

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Ada beberapa Budaya dan Tradisi yang telah diturunkan dari generasi ke generasi lainnya berupa Ipaket, Aruh Adat, permainan musik tradisional, minuman tradisional dan tari-tarian. Metode yang selama ini digunakan dalam mempromosikan Budaya dan Tradisi hanya menggunakan lisan atau dari mulut ke mulut dan terkadang dipromosikan secara tidak langsung melalui media sosial pribadi masing-masing orang. Budaya dan Tradisi di Desa Warukin memiliki sebuah aturan tertentu sebelum menggelar kegiatan tersebut.

Seperti halnya Ipaket yang di gelar satu tahun sekali yang bertujuan untuk melindungi desa dari hal-hal yang bersifat supranatural ataupun sesuatu hal buruk agar tidak terjadi hal buruk di Desa Warukin sehingga memiliki proses yang begitu lama dalam menyiapkan acara tersebut agar dapat berjalan secara lancar dengan baik. Media Sosial adalah alat bantu dalam menyampaikan informasi dari seseorang kepada seseorang atau kelompok orang, untuk mencapai tujuan individu maupun tujuan kelompok. Untuk lebih jelas sebagaimana di kemukakan Nasrulla dalam buku Media Sosial (2019: 8) bahwa "media sosial dapat dilihat dari perkembangan bagaimana hubungan individu dengan perangkat media". Di desa warukin belum mempunyai fasilitas media yang informatif yang dapat digunakan sebagai media promosi ketika sedang menggelar kegiatan adat istiadat.

Berdasarkan keterangan diatas untuk meningkatkan penyampaian informasi maka penulis tertarik untuk membuat sebuah penelitian mengenai "PEMBUATAN VIDEO IKLAN ANIMASI 2D "BUDAYA DAN TRADISI DI DESA WARUKIN"". Untuk meningkatkan penyampaian informasi maka dikemas menjadi video iklan animasi yang didalamnya menggunakan kombinasi animasi gambar, teks dan suara yang berisi mengenai informasi terkait Budaya dan Tradisi di Desa Warukin.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan menjadi rumusan masalah sebagai berikut

1. Bagaimana membuat video iklan animasi 2D Budaya dan Tradisi di Desa Warukin.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan pada bab selanjutnya tidak menyimpang dan bisa memberikan arah yang jelas bagi penulis dalam meneliti permasalahan, maka Beberapa batasan masalah dalam skripsi ini adalah:

1. Pembuatan video iklan yang dimaksud adalah animasi 2D.
2. Iklan ini hanya menampilkan Budaya dan Tradisi dari Desa Warukin.
3. Pembuatan video iklan animasi ini menggunakan software Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro.
4. Tujuan iklan animasi tersebut untuk masyarakat umum.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang ingin disampaikan dari penulisan skripsi ini, antara lain:

1. Bertujuan untuk menghasilkan video iklan animasi 2D Budaya dan Tradisi di Desa Warukin kepada masyarakat umum.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat, antara lain:

1. Mengimplementasikan ilmu yang diperoleh selama berkuliah di Universitas Amikom Yogyakarta dalam bidang Teknologi Informasi.
2. Dapat digunakan sebagai aset dari pemerintah Desa Warukin sebagai media pengenalan Budaya dan Tradisi di Desa Warukin.

3. Mampu memberikan referensi karya ilmiah animasi 2D untuk pihak-pihak yang membaca karya ini untuk di pelajari sebagai gambaran Budaya dan Tradisi di Desa Warukin.

## **1.6 Metode Penelitian**

Bentuk metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif. Sehingga penulis mencoba untuk mengembangkan data tersebut dalam bentuk visual dua dimensi.

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

#### **1.6.1.1 Metode Observasi**

Metode observasi dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan terhadap berbagai animasi 2D dan berbagai animasi yang akan dijadikan referensi.

#### **1.6.1.2 Metode Wawancara**

Pengumpulan data dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (guide) wawancara.

#### **1.6.1.3 Metode Analisis**

Mengacu pada judul yang tertulis, penulis menggunakan analisis untuk menguraikan kebutuhan serta karakteristik

#### **1.6.1.4 Metode Kepustakaan**

Teori yang di ambil data dari buku, literasi dan jurnal.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Pada penyusunan penelitian ini agar lebih terarah terhadap permasalahan yang telah di kemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberap uraian bab-bab sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menguraikan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan Pustaka, sejarah singkat dan perkembangan animasi 2D, dan teori tentang 2D.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan sistem, kumpulan data dan perancangan iklan animasi 2D.

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

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan video iklan animasi 2D "Budaya dan Tradisi di Desa Warukin" environment dan karakter pada animasi 2D yang akan dibuat. Diawali dari proses pra produksi, proses produksi, dan pasca produksi.

### **BAB V PENUTUP**

pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan berisi rangkuman dari hasil analisi yang dilakukan sesuai dengan hasil pembahasan serta menjawab dari

tujuan pembahasan, sedangkan saran berisi saran-saran yang berdasarkan keterbatasan yang ditentukan selama pelaksanaan penelitian ini sehingga dapat dijadikan rekomendasi yang membangun untuk perkembangan penelitian lebih lanjut.

