

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Informasi dan pengetahuan tentang sejarah ataupun peristiwa penting dimasa lampau sangat membutuhkan peran teknologi. Teknologi yang dibutuhkan adalah animasi. Animasi mampu menjelaskan sesuatu yang rumit seperti peristiwa masa lampau yang tidak bisa direka ulang melalui gambar yang digerakkan secara digital. Gambar-gambar tersebut bisa berupa orang, hewan, benda, latar belakang bahkan tulisan.

Motang Rua merupakan salah satu pahlawan daerah Manggarai yang menentang kolonialisme Belanda. Informasi dan pengetahuan tentang Motang Rua dan sejarah perlawanannya begitu sangat terbatas membuatnya tidak dikenal secara Nasional. Sebagian besar masyarakat daerah setempat mengetahui cerita sejarah Motang Rua dari nenek moyang yang hidup pada masa itu dan di ceritakan secara turun-temurun. Sekarang ini tersedia beberapa sumber yang mengkaji informasi tentang Motang Rua, seperti beberapa artikel, buku dan novel.

Oleh karena itu, dengan adanya beberapa sumber informasi tersebut, pada penelitian ini penulis mengangkat kembali sejarah Motang Rua dengan menggunakan media baru yaitu animasi 2D.

Kesimpulannya adalah penulis akan membuat video animasi 2D sebagai media baru yang berisi informasi sejarah perlawanan Motang Rua di daerah Manggarai pada tahun 1907.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahannya adalah bagaimana pembuatan film animasi 2D “sejarah Motang Rua”

1.3. Batasan Masalah

Pada animasi yang akan dibuat masalah penelitiannya dibatasi pada tiap prosesnya, yaitu:

1. Pembuatan film animasi ini memperkenalkan Motang Rua dan sejarah perlawanannya.
2. Yang diuji dari penelitian ini adalah ide cerita dan animasinya.
3. Penguji penelitian ini adalah ahli di bidang animasi di Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan film animasi ini adalah Adobe photosop Cs6, Adobe Premiere.

1.4. Maksud dan Tujuan

Pada penelitian ini terdapat maksud dan tujuan yaitu membuat media baru berupa video animasi 2D tentang sejarah Motang Rua yang diharapkan mampu menjadi salah satu sumber informasi yang mudah dipahami.

1.5. Manfaat Penelitian

Berikut manfaat yang diharapkan dari penelitian ini :

1. Bagi masyarakat Manggarai

Penelitian ini menjadi salah satu media informasi digital pengenalan sejarah pahlawan Motang Rua.

2. Bagi peneliti

Menerapkan ilmu yang sudah dipelajari selama masa studi

3. Bagi pembaca

Menambah wawasan tentang animasi 2D dan bisa dijadikan referensi untuk penelitian skripsi.

1.6. Metode Penelitian

Untuk menjadi sebuah penelitian yang valid maka diperlukan metode penelitian sebagai berikut.

1.6.1. Metode pengumpulan data

Berikut metode pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian ini.

1. Metode Observasi

Mengamati pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati film-film animasi 2D

2. Metode kepustakaan

Merupakan pengumpulan data dari sumber-sumber tertulis seperti buku mengenai animasi 2D, sejarah pahlawan Motang Rua.

3. Metode literature

Pengumpulan data dari situs-situs web mengenai sejarah Motang Rua

1.6.2. Analisis

Menerapkan kebutuhan informasi dan pemanfaatan Animasi 2D pada sejarah pahlawan Motang Rua.

1.6.3. Produksi

Pada tahap produksi dibuat dalam beberapa tahapan dalam pembuatan animasi 2d sejarah Motang Rua yaitu

1. Pra produksi meliputi konsep cerita, storyboard, design karakter dan background
2. Produksi meliputi Scanning gambar, colouring
3. Pascaproduksi penganimasian gambar, editing dan render

1.6.4. Evaluasi

Pengujian sejarah Motang Rua yang diterapkan dalam animasi 2D dengan memberikan kuisioner pada siswa, mahasiswa ataupun pekerja dari masyarakat Manggarai.

1.7. Sistematika Penulisan

Berisi sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan maksud penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka, teori tentang animasi beserta prinsip-prinsip animasi, sejarah Motang Rua

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi gambaran umum penelitian, analisa kebutuhan sistem , dan praproduksi dalam pembuatan animasi 2d Sejarah Motang Rua

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan untuk menjelaskan hasil dan proses pembuatan video animasi 2d "Sejarah Pahlawan Motang Rua". Dimulai dari tahap produksi (pewarnaan gambar karakter dan background atau tempat kejadian, Animation), tahap pasca produksi (composing, rendering), hingga e tahap evaluasi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian

