

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budayanya, salah satunya permainan tradisional yang setiap daerah mempunyai ciri khas sendiri dan nama permainan yang berbeda. Namun seiring perkembangan jaman permainan tradisional mulai dilupakan karena semakin banyak dan canggihnya mainan modern. Dikhawatirkan anak-anak melupakan atau bahkan tidak tahu sama sekali permainan tradisional yang merupakan budaya warisan nenek moyang yang harus dilestarikan.

Museum Anak Kolong Tangga merupakan museum yang mengkoleksi permainan tradisional baik dari Indonesia maupun mancanegara. Menurut bapak Rudi Corens selaku pendiri dan kurator museum dengan mempelajari permainan tradisional anak-anak akan dirangsang secara langsung untuk mendemonstrasikan kreatifitas dan kemampuan jiwa kepemimpinan.

Dari uraian diatas maka penulis mengambil judul “Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi Pengenalan Permainan Tradisional Yogyakarta Pada Museum Anak Kolong Tangga Yogyakarta”. Yang ditujukan agar film ini dapat membuat anak-anak mengenal kembali permainan tradisional dan melestarikannya supaya tidak hilang dan hanya menjadi sejarah. Menurut bapak Rudi, animasi sudah menjadi bagian dari dunia anak masa kini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah yang dapat diambil adalah bagaimana cara membuat sebuah film animasi 2 Dimensi yang dapat menyampaikan informasi tentang permainan tradisional?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film animasi 2 Dimensi ini, penulis memberi batasan pada setiap prosesnya, yaitu:

1. Durasi film ini 6 menit 10 detik.
2. Film kartun ini memiliki target penonton semua umur.
3. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan film ini adalah Celtx, Adobe Flash, Adobe Audition, Adobe Premier Pro, Adobe Illustrator.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian serta menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat animasi 2D pengenalan permainan tradisional Yogyakarta
2. Sebagai hiburan sekaligus sebagai media sosialisasi atau media yang dapat menyampaikan informasi tentang permainan tradisional.

3. Setelah menonton tayangan film animasi pengenalan permainan tradisional Yogyakarta diharapkan anak-anak atau masyarakat bisa melestarikan permainan tradisional Yogyakarta.
4. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 pada jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Pada penyusunan skripsi ini penulis mengumpulkan data-data yang menggunakan beberapa metode diantaranya sebagai berikut :

1. **Studi Pustaka**

Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literatur-literatur yang bersumber dari buku-buku, teks, jurnal ilmiah, situs-situs di internet, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

2. **Studi Lapangan**

Studi ini dilakukan dengan mengunjungi langsung tempat yang menjadi objek penelitian. Studi lapangan meliputi:

- a. **Pengamatan (Observasi)**

Yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan observasi langsung pada objek penelitian pada Museum Anak Kolong Tangga Yogyakarta.

b. Wawancara (*Interview*)

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan narasumber terkait dengan permasalahan untuk mendapatkan data dan informasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang jelas serta mempermudah pemahaman laporan yang akan ditulis, maka laporan disusun secara sistematis ke dalam V bab. Masing-masing bab akan diuraikan ke dalam permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan masalah-masalah yang menjadi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Menjelaskan uraian tentang pengertian permainan tradisional, pengertian film, pengertian animasi, teknik animasi, prinsip animasi, proses pembuatan film animasi, dan *software* yang digunakan dalam pembuatan film animasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan membahas mulai dari tinjauan umum, analisis sistem, pencarian idea, tema, menulis logline, sinopsis, diagram scene, character development, serta storyboard.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas tentang hasil dari proses produksi dan pasca produksi, serta pembahasan dalam setiap prosesnya.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

Daftar Pustaka

Lampiran

