

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di Indonesia keberadaan film kartun saat ini masih didominasi oleh pihak-pihak asing seperti Jepang, Australia, Eropa, dan Amerika. Dan mereka dalam menciptakan sebuah film kartun tidak terlepas dari kecanggihan teknologi komputer. Dan dengan berkembangnya hardware dan software pada dunia komputer tentu saja akan sangat mempengaruhi pada perkembangan film kartun.

Saat ini acara film kartun sudah sangat populer bahkan bukan hanya dikalangan anak-anak saja tetapi orang dewasa pun tidak sedikit yang menggemari film kartun. Oleh karena itu tidak salah jika sekarang ini di Indonesia banyak stasiun-stasiun TV swasta yang menyiarkan film kartun untuk menarik para pemirsanya.

Pembuatan film kartun tidaklah mudah, membutuhkan waktu bertahun bertahun-tahun dan juga para animator yang handal untuk menghasilkan sebuah film kartun yang berkualitas yang bisa dinikmati oleh para penikmat film kartun.

Sebagai salah satu mahasiswa STMIK "Amikom" Yogyakarta yang mengambil matakuliah konsentrasi film kartun, penulis sangat tertarik untuk membuat film kartun dua dimensi dengan harapan dapat membuat sebuah film

kartun yang menarik serta dapat mengaplikasikan ilmu yang di dapat dari matakuliah multimedia dan perancangan film kartun serta pelajaran diluar kampus menjadi suatu karya yang membanggakan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah diatas, penulis merumuskan permasalahan bagaimana merencanakan film kartun dua dimensi dengan macromedia flash MX 2004?

1.3 Batasan Masalah

Pada penulisan skripsi ini penulis memberi beberapa batasan masalah yang diambil yaitu:

1. Film ini berupa animasi dua dimensi yang dibuat dengan software macromedia flash MX 2004.
2. Penulis tidak membahas software lain selain macromedia flash MX 2004, walaupun software tersebut digunakan dalam pembuatan film ini.
3. Film pendek ini berdurasi 5-10 menit

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat kelulusan jenjang strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “Amikom” Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu dan teori serta praktek yang diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK “Amikom” Yogyakarta ke dalam aplikasi nyata.
3. Menambah pengalaman dan kreativitas dalam pembuatan film.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung dalam memperlengkap dan memperluas data, diperlukan sumber-sumber yang dapat memberikan informasi yang jelas dan akurat yaitu:

1. Metode Dokumentasi

Metode ini meneliti data-data yang diperoleh dari dokumen-dokumen yang berasal dari media cetak dan elektronik seperti majalah, buku, dan internet.

2. Metode Literatur

Dalam metode ini data-data diperoleh melalui sumber-sumber literature seperti buku-buku panduan dan juga dari internet yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini dibagi atas lima bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

BAB II DASAR TEORI

Berisi tentang konsep dasar acuan yang akan digunakan dalam pembuatan film kartun dan animasi.

BAB III PERANCANGAN FILM KARTUN

Bagian ini menguraikan tentang rancangan pembuatan sebuah film kartun dua dimensi dengan macromedia flash MX 2004 atau dalam dunia film dinamakan White Book Production.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini memberikan penjelasan tentang rancangan film kartun.

BAB V PENUTUP

Pada bab V ini merupakan bab terakhir yang berisikan tentang
kesimpulan
dan saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

