

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Seni beladiri silek tuo pusako minangkabau ini adalah salah satu seni beladiri pencak silat yang berasal dari Sumatra Barat dan salah satu budaya Indonesia yang perlu kita jaga dan kita lestarikan bersama. Akan tetapi kenyataannya pada saat ini peminat pencak silat di zaman sekarang semakin berkurang, itu dikarenakan kurangnya pengenalan kepada generasi-generasi sekarang ini tentang seni bela diri pencak silat, ditambah lagi dengan adanya beladiri dari Negara-negara luar misalnya tai chi, yudo, karate, taekwondo, kempo, kapuera dan beladiri luar lainnya yang konon katanya lebih moderen sedangkan pencak silat itu sendiri dianggap kampungan dan identik dengan mistik. Untuk memperkenalkan silek tuo pusaako minang atau umumnya pencak silat kepada masyarakat pada umumnya perlua adanya promosi. Promosi yang terbaik adalah dengan multimedia karna kelebihan multimedia dapat menarik indra dan menarik minat, karena kombinasi dari teks, foto, seni grafis, suara, animasi dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital.

Dengan sebab itu penulis membuat skripsi ini yang berjudul ANIMASI 2D SILEK TUO PUSAKO MINANGKABAU SUMATRA BARAT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN PROMOSI, agar dapat memperkenalkan kepada masyarakat tentang salah satu budaya Indonesia yaitu Seni beladiri.

Berkembangnya ilmu teknologi informasi dan komputer sekarang ini memberikan makna baru bagi manusia, seiring dengan itu maka perkembangan ilmu teknologi informasi dan komputer pun mengalami kemajuan yang sangat pesat, tak terkecuali di bidang multimedia khususnya didunia animasi.

Sekarang ini para animator lokal umumnya beranggapan bahwa industri film kartun membutuhkan biaya yang besar serta sumber daya manusia yang benar-benar menguasai dan memahami seluk beluk pembuatan film kartun 2D yang dinilai rumit. Akan tetapi mereka pun juga menilai industri film kartun 2D ini memiliki prospek kedepan yang kurang menjanjikan, padahal negara Jepang sendiri mendapatkan keuntungan yang besar dari mengekspor film kartun animasi buatan mereka ke negara – negara asia dan eropa.

Namun dengan pertumbuhan teknologi informasi dan komputer yang sangat cepat pertumbuhannya sekarang ini, kita dapat memproduksi film kartun animasi dengan murah dan cepat, apalagi jika didukung oleh sumber daya manusia yang produktif dan memiliki kreatifitas tinggi sehingga mampu menghasilkan produk yang bernilai positif bagi perkembangan dunia kartun dan animasi di Indonesia.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi pokok permasalahannya adalah bagaimana membuat animasi 2D seni beladiri silek tuo pusako minangkabau sebagai media promosi dan pembelajaran yang efektif.

1.3 BATASAN MASALAH

Dalam pembuatan animasi '*Silek tuo pusako minangkabau*' ini, penulis memberikan batasan – batasan masalah sebagai berikut :

- 1) Animasi seni bela diri pencak silat ini hanya menggunakan animasi 2D.
- 2) Animasi seni bela diri pencak silat ini tidak mempunyai alur cerita hanya animasi gerak dan penjelasan berupa suara dan text.

Sedangkan software yang penulis gunakan dalam pembuatan animasi 2D ini antara lain, *Adobe Photoshop CS.2*, *Macromedia Flash 8*, *Adobe Audition 1.0*, dan *Adobe Premier*.

Begitulah batasan – batasan masalah yang diambil dalam pembuatan animasi 2D seni beladiri pencak silat ini bersama software yang digunakan oleh penulis selama berproduksi.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan animasi 2D silek tuo pusakao minangkabau sebagai media pembelajaran dan promosi.

Bagi Penulis:

- 1) Menerapkan disiplin ilmu yang didapat dari bangku kuliah sehingga bisa diterapkan dilapangan.
- 2) Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Strata 1 (S1) pada STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.

Bagi Pembaca

- 1) Sebagai sarana hiburan, pembaca dapat mengamati proses pembuatan sebagai wacana untuk menambah wawasan baru.
- 2) Memotivasi pembaca guna meningkatkan produktivitas dan semangat animator lokal.
- 3) Sosialisasi teknologi, khususnya dibidang multimedia dan film kartun yang ditujukan kepada dunia usaha.
- 4) Memberikan ilmu tetang pembuatan film kartun 2D tanpa harus mahir menggambar dengan teknik *caputering*.

1.5 METODE PENGUMPULAN DATA

Penulis mendapatkan data melalui berbagai macam metode, yakni:

- a. **Metode wawancara**, penulis bertanya dan berkonsultasi langsung dengan orang-orang yang menggeluti pembuatan film kartun 2D.
- b. **Metode observasi**, yaitu peninjauan dan pengamatan langsung ke lokasi Studio MSV gedung III, STMIK AMIKOM Yogyakarta. Agar lebih jelas dan mengerti tentang pembuatan film kartun 2D.
- c. **Metode kepustakaan**, yaitu proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh di perpustakaan maupun file-file dari internet.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Disini penulis akan merincikan perihal pembuatan film kartun 2D silek tuo pusako minangkabau sumatra barat ini menjadi beberapa bab dengan pokok permasalahannya masing-masing.

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan metode penelitian, serta sistematika cara penulisan.

BAB II : DASAR TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan teori kartun animasi dan peralatan yang digunakan serta perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini akan menjelaskan tentang tinjauan umum Seni Beladiri Pencak Silat, '*Silek tuo pusako minangkabau*'.

BAB IV : ANALISIS PERANCANGAN ANIMASI 2D

Dalam bab ini akan membahas tentang hardware dan software yang digunakan. Dan apakah proyek pembuatan animasi ini *layak* secara ekonomi

BAB V : PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas tentang pembuatan animasi '*Silek tuo pusako minangkabau*' meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi.

BAB VI : PENUTUP

Berisikan kesimpulan, saran, dan daftar pustaka.