

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia) adalah lembaga otoritas keolahragaan di Indonesia yang dimana memiliki tugas pokok merencanakan, mengkoordinasikan dan melaksanakan pembinaan dan peningkatan prestasi Atlet, kinerja Wasit, Pelatih dan Manajer, guna mewujudkan prestasi keolahragaan nasional menuju prestasi internasional, serta turut memperkokoh persatuan dan kesatuan dan ketahanan nasional dalam rangka mengangkat harkat serta martabat Indonesia. KONI memiliki berbagai macam cabang anggota olahraga seperti PRSI (Persatuan Renang Seluruh Indonesia), PERBASASI (Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia) dan lain sebagainya dan salah satunya adalah PERKEMI (Persaudaraan Beladiri Kempo Indonesia) yang di mana cabang olahraga ini adalah salah satu cabang olahraga beladiri yang bersasal dari Jepang. PERKEMI (Persaudaraan Beladiri Kempo Indonesia) merupakan salah satu organisasi induk yang bernaung di bawah KONI, PERKEMI juga menjadi anggota penuh dari Federasi Kempo Se-Dunia atau di kenal sebagai WSKO (World Shorinji Kempo Organization), yang berpusat di kuil Shorinji Kempo di kota Tadotsu, Jepang. PERKEMI resmi di bentuk pada tanggal 2 Februari 1966.

Menurut Senpai Musanif selaku Sekretaris Pengkab Sleman, adapun upaya yang sudah di lakukan oleh PERKEMI untuk meningkatkan pemahaman teori di Dojo (tempat latihan) sudah cukup efektif, akan tetapi mengingat kurangnya minat baca para kenshi, Pengkab Sleman ingin melakukan sebuah inovasi dengan cara membuat Film Animasi tentang sejarah Shorinji Kempo yang dimana seluruh Kenshi Wajib mengetahui sejarah Shorinji Kempo tersebut, film ini tidak hanya dipelajari oleh kenshi di dojo namun bisa

untuk di sampaikan saat Rapat Persaudaraan ataupun Kejuaraan serta dapat membantu Kenshi agar dapat menguraikan ketika UKT (Ujian Kenaikan Tingkat) akan tetapi karena keterbatasan kemampuan sumberdaya manusia film yang dimaksud belum dapat terealisasi.

Dari masalah tersebut maka penulis melakukan penelitian dengan judul "PERANCANGAN FILM ANIMASI SHORINJI KEMPO PERKEMI SLEMAN". Film animasi yang di buat akan membantu setiap kenshi (pelaku kempo) agar lebih mudah memahi sejarah Shorinji Kempo yang di mana semua Kenshi wajib untuk mengetahuinya.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, pokok pembahasan penelitian adalah bagaimana membuat Perancangan Film Animasi Shorinji Kempo PERKEMI Sleman.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini antara lain :

- a. Film Animasi ini di khususkan untuk Kenshi Sleman Yogyakarta.
- b. Film Animasi ini di angkat dari kisah nyata sejarah Shorinji Kempo
- c. Software yang di gunakan antara lain : *Adobe Premier, Adobe Photoshop, Adode audition, Adobe flash*
- d. Durasi perancangan film ini berkisar 3 menit
- e. Teknik yang digunakan dalam perancangan ini adalah *Frame by frame*
- f. Film Animasi ini dibuat dalam bentuk 2D
- g. Menceritakan perjalanan Doshin So setelah perang dunia ke 2

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin di capai adalah Membuat sebuah inovasi film Animasi Shorinji Kempo

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Dalam menyusun laporan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para *Kenshi* Kempo untuk memahami sejarah Shorinji Kempo dan dapat menguraikannya ketika UKT(Ujian Kenaikan Tingkat)

#### 1.6 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam penyusunan karya ilmiah ini adalah :

##### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis yaitu dengan metode pustaka, metode study Literatur dan metode Observasi

##### 1.6.1.1 Metode Study Pustaka

Dalam metode ini penulis mencari sumber yang valid dengan cara mengumpulkan data dari beberapa buku sejarah Shorinji Kempo serta mengumpulkan beberapa jurnal yang berkaitan dengan perancangan animasi 2D

##### 1.6.1.2 Metode Study Literatur

Metode literatur adalah metode yang memanfaatkan fasilitas seperti internet misalnya Youtube untuk mencari teknik yaitu dengan mengunjungi situs-situs yang berhubungan dengan animasi 2D serta mempelajari buku-buku dan jurnal yang berhubungan dengan animasi guna mengaplikasikan teknik yang digunakan

### **1.6.1.3 Metode Interview Dan Observasi**

Dalam metode ini peneliti observasi langsung ke KONI Sleman bagian cabang beladiri Shorinji Kempo untuk mengumpulkan data berkaitan dengan point-point inti atau pesan utama yang akan di tonjolkan dalam Perancangan Film Animasi tersebut

### **1.6.2 Metode Analisis**

Dalam Metode analisis diperlukan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan dalam merancang dan membuat film Animasi, seperti menganalisa kebutuhan Fungsional dan non fungsional

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Metode Perancangan adalah tahap-tahap pembuatan film animasi , yang dimana dalam metode ini menggunakan tahanan PraProduksi, Produksi dan Pasca Produksi

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa bab dengan rincian sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada BAB ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian metode penelitian dan sistematika penulisan

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada BAB ini penulis menguraikan tentang analisa sistem yang digunakan dalam penelitian ini dan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, berupa definisi-definisi atau model yang berkaitan dengan ilmu atau masalah yang di teliti.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Analisis dan perancangan adalah tahap dimana penulis membuat perancangan PraProduksi, Produksi, dan PascaProduksi atau post produksi yang di mana dalam tahap tersebut penulis membuat *Story board*, *Drawing* background dan karakter, rigging dan *coloring*, scene setup, hingga rendering awal

## **BAB IV PRODUKSI DAN PASCA PRODUKSI**

Pada BAB ini penulis menyatukan semua yang sudah dikerjakan dalam proses Praproduksi, yang terdiri dari, *composite*, *editing*, *rendering* dan pemindahan film kedalam berbagai media berupa VCD, DVD, VHS dan lainnya

## **BAB V PENUTUP**

BAB ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dalam pengerjaan penelitian ini dari masalah maupun pengumpulan data serta di ajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya

## **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka memuat semua pustaka atau sumber yang dijadikan acuan dalam pengerjaan penelitian ini. Daftar ini berguna untuk membantu pembaca yang ingin mencocokkan kutipan-kutipan di dalam penelitian ini