

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam penggunaan beberapa elemen multimedia animasi merupakan salah satu media yang termasuk sering digunakan untuk menyampaikan informasi baik melalui iklan maupun film hiburan atau dokumentasi. Media animasi banyak digunakan karena ide-ide yang ingin disampaikan dalam dunia nyata tidak dapat divisualisasikan secara langsung, sebagai contoh yakni sejarah disebabkan benda-benda yang ada pada saat itu sulit untuk ditemukan atau pun suatu tempat yang tidak dapat tergambarkan pada masa itu, dalam hal ini dibutuhkan film animasi sebagai sarana penyampaian informasi tersebut. Film animasi saat ini sudah sangat maju, banyak sekali para produser film animasi yang menerapkan berbagai macam teknik pengambilan gambar dan *editing* video untuk film animasi mereka, yang kemudian film animasi tersebut memiliki daya tarik dan menjadi sebuah ciri khas tersendiri. Sehingga, sekarang film animasi tidak hanya sebagai sarana penyampaian informasi tetapi para penonton film animasi juga dapat terpuaskan dan terhibur dengan sajian film animasi tersebut.

Film Animasi “Sejarah Kesultanan Bulungan Kalimantan Utara” adalah film yang menceritakan sekilas legenda awal mula nama Bulungan ditemukan dan sejarah terbentuknya Kesultanan Bulungan serta peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa penjajahan Belanda dan Jepang. Hingga akhirnya daerah Kesultanan Bulungan sekarang menjadi Kabupaten Bulungan yang berada di Provinsi

Kalimantan Utara. Dalam hal ini penulis melihat peluang untuk memperkenalkan wilayah Kabupaten Bulungan dengan merancang film animasi dengan menggunakan teknik *Motion Parallax* sebagai penyampaian informasi dan dapat bermanfaat serta menambah ilmu pengetahuan terkait sejarah-sejarah yang ada di Indonesia.

Oleh karena itu peneliti mencoba untuk menerapkan teknik *editing* video yaitu teknik *Motion Parallax* pada film animasi yang berjudul "Sejarah Kesultanan Bulungan Kalimantan Utara". Yang nantinya dapat menjadi bahan perbandingan dari hasil film animasi yang telah diterapkan dengan teknik *Motion Parallax*. Berdasarkan hal tersebut film animasi diharapkan dapat menyampaikan informasi yang dibutuhkan dan dengan menggunakan teknik *Motion Parallax* film animasi tersebut akan terkesan dramatis dan lebih informatif bagi penonton film animasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis dapat menyimpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat film animasi yaitu "Sejarah Kesultanan Bulungan Kalimantan Utara" dengan menggunakan teknik *Motion Parallax* ?
2. Bagaimana cara menerapkan teknik *Motion Parallax* pada film animasi "Sejarah Kesultanan Bulungan Kalimantan Utara" ?

1.3 Batasan Masalah

Sebagai titik fokus pembahasan dalam penelitian ini, dibatasi ruang lingkup pembahasan yang lebih kecil agar tidak meyimpang dari rumusan masalah yang

sudah disimpulkan, maka penulis membatasi penelitian dari perancangan film animasi “Sejarah Kesultanan Bulungan Kalimantan Utara” sebagai berikut :

1. Film animasi ini menggunakan teknik animasi 2D dan *Motion Parallax*.
2. Cerita sejarah dalam film animasi diambil dari buku yang berjudul “Pesona dan Tantangan Bulungan”.
3. Pengujian film animasi akan dinilai berdasarkan tampilan dan teknik yang digunakan.
4. Proses pembuatan film animasi dilakukan dengan tahap standar prosedur film animasi yakni pra produksi, produksi dan pasca produksi.
5. Film animasi ini akan dinilai oleh mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta dengan menggunakan kuisioner.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penulis melakukan penelitian dan perancangan film animasi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada fakultas Ilmu Komputer, Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Memperkenalkan daerah Kabupaten Bulungan khususnya suku Bulungan kepada masyarakat.
3. Penulis berharap penelitian menjadi pembelajaran dan dapat dikembangkan dikemudian hari.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Penulis

Keinginan dalam merancang film animasi dapat terealisasikan dan mengembangkan kemampuan penulis dalam membuat serta merancang film animasi, dengan menerapkan ilmu yang telah didapat di bangku kuliah.

2. Universitas Amikom Yogyakarta

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi ilmu pengetahuan khususnya bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta, yang nantinya dapat diterapkan dan dikembangkan lagi.

3. Masyarakat

Menambah wawasan masyarakat bagaimana proses pembuatan film animasi dan pengetahuan masyarakat tentang Kabupaten Bulungan khususnya suku Bulungan.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis melakukan beberapa metode penelitian dan pengumpulan data informasi. Adapun langkah-langkah metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Metode penelitian

Metode ini adalah pengumpulan data untuk objek penelitian dengan referensi buku yang sudah ada.

2. Metode Kepustakaan

Metode ini adalah sebagai dasar penulisan sebuah skripsi, dari sumber penelitian-penelitian sebelumnya yakni studi literatur, jurnal-jurnal dan skripsi yang diperoleh dari perpustakaan Universitas Amikom Yogyakarta sebagai penunjang dan data pendukung untuk penelitian.

1.6.2 Metode Produksi

1. Pra-Produksi

Pra-produksi memiliki langkah-langkah yakni pengumpulan data, perancangan judul dan tema, pengembangan ide, pembuatan naskah film dan *storyboard*.

2. Produksi

Tahap Produksi meliputi proses animasi, suara, dan memasukan efek *Motion Parallax* pada film.

3. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi meliputi *editing*, *rendering*, publikasi, dan penilaian.

1.6.3 Metode Penllatan

Film animasi yang telah selesai dibuat akan akan diuji dan dinilai dengan menggunakan kuisioner kepada penonton khususnya komunitas multimedia

sebagai survey, sehingga peneliti dapat mengetahui hasil dari film animasi yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I – Pendahuluan

Pada bab pendahuluan berisi uraian dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian dan metode yang ingin digunakan pada penelitian ini.

BAB II – Landasan Teori

Landasan teori berisi penjelasan dari teori-teori dan definisi-definisi dari berbagai sumber yang digunakan untuk mendukung penelitian ini.

BAB III – Analisis dan Perancangan

Analisis dan perancangan berisi metode-metode yang digunakan oleh peneliti, gambaran umum dan tahap pra produksi yang meliputi pembuatan naskah skenario dan *storyboard* dari film animasi yang dibuat.

BAB IV – Implementasi dan Pembahasan

Pada bab implementasi dan pembahasan menjelaskan mengenai film animasi yang akan dibuat. Dari tahap produksi yakni menganimasikan, *editing* sekaligus memasukkan teknik *Motion Parallax* pada film animasi hingga tahap pasca produksi yakni tahap rendering dan penilaian dari film animasi tersebut.

BAB V – Penutup

Bab penutup berisikan kesimpulan dan saran-saran yang penulis dapatkan pada penelitian yang telah dilakukan.

Daftar Pustaka

Daftar pustaka berisikan sumber-sumber yang digunakan oleh penulis pada penelitian yang dilakukan. Sumber tersebut berasal dari jurnal, skripsi atau buku panduan maupun literatur yang ada di internet.

Lampiran

