

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini semakin mendukung kreatifitas manusia untuk mencapai hasil maksimal dalam segala bidang. Salah satu aspek yang paling menonjol saat ini adalah peran media komputer dengan berbagai software aplikasi yang semakin beragam dalam meningkatkan penyampaian suatu informasi.

Salah satu kemajuan teknologi informasi dan komunikasi tersebut adalah multimedia. Multimedia merupakan kombinasi dari text, gambar, animasi bahkan dapat diperlengkap dengan data-data suara atau video yang dapat dimanfaatkan oleh instansi pemerintah maupun swasta untuk menyampaikan berbagai informasi. Salah satunya adalah dengan film animasi atau lebih sering disebut film kartun.

Film animasi dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi tentang legenda dan cerita rakyat Indonesia yang akhir-akhir ini mulai luntur dari masyarakat indonesia itu sendiri. Film animasi dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang. Saat ini film animasi tidak hanya populer di kalangan anak-anak saja tapi kalangan muda maupun dewasa juga meminatinya. Memanfaatkan hal tersebut, film animasi tidak hanya difungsikan sebagai hiburan saja tapi dapat dijadikan media untuk menyampaikan informasi yang lebih efektif bagi semua kalangan.

Melihat hal tersebut guna mendukung skripsi sebagai tujuan utama, serta memberikan gambaran bahwa film kartun mempunyai peran penting dalam menyampaikan berbagai informasi. Maka judul dari skripsi ini adalah “FILM ANIMASI LEGENDA GUNUNG TANGKUBAN PERAHU”.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dilihat permasalahan yang dihadapi. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apa media informasi yang tepat untuk melestarikan legenda dan cerita rakyat Indonesia?

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penyusunan skripsi ini adalah pembuatan film animasi 2 Dimensi. Film animasi ini mengangkat tema cerita rakyat Jawa Barat yaitu cerita tentang legenda gunung tangkuban perahu. Karakter tokoh dalam film animasi ini menggunakan karakter tokoh gaya jepang (Anime).

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

Adapun maksud dan tujuan penyusunan skripsi dan pembuatan aplikasi multimedia ini adalah :

#### **1. Bagi Penulis**

- a. Membuat film animasi 2 dimensi tentang Legenda Gunung Tangkubann Perahu.

- b. Memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi Strata I Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
- c. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang saat ini ditekuni, yaitu bagaimana merancang sebuah film animasi.

## **2. Bagi Pembaca**

- a. Dapat digunakan sebagai contoh dan referensi dalam penyusunan skripsi.
- b. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran tentang perancangan film animasi.

### **1.5. Metode Pengumpulan Data**

Data yang diperlukan penulis menggunakan beberapa metode sebagai berikut :

#### **1.5.1 Metode Observasi**

Pengumpulan data yang diperoleh dengan pengamatan

#### **1.5.2 Metode Kepustakaan**

Pengumpulan data yang diperoleh dengan cara membaca dan mempelajari permasalahan yang ada dari buku – buku yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

#### **1.5.3 Metode studi internet**

Pengumpulan data yang diperoleh melalui media internet.

## 1.6. Sistematika Penulisan

Laporan pengamatan ini akan disusun ke dalam lima bab. Masing – masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

### BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan diuraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan metode pengumpulan data tentang masalah yang dipilih penulis.

### BAB II : DASAR TEORI

Bab ini akan diuraikan mengenai pengenalan topik secara umum dan sistem perangkat lunak yang digunakan.

### BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini diuraikan dan dijelaskan gambaran tentang analisis dan perancangan film animasi.

### BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan mengenai desain dan implementasi film animasi.

### BAB V : PENUTUP

Bab ini akan diuraikan kesimpulan dan saran – saran yang ditujukan bagi pengguna maupun pembuat

## I.7. RENCANA KEGIATAN

Rencana kegiatan yang akan dilaksanakan sebagai berikut :

### • Tabel Jadwal Rencana Kegiatan

<u>Kegiatan</u>	<u>Maret</u>				<u>April</u>				<u>Mei</u>				<u>Juni</u>				<u>Juli</u>			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
<b>Proposal</b>																				
<b>Pengumpulan data</b>																				
<b>Analisis Data</b>																				
<b>Perancangan Animasi</b>																				
<b>Finishing</b>																				
<b>Ujicoba</b>																				
<b>Laporan</b>																				