

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini teknologi telah berkembang dengan luar biasa. Teknologi tersebut dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang, yang tentunya sangat berperan dalam kehidupan sehari-hari. Bidang pendidikan, pemerintahan, transportasi, hiburan, bahkan bidang dakwah pun sekarang tidak lepas dari peran teknologi.

Pemanfaatan teknologi di bidang dakwah sendiri sangat luas ruang lingkungannya. Dakwah yang selama ini masih menggunakan metode konvensional yang terkesan membosankan bagi anak-anak, dapat memanfaatkan teknologi untuk dapat menyampaikan dakwah dengan lebih menarik sehingga dapat meningkatkan minat anak-anak untuk mempelajari lebih lanjut mengenai apa yang disampaikan melalui dakwah tersebut. Misalnya, dakwah tentang keteladanan para Nabi yang disajikan dengan sentuhan teknologi akan lebih menarik perhatian anak-anak dan dapat dengan mudah diterima maupun dicontoh.

Film animasi tentang keteladanan Nabi sudah banyak dibuat oleh negara di kawasan Timur Tengah. Proses pembuatannya dengan menggunakan tanah liat yang disusun sesuai bentuk karakter tokoh beserta gerakan-gerakannya, kemudian karakter-karakter tersebut difoto untuk diambil gambarnya. Setiap ada perubahan gerakan maka dilakukan pula pengambilan gambar. Hasil dari pengambilan gambar tersebut dijadikan *frame* agar dapat dihasilkan sebuah gerakan dinamis. Kualitas yang dihasilkan dapat dikatakan memuaskan dan layak dipertontonkan.

Tidak seperti di Timur Tengah, film animasi keteladanan Nabi masih jarang ditemukan di Indonesia yang sebagian besar penduduknya beragama Islam. Di Indonesia, biasanya keteladanan para Nabi disampaikan dengan metode konvensional sehingga anak-anak cenderung malas untuk memperhatikannya, hal yang wajar jika saat ini banyak anak-anak Indonesia yang tidak mengenal Nabinya dan sifat-sifat keteladanan yang dimiliki.

Keteladanan para Nabi sebenarnya sangat penting untuk diperkenalkan kepada anak-anak, seperti pada kisah keteladanan Nabi Musa yang sarat akan unsur kepahlawanan. Nabi Musa mempunyai mukjizat yang diberikan Allah untuk melawan kekejaman Fir'aun dengan menggunakan tongkat kayu yang dapat berubah menjadi ular dan dapat digunakan membelah lautan untuk menghindari dari kejaran Fir'aun.

Kisah keteladanan Nabi Musa mengajarkan kebaikan untuk saling tolong menolong. Film animasi "Misteri Tongkat Nabi Musa" ini diharapkan dapat menjadi inovasi baru dalam penyampaian dakwah, sehingga apa yang disampaikan dalam dakwah tersebut dapat dengan mudah diterima dan dipahami oleh anak-anak. Perkembangan teknologi juga dapat dimanfaatkan sebagai upaya untuk meningkatkan iman dan takwa anak-anak pada khususnya, maupun masyarakat luas pada umumnya.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah

Bagaimana membuat film animasi keteladanan para Nabi yang menarik, dapat dinikmati dan mudah dipahami oleh anak-anak.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari ruang lingkup penelitian yang terlalu luas dan mengambang, maka peneliti merasa perlu untuk membuat pembatasan masalah yang lebih spesifik dan jelas.

Adapun yang menjadi pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1.3.1 Lingkup penelitian

- Penelitian ini dilaksanakan di Taman Pendidikan Al-Quran (TPA) Masjid AL-HUDA, Gejawan Kulon, Balecatur, Gamping, Sleman, Yogyakarta.
- Penelitian ini bersifat terbatas pada minat menonton anak-anak terhadap tayangan film animasi yang meliputi perhatian, persepsi dan keinginan untuk mempelajari.
- Sampel dalam penelitian ini adalah responden anak-anak.
- Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari tahun 2011.

1.3.2 Media yang digunakan

Dalam pembuatan film animasi “Misteri Tongkat Nabi Musa” digunakan beberapa *software*, diantaranya adalah Macromedia Flash 8, Cool Edit Pro 2.0, dan Adobe Premier Pro 7.0.

Guna mempermudah dalam pendistribusian dan penggunaannya, maka media yang digunakan harus media yang mudah didapat dan dioperasikan oleh siapa saja. Media yang dimaksud dan digunakan sebagai media penyampaian yaitu CD/DVD.

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Internal

- Menerapkan dasar ilmu dan teori yang telah dipelajari pada saat pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktik.
- Menemukan dan mengembangkan ide yang sesuai dengan bidang yang saat ini ditekuni, yaitu bagaimana merancang sebuah film animasi.
- Memenuhi persyaratan kelulusan pada jenjang Strata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.4.2 Eksternal

Eksternal yang dimaksud yaitu manfaat penelitian ini bagi lingkungan luar Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta, dalam hal ini adalah masyarakat. Maksud dan tujuan sebagai berikut:

- Membuat film animasi 2D Misteri Tongkat Nabi Musa untuk keperluan dakwah bagi anak-anak.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat akademik

Pada penelitian ini, sangat erat hubungannya dengan Jurusan Sistem Informasi khususnya pada bidang multimedia untuk menciptakan film animasi. Dengan pembuatan karya animasi ini diharapkan dapat

bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan untuk lebih mudah memahaminya.

1.5.2 Manfaat dalam Implementasi atau praktik

- Bisa menjadi tolok ukur kemampuan dalam bidang multimedia, dalam hal ini kemampuan dalam bidang pembuatan film animasi 2 Dimensi.
- Bisa menjadi sarana untuk mengantarkan ke dunia nyata (pekerjaan) berdasarkan bidang ini, yakni sebagai Animator 2 Dimensi.
- Membantu meningkatkan pemahaman terhadap sejarah Nabi dan memberikan contoh keteladanan para Nabi.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Menjelaskan uraian mengenai teori - teori, sejarah singkat yang berhubungan dengan film animasi, *software - software* yang digunakan dalam pembuatan film animasi, serta prinsip - prinsip pembuatan film animasi yang menunjang penulisan, yang bisa diperkuat dengan menunjukkan hasil penelitian sebelumnya.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi inti atau pokok cerita, yaitu terdapat ide, tema, sinopsis, karakter, naskah, latar cerita serta *storyboard*. Pada bab ini juga berisi analisis kebutuhan *hardware* dan *software*.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang pembahasan umum, penerapan teknik *painting*/melukis, produksi, post-produksi, *editing* video dan audio serta *finishing*.

BAB V. PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta beberapa saran yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait, sehubungan dengan hasil penelitian yang mungkin diperlukan oleh peneliti untuk kesempatan yang akan datang.