

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Modernisasi telah membawa manusia pada tataran pemikiran dan pengetahuan yang semakin maju dan kompleks sehingga banyak inovasi – inovasi teknologi baru yang memberikan pengaruh yang kuat pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya dalam bidang multimedia. Teknologi multimedia digunakan dalam banyak kegiatan yang berhubungan dengan komunikasi dan informasi yang dapat menyajikan suatu informasi yang cepat dan akurat. Perkembangan teknologi multimedia semakin pesat dari yang awalnya hanya menjadi media konsumsi baik berupa gambar diam, teks, audio masalah kini sudah dikembangkan sebagai alat pembelajaran yang menghibur. Hal tersebut bisa dilihat dengan banyaknya animasi-animasi yang telah diproduksi dengan memanfaatkan teknologi komputer.

Dalam dunia hiburan, animasi mulai dikenal dikarenakan animasi mampu memvisualisasikan objek gambar diam menjadi bergerak. Cerita yang menarik, lucu, dan mudah dicerna merupakan ciri khas animasi 2D. Contoh seperti film kartun tom & jerry, Doraemon, Sinchan, dan lain-lain.

Teknologi animasi 2D selain untuk memberikan hiburan juga dapat dimanfaatkan dan dikembangkan untuk memberikan informasi nilai-nilai sosial. Seperti halnya pada jaman sekarang, rasa cinta akan kebudayaan dan nilai – nilai

persatuan Indonesia di kalangan masyarakat mulai pudar. Tidak dapat dipungkiri masyarakat lebih tertarik terhadap budaya asing yang dianggap lebih merepresentasikan kehidupan sekarang. Akibatnya kebudayaan-kebudayaan yang menjadi corak bangsa kini ditinggalkan karena dianggap suatu hal yang kuno. Karena itulah diperlukan suatu media dimana dapat menyajikan tontonan yang tidak hanya menghibur akan tetapi juga sebagai media pembelajaran akan pentingnya rasa cinta kebudayaan dan rasa cinta akan tanah air Indonesia.

Dari permasalahan di atas, maka dengan adanya film animasi 2D sangat relevan untuk dijadikan sebagai salah satu media hiburan yang mampu memberikan gambaran dan makna akan pentingnya kebudayaan, persatuan, serta rasa cinta tanah air. Karena unsur-unsur dan nilai-nilai dari kebudayaan dan persatuan dapat diimplementasikan dalam film animasi 2D melalui penggambaran tokoh karakter dan alur cerita. Dimana di dalam menggambarkan karakter diambil dari beberapa kebudayaan di Indonesia dimana daya tarik utama terdapat pada penonjolan icon – icon khas pulau – pulau besar di Indonesia seperti Jawa, Sumatra, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua yang di transformasikan ke dalam sebuah wujud karakter animasi 2D yang lucu tanpa meninggalkan unsur – unsur budaya atau ciri khas per pulau, dengan alur cerita yang mudah dipahami.

Dari latar belakang tersebut penulis tertarik untuk membuat film pendek dengan judul “Pembuatan Film Pendek Animasi 2D NACUBON” yang diharapkan mampu memberikan gambaran dan makna akan pentingnya kebudayaan, persatuan, serta rasa cinta tanah air. Sehingga diharapkan dapat

menumbuhkembangkan sikap nasionalisme dan cinta tanah air terutama bagi anak – anak.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang didapat suatu rumusan masalah yaitu, “Bagaimana membuat video Film Pendek Animasi 2D NACUBON agar mampu memupuk dan menumbuh kembangkan sikap nasionalisme dan cinta tanah air.”

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada tugas akhir ini meliputi:

1. Animasi ini mengambil tema persatuan dalam kebhinekaan.
2. Animasi ini mengambil tokoh-tokoh dari beberapa kebudayaan Indonesia. Adapun kebudayaan yang diambil berasal dari beberapa pulau besar di Indonesia seperti Jawa, Sumatra, Kalimantan, Papua, Sulawesi.
3. Animasi ini berdurasi 4 menit.
4. Animasi ini ditujukan pada segmentasi anak – anak taman kanak – kanak.
5. Software yang digunakan adalah Adobe Premier Pro CS6, Adobe After Effect CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Audition CS6.

