

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 masa kini. Teknologi komputer yang memiliki fungsi awal sebagai alat bantu dalam menyelesaikan persoalan dan masalah dalam segala bidang kini memasuki fungsi sebagai alat penghibur. Hal ini ditandai dengan banyaknya produk-produk yang berbasis komputer dalam dunia hiburan. Salah satunya adalah kartun bercerita dalam bentuk gambar atau disebut dengan komik.

Industri komik di Indonesia saat ini masih jauh dari yang diharapkan dalam perkembangannya. Banyak industri komik di Indonesia yang masih menggunakan komik-komik import dari Jepang, Amerika, dan lain-lain. Komikus di Indonesia sendiri sudah sangat banyak, sayangnya kurang terpublikasi dengan baik terutama dalam cerita-cerita religi. Bahkan sedikit sekali komik religi yang tertampil di media Indonesia secara luas.

Dahulu pembuatan animasi menggunakan lukisan manual, kemudian difoto frame demi frame, baru diproses di mesin editing. Seiring berkembangnya zaman, tidak hanya perusahaan besar yang dapat membuat suatu animasi film komik (*motion comic*) tetapi seorang individu ataupun perusahaan kecil dapat membuat animasi film komik (*motion comic*) tanpa mengeluarkan biaya yang sangat besar dan waktu yang lama, bahkan untuk komik-komik religi.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat komik bergerak (*motion comic*) sehingga dapat membantu dalam penempatan alur cerita, karakter, dan setting pada cerita Hitam-Putih?
2. Bagaimana pemilihan dan penerapan kualitas Audio, Visual, Narasi dan Cerita pada komik bergerak (*motion comic*) dalam cerita Hitam-Putih?
3. Bagaimana memublikasikan sebuah komik bergerak dengan baik, khususnya yang bertemakan religi?
4. Apa saja alat yang digunakan dan bagaimana proses pembuatannya?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk menyederhanakan ruang lingkup permasalahan. Dalam penelitian ini penulis membatasi permasalahan meliputi :

1. Penempatan fitur multimedia dalam komik bergerak melibatkan beberapa unsur data diantaranya gambar, animasi, teks dan suara.
2. Output yang dihasilkan berupa video animasi komik bergerak atau *motion comic* tersebut sehingga dapat dipublikasikan lewat media Hardisk, Flashdisk, DVD, maupun dengan media online seperti YouTube, Facebook.
3. *Software* atau perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan Aplikasi multimedia ini antara lain:
 - a. *Adobe Photoshop CS5*
 - b. *Adobe Audition 1.0*
 - c. *Adobe After Effect CS3*

d. Adobe Premiere Pro CS3

1.4 Maksud dan Tujuan penelttlan

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisa, mendesain, dan mengembangkan penempatan plot Film Pendek Hitam Putih ke dalam mode *Motion Comic* sehingga sistem akan diperoleh hasil :

1. Kemudahan dalam menempatkan Karakter dan setting ke dalam bentuk animasi.
2. Memudahkan penyampaian dan pengembangan karena dalam bentuk video animasi.
3. Sebagai penerapan ilmu yang selama ini diterima, serta sebagai ide dalam pengembangan narasi cerita.

1.5 Metode Penelttlan

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

a. Metode Studi Literarur

Mempelajari buku, literature, atau sumber lain berkaitan dengan penelitian untuk memperoleh teori dan kaidah yang mendasari penulisan. Melalui media *internet* dan melalui kepustakaan lain yang bertema multimedia dan animasi khususnya untuk komik bergerak.

b. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab dengan anggota anggota UKM SKI FSSR UNS, khususnya yang merancang pembuat ide cerita Film Pendek Hitam Putih – Jadilah Yang Terbaik.

1.5.2 Metode Analisis

Menggunakan metode analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat*) untuk mengetahui Kelebihan, Kelemahan, Peluang dan Ancaman pada desain konsep yang akan dibuat.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan menggunakan model prosedural, diawali dengan menetapkan proses pra-produksi, produksi dan terakhir adalah pasca produksi. Tahap pra-produksi meliputi penentuan latar belakang masalah, riset dan proses pembuatan skenario produksi. Tahap produksi meliputi ilustrasi dan animasi. Pasca produksi meliputi editing, dan promosi.

1.5.4 Metode Pengembangan

Komik bergerak ini dikembangkan dengan dibatasi pada materi yang bersifat abstrak. Namun tak menutup kemungkinan bahwa materi yang bersifat praktik dapat dibuat Komik bergerak. Proses pengembangan Komik bergerak menggunakan metode *Research and Development* dengan model pengembangan

ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

1.5.5 Metode Testing

Penulis menggunakan pengujian *Black Box Testing* dilakukan dengan cara menguji beberapa aspek dengan sedikit memperhatikan struktur konsep animasi. Video dikatakan dapat berjalan dengan baik yaitu pada saat dimainkan dan pada saat berhenti memberikan hasil sesuai dengan adegan-adegan yang dibuat.

1.5.6 Metode Implementasi

Sebagai implementasi, hasilnya dalam format video komik bergerak tersebut dan sebagai media perantara dapat melalui DVD, Flashdisk, Hardisk atau media perantara lain yang mendukung.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan dibagi menjadi lima bab yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama untuk pendahuluan berisi tentang latar belakang diadakan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penyusunan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menguraikan hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam perencanaan dan pembuatan aplikasi sistem informasi yang dibuat

mulai dari perencanaan konsep-konsep, komponen-komponen, langkah-langkah dasar, teknik penyajian sistem informasi serta pengenalan hardware dan software yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menjelaskan tentang objek penelitian, seperti lokasi/alamat sekolah, visi dan misi, struktur organisasi dan lain sebagainya.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi hasil penelitian dan langkah-langkah pembuatan hasil karya (*motion comic*) informasi berbasis multimedia.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang ringkasan skripsi berupa kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini berisi semua referensi yang menjadi acuan dalam penulisan skripsi.