu ke waktu semakin merugikan, itupun tidak luput dari ulah manusia, salah satunya adalah pembalakan liar di hutan-hutan yang menyebabkan kebakaran yang sangat hebat dan terjadinya banjir bandang karena hutan yang sudah gundul. Contoh yang sangat jelas adalah pulau Kalimantan yang menjadi surganya para pembalak liar. Tentu tidak hanya di Kalimantan saja, pembalakan liar terjadi, di daerah lainpun tidak jarang ditemui para pembalak liar yang sedang asik menebang pohon-pohon. Banjir dimana-mana dan kebakaranpun tidak dapat dihindarkan lagi. Sebagai generasi muda seharusnya kita menjaga alam ini, mencintai alam ini serta melindunginya. Contoh kecil dengan melakukan penghijauan kembali.

Dari pembuatan film animasi yang berisi tentang "*Illegal Logging*" ini diharapkan dapat membantu dan menyadarkan generasi muda yang akan datang akan pentingnya penghijauan, dan membenci pembalakan liar. Marilah sejak dini kita cintai alam yang Tuhan ciptakan, bukan merusaknya.

Dipilihnya pembuatan animasi menggunakan teknik *stop motion* karena dalam pembuatannya cukup sederhana, hanya memerlukan ketelatenan saja. Selain itu teknik ini sangat mudah ditirukan. Meskipun teknik ini kuno, namun

bila dikemas secara menarik dengan karakter yang kuat akan menjadi suatu karya yang sangat cantik.

Guna mendukung penyusunan laporan skripsi sebagai tujuan utama, serta memberikan gambaran bahwa penyediaan sebuah informasi harus benar-benar di perhatikan. Maka judul dari skripsi ini adalah **"PEMBUATAN FILM ANIMASI STOP MOTION *"ILLEGAL LOGGING"* MENGGUNAKAN PAPER CRAFT.**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Agar tercapainya harapan membangkitkan semangat generasi muda untuk lebih mencintai alam, maka pengimplementasian teknologi informasi sangat diperlukan guna mendukung pembuatan film animasi ini. Sehingga dengan pembuatan film ini diharapkan akan membantu agar para generasi muda menyadari akan pentingnya menjaga hutan, melindungi hutan dan mencintai hutan sebagai paru-paru dunia.

Berdasarkan latar belakang masalah dan judul skripsi, dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu " Bagaimana membuat oarang – orang dan generasi muda memahami tentang pentingnya menjaga alam lingkungan. Dan dapat menyampaikan pesan-pesan yang terkandung didalam film tersebut .

### 1.3 Batasan Masalah

Teknologi aplikasi multimedia memiliki cakupan yang sangat luas sesuai dengan penerapan dan fungsi pada masing masing bidang. Maka dalam hal ini perlu membatasi ruang lingkup aplikasi multimedia melalui ruang lingkup yang lebih spesifik. Permasalahan dibatasi agar tercapai tujuan yang ingin dicapai, batasan tersebut meliputi :

1. Animasi *Stop Motion* adalah teknik dimana sebuah obyek digerakkan dengan tangan animator dengan cara memindahkan posisinya secara perlahan-lahan. Setiap gerakan itu kemudian direkam dengan kamera foto. Media yang digunakan adalah kertas manila dan kamera digital. Untuk penghematan biaya maka menggunakan kamera digital, bukan dengan kamera DSLR atau kamera canggih lainnya.
2. Agar animasi semakin menarik, ditambahkan pula penggunaan animasi flash 2D.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian skripsi ini adalah untuk membantu orang – orang dan generasi agar mencintao, menjaga dan melindungi hutan dan alam yang telah Tuhan ciptakan.

Selain tujuan diatas, ada pula tujuan lainnya yaitu sebagai syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Serta menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan di masyarakat.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

- a. Menerapkan ilmu Multimedia yang pernah diperoleh saat kuliah.
- b. Membuat karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang keilmuan IT.
- c. Sebagai salah satu syarat kelulusan program studi Strata 1 jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

### 1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Almamater, dokumentasi karya ilmiah ini dapat menambah referensi dan dapat digunakan oleh semua pihak yang membutuhkan.
- b. Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan kepastakaan dan memperkaya referensi penulisan karya ilmiah.

### 1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk menyusun skripsi ini adalah:

#### 1. Studi Pustaka

Mengumpulkan data dari buku-buku dan browsing artikel-artikel di internet yang berhubungan dengan *illegal logging*.

#### 2. Wawancara

Proses pengumpulan data yang di dapat dari wawancara atau tanya jawab secara langsung dari sumber untuk memperoleh informasi dan data yang diperlukan untuk membuat film animasi *illegal logging*.

#### 3. Percobaan

Mencoba melakukan percobaan dengan melakukan pengambilan beberapa gambar objek dengan macam-macam *angle*.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan maka akan lebih baik dan terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa

yang ada dalam skripsi ini, sehingga mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya. Laporan penelitian skripsi ini di susun secara sistematis kedalam lima bab, dimana pada masing-masing bab akan membahas masalah-masalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini akan membahas dasar teori tentang film animasi, definisi animasi, definisi papercraft, *software* yang akan digunakan dalam pembuatan film animasi *stop motion* dan alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan film animasi *stop motion*.

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

Bab ini membahas tentang perencanaan, mulai dari tahap pengembangan, menentukan perancangan karakter, merancang warna tokoh karakter, menyiapkan *property* yang digunakan, membuat *layout*, dan *storyboard*.



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

Bab ini memberikan penjelasan tentang proses pembuatan film animasi dari rancangan yang telah dibuat dimulai dari setting tempat, mewarnai dan membuat *property* yang akan digunakan, pengambilan gambar hingga proses akhir yaitu proses *editing*, memberikan *effect* suara hingga akhirnya menjadi sebuah film animasi.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan, dan saran dari hasil analisis dan pembuatan film animasi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan dalam pembuatan film animasi.