#### 1.4 Tujuan Penulisan

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut

1. Mengenalkan animasi yang menghibur dan menarik tentang kebudayaan Indonesia.
2. Menumbuhkan rasa nasionalisme sejak dini bagi penonton.
3. Sebagai syarat kelulusan jenjang pendidikan diploma 3 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penulisan

Penyusun Tugas Akhir ini diharapkan oleh penulis dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Mengembangkan diri dan memberikan pengetahuan baru sesuai dengan kemampuan sendiri tentang pembuatan animasi yang inovatif.
2. Diharapkan dapat menyajikan media informasi yang bersifat menghibur.
3. Diharapkan dengan adanya film ini memberikan gambaran akan pentingnya kebudayaan Indonesia dan rasa cinta tanah air.
4. Diharapkan dapat mengenalkan video animasi yang bukan hanya menghibur bagi anak-anak, melainkan bisa dijadikan video untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam pencapaian tujuan, diperlukan data-data pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang akan dihasilkan. Untuk itu, dalam pencarian dan pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode antara lain sebagai berikut :

Metode dalam penelitian yang digunakan oleh penulis adalah

1. Studi Pustaka

Metode studi pustaka yaitu salah satu pencarian dan pengumpulan data dari sumber-sumber media cetak atau elektronik yang berkaitan dengan objek penelitian dan dapat dijadikan sebagai teori serta dapat dijadikan bahan perbandingan.

2. Wawancara

Metode wawancara merupakan metode guna mengumpulkan data dari beberapa narasumber yang berkaitan dengan objek animasi yang dijadikan sebagai pedoman pembuatan animasi.

3. Jelajah Jejaring

Pengambilan Data berupa title dan image dalam bentuk format html, pdf, dan jpg melalui Browsing (Pencarian) dari situs-situs yang berkaitan langsung dengan penelitian.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan laporan lebih terarah pada inti permasalahan dan tujuannya maka dibuat dalam beberapa bab berdasarkan pokok-pokok permasalahan, yang akan diuraikan sebagai berikut :

Sistematika penulisan tugas akhir ini dibagi menjadi 5 bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada Bab I menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penelitian, dan jadwal penelitian.

### **BAB II DASAR TEORI**

Pada Bab II akan menjelaskan tentang definisi animasi, sejarah animasi, jenis animasi, prinsip animasi, kebutuhan dasar peralatan animasi, proses dalam pembuatan animasi, dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan animasi.

### **BAB III PERANCANGAN**

Pada Bab III dijelaskan mengenai tahap pra produksi meliputi Tema Film, Sinopsis, Pembuatan karakter, Storyboard.

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

Pada Bab IV mengenai tahap produksi dan pasca produksi. Dalam tahap produksi meliputi pembuatan Layout, Key Animator, In Between,

Background, Line Test, Scanning, Coloring. Sedangkan untuk tahap pasca produksi meliputi Compositing, Editing, dan Rendering.

## **BAB V PENUTUP**

Pada Bab V akan dibahas tentang kesimpulan dari hasil percobaan dan saran-saran yang disampaikan untuk menyempurnakan penulisan laporan yang telah dibuat.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka memuat tentang kajian pustaka yang dijadikan acuan dalam penelitian yaitu semua sumber yang dikutip baik dari buku-buku, modul-modul, makalah-makalah, jurnal serta internet dan berfungsi sebagai langkah referensi maupun panduan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

## 1.8 Jadwal Kegiatan

Tabel 1.1 Timeline Pengerjaan Tugas Akhir

Rencana Kegiatan	November				Desember				Januari				Februari				Maret				April			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Riset Dasar...	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Rra Produksi...	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Evaluasi...	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Penca Produksi...	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Evaluasi...	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Laporan Tugas Akhir...	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

