

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan kemajuan teknologi saat ini, banyak orang memanfaatkan teknologi dalam berbagai bidang, seperti dunia pendidikan, kesehatan dan hiburan. Salah satunya yaitu perkembangan teknologi dalam bidang hiburan dan pendidikan adalah story book berbasis multimedia.

Multimedia merupakan kombinasi teks, suara, gambar, animasi dan video yang dibuat dengan komputer secara digital. Dengan adanya multimedia dapat mempermudah dalam menyampaikan informasi dalam bentuk interaktif dan menarik.

Digital story merupakan cara menyampaikan cerita kepada *audience* dengan memanfaatkan berbagai macam alat multimedia dengan menggabungkan naskah, gambar, foto, suara dan animasi. Kegiatan ini disukai anak-anak, karena usia anak-anak lebih senang mendengarkan cerita dari pada membaca sendiri. Cerita yang ditujukan untuk anak sebaiknya yang mampu memberikan unsur pendidikan bagi anak.

Dari permasalahan tersebut, penulis mengambil judul Perancangan dan Pembuatan Digital Storytelling “Timun Mas” Berbasis 2 Dimensi yang akan menceritakan tentang kisah seorang gadis kecil yang akan dimakan oleh seorang raksasa. Penulis berharap *storytelling* ini bisa menjadi hiburan bagi penonton.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang di atas, maka diambil rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana cara membuat aplikasi *storytelling* animasi 2D dengan menggunakan Adobe Flash CS3?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Digital *Storytelling* “Timun Mas”, penulis memberi batasan masalah dengan jelas pada setiap prosesnya, yaitu:

1. Proses membuat digital *storytelling* yang berkualitas dari tahapan pengembangan hingga pasca produksi dimana tiap tahapan dibatasi, meliputi:
  - Pra produksi : Meliputi pencarian sebuah ide, tema, sinopsis, pembuatan karakter, dan pembuatan *storyboard*.
  - Produksi : Pembuatan karakter, pembuatan *background*, *coloring*.
  - Pasca Produksi : Meliputi *sound effect*, perekaman suara (*dubbing*), *editing*.
2. Pembuatan digital *storytelling* ini hanya ditujukan untuk kalangan anak-anak.
3. Pembuatan Digital *storytelling* ini dibuat menggunakan *software Adobe Flash CS3, Adobe Audition*.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari pembuatan digital *storytelling* ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan digital *storytelling* 2D yang menghibur, dan mendidik bagi para penontonnya.
2. Mampu membuat sebuah karya yang dapat menginspirasi dan memotivasi anak-anak bangsa supaya bisa membuat cerita digital ke jenjang internasional.
3. Mampu mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang di kuasai
4. Sebagai Syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 (SI) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “STMIK AMIKOM” Yogyakarta.

## 1.5 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang di hadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian Skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1.5.1.1 Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data yang dapat diperoleh dari buku-buku yang dapat dijadikan referensi untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

### 1.5.1.2 Metode Linier

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, dengan memanfaatkan situs internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan *storytelling*.

### 1.5.2 Metode Perancangan

- a. Menentukan Ide Cerita
- b. Membuat Tema
- c. Membuat Sinopsis
- d. Pembuatan Karakter
- e. Pembuatan Naskah
- f. Pembuatan *Storyboard*

### 1.6 Sistematika Penulisan

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

#### **BAB I            PENDAHULUAN**

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



**BAB II LANDASAN TEORI**

Menerangkan tentang landasan teori yang digunakan dalam pengajuan penelitian yang terdiri dari konsep dasar multimedia, pengertian cerita, pengertian animasi 2 dimensi, perkembangan aplikasi multimedia, Pra produksi, produksi, pasca produksi.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang pra produksi yaitu ide cerita, tema, sinopsis, perancangan bentuk karakter, naskah, *storyboard*.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang tahapan-tahapan pembuatan digital *storytelling* “Timun Mas” dari proses produksi sampai pasca produksi.

**BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran tentang hasil pembuatan *storytelling* tersebut.

**DAFTAR PUSTAKA**

Daftar Pustaka memuat keterangan dari buku-buku dan beberapa referensi yang dijadikan bahan acuan dalam penulisan skripsi.