

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Informasi memegang peranan penting dalam kehidupan manusia sehingga sekarang ini dunia teknologi informasi berkembang dengan pesat. Meningkatnya kebutuhan manusia akan informasi mengharuskan dunia teknologi informatika juga berkembang untuk mengimbangnya, dengan seperti itu diharapkan komunikasi dan informasi dapat diperoleh dengan cepat dan hasil yang lebih akurat.

Informasi tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi dalam hal ini perkembangan dunia komputer yang membuat segalanya lebih dinamis dan efisien. Komputer bidang multimedia sebagai pengolah data akan menjadikan sebuah informasi dan komunikasi menjadi lebih menarik. Penggunaan bidang multimedia ini bisa berupa gambar, teks, video ataupun audio tentunya ditambah dengan yang namanya animasi. Animasi nantinya akan membuat informasi tersebut jadi semakin hidup dan terkesan mempunyai elemen gerak. Bidang multimedia ini banyak digunakan dalam iklan televisi, untuk presentasi atau seminar, desain majalah dan membuat film animasi seperti film kartun sebagai alternative menyampaikan informasi kepada orang lain dengan lebih menarik.

Film kartun dapat jadi sarana pembelajaran, hiburan, dan acuan bagi semua kalangan. Untuk kepentingan informasi yang lebih menarik dan efisien maka sekarang ini dunia film kartun di Indonesia berkembang pesat, meskipun

secara umum masih menanti pasokan dari luar seperti Jepang dan Negara-negara Eropa ataupun Amerika yang dunia teknologi informatikanya sudah sangat jauh melangkah.

Dunia film kartun itu sendiri sudah dibagi dalam berbagai klasifikasi, misalnya dengan adanya istilah 2D dan 3D yaitu dimensi dan unsur animasi yang terdapat di dalam film itu sendiri. Oleh karena itu penulis mencoba mengangkat sebuah film kartun 2D dengan judul "*Story Of Lonely Guy*" sebagai referensi tentang perancangan film kartun sebagai sarana informasi, komunikasi dan hiburan. Untuk menjadikan film kartun tersebut menjadi bentuk yang bisa dinikmati maka butuh proses dan beberapa langkah tertentu yang nantinya akan dibahas disini.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Dengan latar belakang di atas maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalahnya adalah " Bagaimana merancang film kartun *Story Of Lonely Guy* yang mengedepankan segi *Staging* yaitu detail adegan yang akan dibuat (mencakup angle, frame, dan durasi).

### **1.3. Batasan Masalah**

Agar pembahasan lebih terfokuskan pada film kartun ini maka akan diuraikan dalam batasan masalah yaitu :

1. Film Kartun yang dibahas merupakan film kartun 2D dengan software Macromedia Flash MX 2004.
2. Menganalisa dan merancang film kartun mulai dari tahap



pengembangan, pra produksi, dan pasca produksi.

3. Film Kartun yang berdurasi antara 5 menit sampai maksimal 10 menit.

Adapun software yang akan dipergunakan adalah : Macromedia Flash MX 2004, Adobe Photoshop CS, Adobe Audition 1.0, dan Adobe After Effect 6.5

#### **1.4. Maksud dan Tujuan**

Sebagai Mahasiswa yang melaksanakan tugas Skripsi tujuan lain dari laporan ini adalah :

1. Internal :

- Sebagai syarat kelulusan program Strata-1 untuk jurusan Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Jogjakarta.
- Penerapan ilmu yang telah didapat selama kuliah di STMIK AMIKOM.
- Sebagai referensi bagi yang akan membahas tentang perfilm kartunan ke depannya.

2. Eksternal :

- Sebagai cara untuk menyampaikan informasi dengan metode yang lebih menarik dan atraktif.
- Lebih memperdekat film kartun pada kita semua dan memasyarakatkan teknologi informasi.
- Menjadi tolok ukur kemajuan teknologi informatika.

### 1.5. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data dan informasi yang akurat Penyusun memakai metode :

- Metode Pengamatan (Observasi).  
Dilakukan dengan mengamati langsung film kartun di TV
- Metode Kepustakaan.  
Dengan mencari referensi buku-buku bertema film kartun, desain, dan sejenisnya. Dan mempelajari beberapa literatur tentang permasalahan film kartun dan masalah-masalah yang didapat langsung saat penyusunan.
- Metode Wawancara  
Yaitu dengan bertanya, ataupun belajar langsung dari orang lain.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Laporan perancangan film kartun ini disusun dalam 5 bab agar lebih terstruktur dan mudah difahami. Secara garis besar susunan masing-masing bab adalah sebagai berikut :

- **BAB I : Pendahuluan**

Dalam bab ini diuraikan Latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah agar tidak menyimpang dari tujuan, maksud dan tujuan metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal kegiatan.

- **BAB II : Dasar teori**

Pada bab ini akan diuraikan tentang konsep dasar animasi, pewarnaan, konsep dasar animasi, macam-macam animasi, prinsip-prinsip animasi, penjelasan lainnya, serta perangkat lunak/software yang akan dipergunakan dalam perancangan film kartun ini.

o **BAB III : Tinjauan Umum**

Berisi tentang konsep bahasa animasi, dan metode untuk mengontrol animasi, tipe kartun dan penjelasan lainnya.

o **BAB IV : Perancangan film kartun**

Bab ini berisi tentang pembahasan perancangan film kartun *Story Of Lonely Guy*. Mulai dari tahap pengembangan, menentukan ide, tema, menulis sinopsis, karakter tokoh, serta analisis biaya manfaat dan analisis kebutuhan sistem.

o **BAB V : PEMBAHASAN**

Isi pokok bahasan ini adalah uraian tentang identifikasi masalah, perancangan konsep film kartun, merancang isi, penggunaan desain, pembahasan tentang proses pembuatan film kartun *Story Of Lonely Guy* mulai dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

o **BAB VI : PENUTUP**

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dari perancangan film kartun *Story Of Lonely Guy*, kritik dan saran.

- DAFTAR PUSTAKA
- LAMPIRAN

### 1.7. Jadwal Kegiatan

Untuk kelancaran dalam penyusunan Skripsi ini penulis rencana kegiatan yang akan dilaksanakan, terdiri dari tahapan berikut :

Tabel 1.1 Rencana kegiatan

<b>Rencana Kegiatan</b>	<b>Bulan I</b>				<b>Bulan II</b>			
	<b>I</b>	<b>II</b>	<b>III</b>	<b>IV</b>	<b>I</b>	<b>II</b>	<b>III</b>	<b>IV</b>
<b>Persiapan</b>								
<b>Pengumpulan Data</b>								
<b>Perancangan</b>								
<b>Penyusunan Laporan</b>								
<b>Penyempurnaan</b>								

