

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masyarakat Indonesia saat ini, banyak terlihat acuh tentang perpolitikan karena banyak yang melabelinya sebagai hal yang negatif. Dengan melihat realitas yang ada, yaitu dengan banyaknya kasus dimana berita-berita skandal para pejabat hingga permainan politik yang tidak mewakili rakyat menghiasi wajah Indonesia. Hal ini membuat kedudukan pemerintah sudah tidak lagi memiliki kredibilitas oleh rakyatnya. Bukan hanya itu saja, Indonesia juga kekurangan sosok karakter pemimpin nasional yang berkualitas, jujur, berani, dan pandai mengelola negara serta mampu mensejahterakan rakyat Indonesia dari Sabang sampai Merauke.

Bangsa ini kurang memiliki rasa nasionalisme yang baik, karena banyak yang berpikir untuk mengutamakan kepentingan pribadi atau kelompok daripada kepentingan bangsa apalagi negara. Sangat ironis ketika mengingat Indonesia adalah negara Republik dimana tampuk pemerintahan bercabang pada rakyat. Dimana sejatinya setiap warga negara memiliki peran yang besar dengan porsi yang sama dalam berbangsa dan bernegara. Semua itu bisa saja terjadi dikarenakan kurangnya edukasi politik untuk seluruh rakyat. Walaupun, sudah ada bentuk sosialisasi berpolitik melalui media cetak, media televisi, debat dan lain-lain. Hal ini masih dirasa kurang tepat karena, beberapa faktor seperti bobot pembicaraan kurang bisa dicerna sehingga maksud tujuan sebagai pendidikan tidak tercapai dengan baik.

Maka terciptalah ide dengan membuat karya film inspiratif berjudul “Maka Terpilihlah Presiden Yang Pernah Miskin”. Ide diperoleh setelah penulis membaca cerita dari forum kompasiana yang diposting oleh Bapak Posma Siahaan. Berkisah tentang seorang pemulung miskin yang memiliki inisiatif perubahan. Kisah yang menarik bagi penulis yaitu lika-liku perjalanan untuk menjadi wakil rakyat. Penulis ingin mengembangkan cerita setiap adegan, menentukan dialog, menentukan animasi dan menentukan jalan cerita. Penulis juga menguatkan cerita dengan tokoh ber-karakter, sehingga secara tidak langsung akan menguatkan tujuan dibuatnya film ini.

Disamping kreativitas dibutuhkan, penguasaan teknik menjadi pondasi kuat untuk mewujudkan karya animasi. Cukup banyak teknik penganimasian 2D yang terkenal, antara lain Teknik Digital Animasi dan Teknik Hybrid. Teknik Digital yaitu teknik membuat animasi dengan menggambar langsung menggunakan teknik vektor kurva lalu dianimasikan di komputer. Sedangkan Teknik Hybrid yaitu teknik yang akan digunakan pada pembuatan film ini, adalah teknik membuat animasi dengan menggambar manual di kertas, lalu diubah menjadi gambar digital serta dianimasikan di komputer. Disebut ‘hybrid’, karena menggunakan konsep utama yakni memadukan seni menggambar manual dengan pengolahan secara digital.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebutkan, maka yang menjadi rumusan masalah pada skripsi ini adalah. Bagaimana penerapan perancangan animasi 2D “Maka Terpilihlah Presiden Yang Pernah Miskin” menggunakan teknik 2D hybrid animasi?.

1.3 Batasan Masalah

Sasaran utama dalam perancangan animasi 2D “Maka Terpilihlah Presiden Yang Pernah Miskin” ini adalah untuk berbagai lapisan masyarakat. Demikian film ini dibuat karena dibawakan sangat ringan diikuti atau mudah dicerna. Pemanfaatan software dalam proses perancangan animasi ini digunakan untuk mempermudah pembuatan berbagai fungsi yang ada. Sebagai software pendukung yang akan digunakan adalah Adobe Audition 3.0, Adobe Photoshop CS3, Adobe Flash CS5 Professional, dan Adobe Premiere Pro CS3.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk memenuhi persyaratan akhir pendidikan akademik program studi Strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Memberikan media pembelajaran yang lebih efisien dalam pembuatan animasi 2D “Maka Terpilihlah Presiden Yang Pernah Miskin” dengan teknik 2D hybrid.
3. Dengan film ini diharapkan mampu mendorong lahirnya kesadaran massa bangsa Indonesia untuk membuka hati dan mengutamakan kepentingan bersama. Serta membuka keberanian dan kepeloporan dalam membawa perubahan bangsa tanpa membesarkan ego masing-masing.



