

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada Era sekarang ini, pertumbuhan teknologi terutama dibidang komputer berkembang semakin pesat, baik dilihat dari perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*). Hal ini dilakukan oleh manusia untuk membantu dan meringankan aktivitas dalam rutinitas kehidupan sehari - hari manusia itu sendiri. Berkembangnya teknologi komputer serta menyadari betapa pentingnya teknologi komputer untuk kegiatan sehari-hari yang berdampak pada berbagai aspek kehidupan, dalam arti bukan hanya perusahaan atau instansi saja yang menggunakan teknologi komputerisasi tetapi sudah digunakan dan dibutuhkan hampir diseluruh kehidupan manusia.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi komputerisasi, banyak orang mulai menyadari betapa pentingnya komputer, akhirnya mereka pun mulai sadar bahwa komputer bukan saja suatu trend atau gaya hidup tetapi merupakan kebutuhan dalam hidup manusia saat ini. Komputer adalah teknologi di atas teknologi yang lain. Oleh karena itu, para ahli dunia mengatakan bahwa seseorang yang menguasai teknologi komputer maka dapat dikatakan dunia berada dalam genggamannya.

Salah satunya adalah teknologi informasi berbasis komputer Yang cenderung lebih bisa diterima oleh masyarakat. Multimedia merupakan salah satu bentuk dari teknologi informasi tersebut yang menggabungkan gambar, tulisan, suara, animasi, dan video menjadi sebuah sistem informasi yang berguna bagi masyarakat. Sehingga, penerima informasi merasa puas karena mendapat informasi yang akurat dan menarik. Dan bila itu semua terlaksana dengan baik, maka sebuah instansi apapun akan memiliki "brand image" yang baik dimata masyarakat umum.

Dalam hal ini Pemerintah Kabupaten Sumba Barat adalah sebagai salah satu Kabupaten di Propinsi Nusa Tenggara Timur yang ingin meningkatkan citra baik yang telah mereka miliki. Jalan untuk mencapai hal tersebut adalah dengan menggunakan media informasi yang bisa diakses oleh masyarakat seperti televisi, radio, surat kabar, majalah, dan sebagainya. Namun, Pemerintah Kabupaten Sumba Barat belum memiliki media yang bisa digunakan sebagai media informasi dan promosi yang menarik.

Media yang mampu mewujudkan hal tersebut adalah media yang dikemas dalam sebuah film animasi. Karena, media ini mempunyai kelebihan dalam menggambarkan informasi yang kompleks dalam mendukung presentasi serta menjalin kerjasama dengan pihak lain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, penulis merumuskan permasalahan yang berhubungan dengan pembuatan Film Animasi 3D Tentang Perkampungan Adat Sumba, Kabupaten Sumba Barat Nusa

Tenggara Timur adalah Bagaimana menampilkan informasi tentang Kebudayaan Masyarakat Sumba Khususnya Kabupaten Sumba Barat mulai dari kehidupan masyarakatnya, perkampungannya juga adat-istiadat masyarakat Sumba Barat itu sendiri.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup penelitian multimedia sangat luas sekali, sesuai dengan fungsi dan penerapan pada bidang yang berbeda. Dalam hal ini penyusun membatasi masalah hanya pada Film Animasi 3D tentang :

- 1.1.1. Kebudayaan dan adat-istiadat masyarakat Sumba Barat
- 1.1.2. Kehidupan sehari-hari masyarakat Sumba Barat
- 1.1.3. Rumah serta Perkampungan adat Sumba Barat

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1.4.1. Sebagai salah satu syarat kelulusan pendidikan Jenjang S1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta
- 1.4.2. Untuk membuat Film animasi 3D dalam rangka membantu melestarikan budaya masyarakat sumba barat
- 1.4.3. Untuk memberikan informasi yang jelas dan detail tentang perkampungan dan rumah adat Sumba serta kehidupan masyarakatnya.
- 1.4.4. Untuk mendukung promosi pariwisata di kabupaten Sumba Barat.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan di atas, manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut:

1.5.1. Bagi instansi

1.5.1.1. Memudahkan Pemerintah Daerah dalam memberikan pengenalan kebudayaan Sumba Barat khususnya tentang perkampungan adat masyarakat Sumba Barat kepada pihak luar.

1.5.1.2. Mendukung dalam mempromosikan pariwisata yang ada di Sumba Barat.

1.5.2. Bagi masyarakat

1.5.2.1. Memberikan informasi tentang budaya khususnya perkampungan adat Sumba Kabupaten Sumba Barat.

1.5.2.2. Acuan bagi penggemar dan pengguna teknologi komputer yang ingin menggunakan kecanggihan teknologi komputer khususnya bagi penggemar film animasi dan animator.

1.5.3. Bagi penulis

Untuk menambah dan mengembangkan pengetahuan dan pengalaman.

1.5.4. Bagi pengetahuan dan teknologi

Merupakan suatu bukti bahwa ilmu pengetahuan dan teknologi selalu berkembang sesuai dengan peningkatan ilmu pengetahuan dan dukungan dari masyarakat yang selalu

menggunakan dan mengembangkan teknologi yang didukung oleh teknologi komputer.

1.6 Metodologi Penelitian

Agar dalam penyusunan skripsi dapat diperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai permasalahan yang dihadapi maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis menggunakan beberapa metode dalam pengumpulan data skripsi ini yaitu :

1.6.1. Metode Observasi

Metode Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dimana peneliti turun langsung dalam mengadakan pengamatan terhadap obyek yang akan diangkat.

1.6.2. Metode Interview

Metode interview adalah suatu cara pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan obyek yang akan diangkat.

1.6.3. Metode Pustaka

Metode pustaka adalah suatu cara pengumpulan data dengan membaca dan mempelajari berbagai buku sebagai referensi yang berhubungan dengan permasalahan penerapan multimedia dan animasi.

1.6.4. Metode Literatur

Metode Literatur adalah suatu cara pengumpulan data dari artikel-artikel di internet, buku-buku tentang film animasi. Metode ini sangat berguna dalam mendukung dasar teori penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab. Uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal pelaksanaan kegiatan.

BAB II : DASAR TEORI

Bab ini menjelaskan tentang pengertian animasi, sejarah animasi, beberapa jenis teknik film animasi, bentuk film animasi, penggunaan film animasi, prinsip-prinsip film animasi, *shot*, tahapan pembuatan film animasi 3D dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : ANALISIS

Bab ini menjelaskan tentang analisis-analisis pembuatan “film animasi 3 dimensi Perkampungan Adat Sumba, Kabupaten Sumba Barat Nusa Tenggara Timur”.

BAB IV : HASIL & PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan "film animasi 3D tentang Perkampungan Adat Sumba, Kabupaten Sumba Barat Nusa Tenggara Timur".

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran

1.8 Jadwal Rencana Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal kegiatan

No	Nama Kegiatan	Bulan I 2010				Bulan II 2010				Bulan III 2010				Bulan IV 2010			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Pembuatan Proposal	■															
2	Permohonan Ijin Penelitian		■														
3	Melakukan Penelitian			■													
4	Pengambilan Data				■												
5	Perancangan Animasi 3D					■	■	■	■								
6	Pengujian Animasi											■					
7	Perbaikan dan Pengujian												■				
8	Konsultasi																■

Keterangan :

Waktu kerja = ■

Waktu Libur = □ □