

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada jaman sekarang banyak sekali orang yang tidak peduli tentang lingkungan hidup diri mereka sendiri, sampah berserakan dimana dan sungai banyak yang penuh sampah sehingga berdampak buruk pada lingkungan. Salah satunya ialah banjir yang terjadi di berbagai daerah, dan tentu saja masih banyak lagi dampak buruknya.

Melalui film kartun yang di tayangkan setiap hari di stasiun Televisi banyak di senangi oleh banyak pemirsa, tidak hanya oleh anak-anak, tetapi juga orang dewasa ini di karenakan Film Kartun dapat menampung segala daya imajinasi manusia di dalamnya. Manusia ingin selalu bebas berekspresi dan tidak mau di batasi oleh apapun seperti yang di temui pada kehidupan sehari-harinya.

Maka melalui pembuatan film kartun 2 dimensi ini kita dapat memberi tahu betapa pentingnya kita semua untuk menjaga lingkungan hidup kita yang dimulai dari lingkungan disekitar kita. Dan akan dikemas dalam bentuk kartun 2 dimensi tentang lingkungan hidup manusia, serta untuk mengajarkan kepada anak-anak tentang pentingnya lingkungan hidup manusia. Dalam pembuatan film kartun 2 dimensi ini melalui beberapa proses dimulai dari latar belakang masalah sampai konsep yang sudah matang dan mulai pembuatan karakter, background serta

software yang dibutuhkan. Dengan latar belakang masalah tersebut maka dalam penulisan skripsi ini saya mengambil judul : "PERANCANGAN FILM KARTUN 2D " AKIBAT MEMBUANG SAMPAH SEMBARANGAN " BERBASIS MULTIMEDIA.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat diperoleh rumusan permasalahan Bagaimana membuat film kartun 2D "Akibat Membuang Sampah Sembarangan" Berbasis Multimedia ?

1.3 Batasan Masalah

1. Batasan masalah pada penyusunan ini adalah pada proses perancangan film hingga pembuatannya, serta durasi film 2 menit.
2. Tahap pengembangannya hanya sampai uji coba
3. Film beresolusi (720x576) 12 fps
4. Hasil ekspor film berformat avi.
5. Software yang digunakan yaitu Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe After Efek CS3, Adobe Soundbooth CS3 dan Adobe Premiere CS3

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata 1 di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA di jurusan Sistem Informasi.
- b. Menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama belajar di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

- c. Karya film diharapkan menyadarkan pada masyarakat terutama anak-anak akan pentingnya menjaga kebersihan lingkungan.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Dapat dijadikan referensi terutama oleh mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan film kartun 2 dimensi.
- b. Sebagai tolak ukur kemampuan dalam bidang multimedia.

1.6 Metode Penelitian

Guna mengurangi munculnya hambatan-hambatan, sehingga kelancaran dalam penyusunan skripsi akan tercapai. Adapun beberapa metode yang penulis gunakan dalam melakukan pengumpulan data, yaitu :

- a. Metode Kepustakaan Adalah metode pengumpulan data yang berasal dari buku ataupun website yang dapat mendukung dalam penyusunan skripsi ini, sehingga dengan landasan teori yang kuat diperoleh kesimpulan yang ilmiah dan relevan dengan masalah yang dihadapi.
- b. Metode Perancangan Adalah tahap dimana merancang sebuah film kartun 2D menggunakan Adobe Flash CS3 Professional dari mulai naskah hingga menjadikan sebuah film.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari lima bab, sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini akan menjelaskan dasar teori dari konsep dasar film dan software yang digunakan dalam pembuatan film.

BAB III Analisis dan Perancangan Film

Bab ini akan menjelaskan tentang analisis yang di gunakan dalam pembuatannya. Selain itu juga dilaporkan secara terperinci tentang proses perancangan film, mulai dari pembuatan ide cerita hingga pemilihan karakter.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang segala macam proses editing dalam pembuatan film kartun tersebut.

BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan laporan skripsi serta saran-saran yang diberikan penyusun pada pembuatan film ini.