4. Penulis sebagai pribadi telah mengawali satu langkah yang sangat kecil melalui film animasi ini untuk mampu memberikan rasa optimisme serta menginspirasi orang agar peduli dan memajukan Indonesia supaya lebih baik.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Internal

Pengertian Internal yang dimaksud jika dilihat dari sisi dalam hal ini adalah sebagai mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

1. Menerapkan Ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
2. Cara pengembangan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai bidang teknologi multimedia, khususnya animasi.
3. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata 1 sebagai mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Sebagai sarana belajar membuat sebuah konsep tentang tata cara dan proses berpikir dalam perancangan animasi 2D, serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan mahasiswa tentang pengolahan data.

1.5.2 Eksternal

Pengertian eksternal yang dimaksud adalah bagi masyarakat pada umumnya tentang dibuat topik ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut :

1. Sebagai alternatif baru dalam penyampaian pesan dan informasi.
2. Hasil penelitian ini dapat diharapkan memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu dibidang Informatika.
3. Menggali solusi alternatif dan penambahan keperustakaan di bidang Ilmu Komputer.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini meliputi tahap-tahap sebagai berikut :

1. Analisis

Menentukan masalah utama

Mengumpulkan fakta yang berhubungan dengan masalah

Menganalisa fakta-fakta

Menentukan alternatif pemecahan yang mungkin

Memilih alternatif pemecahan yang mungkin

2. Pra produksi

Sinopsis

Skenario

Storyboard

Karakter

3. Produksi

Menggambar

Scanning

Merancang Background

Pewarnaan

Key animation & In between

4. Pasca produksi

Editing

Finishing

1.7 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian terutama dalam memperoleh dan mengumpulkan data-data sebagai sumber untuk penyusunan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa model pengumpulan data, yaitu :

1.7.1 Metode Pustaka

Metode penelitian yang berpedoman pada buku-buku yang ada, baik dari perpustakaan yang disesuaikan, maupun dari buku yang mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

1.7.2 Metode Observasi

Pengumpulan data melalui metode observasi merupakan metode penggalan data dengan cara pengamatan secara langsung pada objek permasalahan yang ada.



1.7.3 Metode Interview

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang sesuai dengan bidang yang dibutuhkan dalam pembuatan skripsi ini.

1.8 Sistematika Penulisan

Agar skripsi ini tersusun dengan baik dan terarah secara garis besar, penulis skripsi ini tersusun dari beberapa bab sistematika pembahasan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memberikan dan menguraikan gambaran tentang sebab disusunnya skripsi, seperti : Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan tinjauan pustaka untuk menerangkan teori yang melandasi teknik animasi. Serta menguraikan masalah system secara umum dan menguraikan masalah pengamatan system secara umum, seperti perangkat lunak (*software*) dan system perangkat keras (*hardware*) untuk menyelesaikan pembuatan skripsi.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN ANIMASI 2D

Bab ini menguraikan tentang tahapan-tahapan yang meliputi analisa kebutuhan, perencanaan (*storyboard*) tentang perancangan animasi 2D yang akan dibuat dan digunakan dalam project nanti.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan rancangan yang akan dibuat dari pembuatan background, digitalisasi gambar hingga perencanaan-perencanaan animasi yang akan dibuat. Lalu menguraikan tentang hasil editing yang sudah dilengkapi dengan musik dan efek suara hingga proses rendering.

BAB V PENUTUP

Bab ini meliputi kesimpulan-kesimpulan yang didapat dari hasil pembuatan, saran, dan semua kegiatan-kegiatan dalam pembuatan skripsi ini. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat (dikerjakan) layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat semua pustaka yang dijadikan acuan dalam penulisan skripsi yaitu semua sumber yang dikutip. Daftar ini berguna untuk membantu pembaca yang ingin mencocokkan kutipan-kutipan yang terdapat dalam skripsi.