

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang cukup pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik. 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 yang berbasis komputer dalam dunia hiburan. Salah satu dunia hiburan yang banyak diminati adalah kartun.

Penggunaan komputer untuk menghasilkan kartun yang professional sudah diawali dengan kartun-kartun yang dibuat Hollywood Amerika Serikat. Di Indonesia sendiri bermunculan forum-forum yang membahas tentang animasi kartun ini dan beberapa perusahaan-perusahaan yang memfokuskan diri dibidang animasi kartun.

Dahulu pembuatan animasi menggunakan lukisan manual, kemudian difoto frame per frame, baru diproses di mesin editing. Oleh karena itu, hanya perusahaan besarlah yang mampu membuat film animasi, karena biayanya amat besar dan memakan waktu yang lama. Namun sekarang dengan hadirnya komputer (multimedia), perusahaan kecilpun sudah mampu mengerjakannya .

Pembuatan animasi kartun ini jika ditekuni akan dapat menciptakan peluang-peluang kerja baru di Indonesia. Berdasarkan alasan itulah penulis terdorong untuk membuat film kartun 2D (dua dimensi). Maka dalam penelitian dan pembuatan Skripsi ini penulis mengambil judul “ **Analisis dan Perancangan Film Kartun AGEN 01** “.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka penulis merumuskan masalah seperti berikut : Bagaimana merancang film kartun AGEN 01 secara bertahap mulai dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi?

### **1.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi komputer, khususnya teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda, terutama pada perangkat lunak yang digunakan untuk membuat film kartun dua dimensi. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu bagaimana menganalisa cerita film kartun AGEN 01 dan merancang film kartun AGEN 01 mulai dari tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dengan menggunakan software Macromedia Flash 8 sebagai software utama, dan beberapa software pendukung seperti Adobe Photoshop CS, Adobe After Effects 6.5, dan Adobe Audition 1.5.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari perancangan animasi film kartun AGEN 01 ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I (SI) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "Amikom" Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan dapat diterapkan di dunia nyata.
3. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia, khususnya animasi film kartun.
4. Dapat dijadikan bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan film kartun AGEN 01. Sehingga bisa memberikan wawasan yang luas dalam bidang animasi film kartun AGEN 01 ini.
5. Menyakinkan investor dan *production house* untuk bekerjasama dalam proyek pembuatan film kartun.

#### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis

mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian Skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

1. Metode wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait sesuai dengan bidang dan ilmunya masing-masing, khususnya dalam bidang animasi film kartun.

2. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

3. Metode Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

4. Metode Studi literatur

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literature yang bisa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas Internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi kartun.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut :

### BAB I Pendahuluan

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

### BAB II Dasar Teori

Pada bab ini menjelaskan tentang pengertian animasi, pengertian multimedia, macam-macam animasi, prinsip-prinsip animasi dan perangkat lunak yang digunakan.

### BAB III Analisis Dan Perancangan Film Kartun

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis Pieces, metode analisis biaya-manfaat, analisis kebutuhan sistem, dan perancangan film kartun AGEN 01.

### BAB IV Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang tahap-tahap pembuatan film kartun AGEN 01.

### BAB V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

