

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan industri multimedia yang demikian cepat harus didukung oleh tersedianya sumber daya manusia Indonesia yang kompetitif, sehingga lahan yang empuk ini tidak diserbu oleh tenaga kerja asing yang sudah terlalu banyak merambah di Indonesia. Terjun di bidang teknologi multimedia merupakan profesi baru yang sedang dibutuhkan pada saat sekarang dan yang akan datang. Imajinasi yang kuat diperlukan di bidang ini untuk dapat membayangkan, melihat potensi, menciptakan apa yang tidak terbayangkan oleh kebanyakan orang saat ini. Usaha pengembangan industri multimedia di Indonesia membutuhkan lebih banyak orang seperti itu untuk menyiapkan jalan menuju peradaban baru manusia di masa mendatang.

Animasi adalah film yang berasal dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Bentuk animasi tertua diperkirakan wayang kulit. Karena wayang memenuhi semua elemen animasi seperti layar, gambar bergerak, dialog dan ilustrasi musik. Animasi mulai berkembang sekitar abad ke-18 di Amerika. Pada saat itu teknik stopmotion animation banyak disenangi. Teknik ini menggunakan serangkaian gambar diam/frame yang dirangkai menjadi satu dan menimbulkan kesan seolah-olah gambar tersebut bergerak. Teknik ini sangat sulit, membutuhkan waktu, juga biaya yang banyak. Karena untuk menciptakan animasi selama satu dektik, kita membutuhkan sebanyak 12-24frame gambar diam.

Bayangkan jika film animasi itu berdurasi satu jam bahkan lebih. Selanjutnya, setelah teknologi komputer berkembang, bermunculan animasi yang dibuat dengan teknologi komputer. Animasi itu macam-macam jenisnya. Ada yang 2 dimensi (2D) dan 3 dimensi (3D). Pada animasi 2D, figur animasi dibuat dan diedit di komputer dengan menggunakan 2D bitmap graphics atau 2D vector graphics. Sedangkan 3D lebih kompleks lagi karena menambahkan berbagai efek di dalamnya seperti efek percahayaan.

Jenderal sudirman terkenal sebagai orang yang saleh. Ia sangat taat beribadah selalu menomor satukan kepentingan rakyat, dan negara. Prestasinya dalam memperjuangkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia sangat banyak, oleh karena itu jenderal Sudirman menjadi jenderal di usia yang sangat muda, yaitu 31 tahun. Jenderal sudirman tidak pernah memikirkan diri sendiri. Saat sakit ia tetap memimpin pasukannya. Hidupnya telah dibaktikan untuk negara. Jiwa kepemimpinan jenderal sudirman seharusnya ditiru oleh para pejuang lain. Meskipun jenderal sudirman meninggal pada usia muda, semangat dan jiwa patriotismenya wajib diteladani oleh seluruh bangsa Indonesia.

Selama ini perjuangan jenderal sudirman hanya dikaji dalam cerita yang dikaji dalam bentuk buku, oleh karna itu penulis ingin menggambarkan perjuangan jenderal sudirman kedalam bentuk film dokumenter. Supaya perjuangan jenderal sudirman tidak hanya dibaca, tetapi bisa juga dilihat dalam bentuk audio visual. Audio yang dimaksudkan disini adalah narasi dan sound effect . Dan visual yang dimaksudkan disini adalah gambaran dari karakter

Jendral Sudirman dan susasana peperangan. Film dokumenter perjuangan jendral sudirman berbentuk animasi 2 dimensi dikarenakan penulis lebih mudah untuk berkreasi dalam membentuk dan membuat objek-objek dalam film dokumnter perjuangan.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis membuat film documenter dengan judul "FILM DOKUMENTER PERJUANGAN JENDRAL SUDIRMAN DENGAN MENGGUNAKAN ANIMASI 2 DIMENSI".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah pembuatan film animasai 2 dimensi adalah :

"Bagaimana cara membuat dokumenter tentang perjuangan Jendral Sudirman dengan menggunakan animasi 2 Dimensi untuk mengetahui perjalanan Jendral Sudirman dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia di wilayah Yogyakarta".

## **1.3 Masalah**

Untuk menghindari luasnya permasalahan yang ada, maka penulis membatasi hanya pada:

1. Film dokumenter animasi ini akan membahas tentang perjuangan Jendral Sudirman dalam mempertahankan Yogyakarta sebagai ibu kota Republik Indonesia

2. Film dokumenter animasi ini berdurasi kurang dari 3 menit.
3. Film dokumenter animasi ini lebih ditujukan ke kalangan pelajar dari tingkat SMP dan SLTA.

#### **1.4 Tujuan**

1. Tujuan film dokumenter animasi ini adalah untuk mengenang salah satu tokoh atau pahlawan nasional dalam mempertahankan kedaulatan Republik Indonesia.
2. Mengenalkan tokoh sejarah jenderal sudirman.

#### **1.5 Manfaat**

##### **1.5.1 Bagi Penulis**

1. Penerapan ilmu pengetahuan yang di dapat selama perkuliahan di STMIK Amikom Yogyakarta
2. Menambah wawasan dalam dunia perfilman animasi
3. Persyaratan kelulusan program studi Diploma 3 jurusan manajemen informatika STMIK Amikom Yogyakarta untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A.Md)

##### **1.5.2 Bagi STMIK Amikom Yogyakarta**

Memberikan wawasan yang terbaru agar objek yang di buat tidak totalitas terhadap dunia teknologi.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan ini disusun dengan maksud agar pembaca memperoleh gambaran yang jelas tentang laporan ini yang terdiri dari 5 BAB, meliputi :

### **BAB I      PENDAHULUAN**

Menjelaskan beberapa hal antara lain : judul usulan penelitian, latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan film, manfaat film, sistematika penulisan.

### **BAB II     LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang arti atau pengertian Multimedia, objek- objek multimedia, tahapan produksi, pengenalan software dan hardware yang digunakan.

### **BAB III    GAMBARAN UMUM**

Bab ini berisi tentang pra produksi film animasi 2dimensi yang dibuat oleh penulis, meliputi tema, logline, synopsis, scenario/script, diagram scene, desain character dan pembuatan storyboard.

### **BAB IV    IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini diuraikan tentang proses produksi dan pasca produksi film animasi 2dimensi, yaitu key motion (gerakan

kunci), in between (menggabungkan gambar inti ke gambar yang laen), perancangan foreground dan background, coloring, editing, dubbing, composing dan rendering.

## BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian dari akhir laporan. Bab V berisi kesimpulan dan saran.

### 1.7 Rencana Kegiatan

NO	KEGIATAN	MARET				APRIL				MEI			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	IDE CERITA												
2	KARAKTER												
3	STORYBOARD												
4	PEMBUATAN ANIMASI												
5	EDITTING												
6	RENDERING												

Table 1.1 Timeline Pengerjaan Tugas Akhir