

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manfaat ilmu pengetahuan tidak mutlak hanya dirasakan oleh orang atau golongan tertentu, namun ilmu pengetahuan adalah hak setiap orang. Semakin sedikit ilmu yang diterima maka sedikit pula pengetahuan yang didapat. Namun ilmu tidak hanya bisa dipelajari di dalam lembaga pendidikan, tetapi bisa didapatkan pula dari isu sosial yang sedang beredar. Mengangkat tentang isu tersebut, lalu mencari solusinya. Salah satu contohnya adalah tentang patok perbatasan. Isu tentang patok batas sudah lama beredar, namun tidak banyak orang yang memperhatikannya.

Patok batas merupakan pancang atau tonggak yang menjadi pemisah antara 2 bidang (ruang, wilayah, dsb). Adapun fungsi patok batas negara pada umumnya adalah sebagai tanda batas darat teritorial negara. Sedangkan fungsi khususnya adalah sebagai batas berlakunya hukum publik suatu negara. Kurangnya sosialisasi menjadi salah satu faktor penyebab sedikit masyarakat yang tahu akan patok batas tersebut. Dengan begitu, seolah-olah patok perbatasan tidak terdapat masalah sedikitpun. Padahal, kondisi patok tidak selamanya dalam keadaan baik tetapi dapat mengalami kerusakan. Adapun kondisinya dapat dalam keadaan baik, rusak ringan, rusak berat, berpindah atau begeser, bahkan hilang.

Oleh karena itu, upaya yang dapat dilakukan untuk mengenalkan patok batas negara adalah dengan cara mengoptimalkan media propaganda yaitu film.

Dengan pembuatan film, masyarakat awam dapat dengan mudah memahami setiap pesan audio dan visual yang disampaikan. Film dapat berupa animasi maupun aktor nyata. Namun, film animasi lebih mampu menarik perhatian masyarakat dengan gambar/bentuk dan teknik pergerakannya, diantaranya adalah film animasi 2D. Dalam dunia animasi terdapat 12 prinsip animasi, salah satunya adalah *secondary action*. *Secondary action* merupakan gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistis. *Secondary action* tidak dimaksudkan untuk menjadi 'pusat perhatian' sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Contohnya adalah ketika orang berjalan dia tidak hanya berjalan lurus, namun bisa sambil mengayun-ayunkan tangannya.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *trailer* film animasi "Aku untuk Negeriku" dengan menonjolkan prinsip animasi *secondary action*?

1.3 Batasan Masalah

Adapun dalam penelitian ini, penulis membatasi permasalahan pada :

1. Film ini dipersempit hanya pada pembuatan *trailer*.
2. *Trailer* yang dibuat dalam bentuk animasi 2D.
3. Ide cerita hanya sebatas patok.
4. Target *Audience* (penonton) 10 tahun keatas.
5. Target durasi *trailer* adalah 2 menit 30 detik.

6. Software pendukung yang digunakan adalah *Celtx*, *Adobe Flash CS3*, *Audacity* dan *Adobe Premiere Pro CS3*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

Menghasilkan sebuah *trailer* film kartun 2D “Aku untuk Negeriku” studi *Secondary Action*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Pengetahuan dan informasi mengenai salah satu isu sosial tentang patok perbatasan.
2. Tolak ukur sejauh mana kemampuan dan ilmu yang didapat selama perkuliahan dapat diterapkan.
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan program studi Strata-1 jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

1.5.2 Bagi Umum

Pengenalan patok sebagai batas negara yang perlu dijaga supaya Indonesia tetap utuh.

1.5.3 Bagl STM IK AMIKOM YOGYAKARTA

Memperkaya referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi bagi mahasiswa yang sedang mengambil atau menyusun skripsi.

1.6 Metode Penelltian

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data selama penelitian adalah metode kepustakaan, yaitu metode yang sumbernya berasal dari buku-buku maupun jurnal yang berasal dari internet guna mendukung pernyataan selama penelitian.

1.7 Sistematika Penullsan Laporan

BAB I PENDAHULUAN

Terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Terdiri dari tinjauan pustaka, menguraikan tentang teori-teori yang akan mendukung pernyataan tentang animasi seperti pengertian, teknik, 12 prinsip animasi dan menguraikan tentang tool/software yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi tentang analisis studi kasus dan tahap pra produksi pembuatan *trailer* yaitu, pembuatan ide cerita, tema, perancangan karakter, naskah dan storyboard.

BAB IV PEMBAHASAN

Berisi tentang tahapan pembuatan animasi dari produksi hingga pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Terdiri dari kesimpulan dan saran dari serangkaian proses penelitian yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

