

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pertempuran Ambarawa merupakan pertempuran yang terjadi pasca kemerdekaan Indonesia antara pasukan TKR dengan pasukan Sekutu dan NICA di Ambarawa, Jawa Tengah. Pada awalnya kedatangan Sekutu hanya untuk mengurus tawanan perang di penjara Ambarawa dan Magelang. Namun, kedatangan Sekutu diboncengi NICA yang justru mempersenjatai tawanan perang. Hal itu menyulut kebencian serta perasaan tidak senang pribumi sehingga pecah peperangan antara pasukan TKR dan tentara Sekutu. Tujuan kedatangan NICA yaitu untuk mengembalikan pemerintahan Hindia Belanda di Indonesia. Hal tersebut telah menyinggung kedaulatan bangsa Indonesia dan bertolak belakang dengan persetujuan awal. Pertempuran Ambarawa menjadi salah satu sejarah bagaimana perjuangan bangsa Indonesia mempertahankan kemerdekaanya[1].

Mempelajari sejarah mempunyai peranan yang penting bagi generasi muda suatu bangsa, karena dengan mempelajari sejarah akan menimbulkan rasa cinta tanah air, menumbuhkan apresiasi dan penghargaan terhadap peninggalan sejarah[2]. Namun, sudah bukan rahasia umum mempelajari sejarah merupakan aktifitas yang membosankan. Kurangnya kesadaran belajar sejarah disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satunya adalah kurangnya kemampuan untuk membayangkan kejadian masa lampau atau disebut *historical imagination*. *Historical imagination* punya peran penting untuk membantu dalam merekonstruksi peristiwa-peristiwa bersejarah berdasarkan fakta-fakta dan data yang ada. Kemampuan *historical imagination* yang kurang menonjol ini mejadi masalah yang harus diatasi. Salah satu usaha memecahkan masalah tersebut yaitu dengan menggunakan teknologi modern, salah satunya yaitu animasi[3].

Animasi pada dasarnya adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Animasi memiliki keunggulan dibanding media lain, seperti gambar statis dan teks. Animasi mampu menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap

waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian[4].

Pembuatan video animasi ini akan menggunakan efek *parallax*. Efek *parallax* ini adalah sebuah efek yang memanfaatkan perbedaan percepatan gerakan antara *background* dan *foreground*. Agar animasi yang dihasilkan tidak hanya terlihat datar maka penulis akan memanfaatkan teknik *camera movement* yang mana akan memberikan perbedaan ruang dan dimensi sehingga dapat menciptakan sebuah efek *parallax*[5].

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis terdorong untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan efek *parallax* ke dalam animasi 2D. Efek *parallax* memiliki keunggulan yaitu dapat membuat objek 2D seolah-oleh memiliki kedalaman ruang. Video animasi sejarah "Pertempuran Ambarwa" ini nantinya akan disebarluaskan melalui platform youtube untuk menambah pengetahuan sejarah dan meningkatkan jiwa nasionalisme para penontonnya. Sehingga penelitian ini berjudul "Pembuatan Video Animasi 2D "Pertempuran Ambarawa" dengan Menggunakan Efek *Parallax*".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang didapat yaitu:

1. Bagaimana cara menerapkan efek *parallax* pada pembuatan film 2D yang berjudul "Pertempuran Ambarawa"?

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Video hasil penelitian berupa animasi 2D yang menceritakan sejarah Pertempuran Ambarawa.
2. Teknik yang digunakan untuk membuat animasi adalah menggunakan efek *parallax*.
3. Sejarah Pertempuran Ambarawa diambil dari buku yang berjudul

Palagan Ambarawa oleh Dinas Sejarah Angkatan Darat.

4. Pembuatan animasi menggunakan *software Adobe Photoshop CC, Adobe After Effect CC, Adobe Audition, dan Adobe Premier Pro CC.*
5. Animasi menggunakan narasi tanpa dialog untuk menjelaskan keadaan dan situasi.
6. Hasil akhir dari penelitian berupa video bersesolusi Full HD (1920 x 1080) dan akan ditayangkan di kanal youtube penulis.
7. Pengujian pada video animasi Pertempuran Ambarawa dilakukan dengan meminta pendapat para ahli dibidang animasi melalui pengisian kuisisioner.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan yaitu:

1. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membuat video animasi 2D “Pertempuran Ambarawa” dengan menggunakan efek *parallax*.
2. Untuk memberikan gambaran tentang kejadian Pertempuran Ambarawa di masa lampau.
3. Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata 1 (S1) di Universitas Amikom Yogyakarta Program Studi Informatika.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Bagi Penulis**

1. Hasil penelitian berupa video yang dapat digunakan sebagai portofolio.
2. Menambah pengetahuan dan wawasan dalam proses membuat animasi 2D menggunakan efek *parallax*.
3. Menerapkan ilmu yang sudah didapat selama perkuliahan.

##### **1.5.2 Bagi Penonton**

1. Membantu memperdalam pemahaman tentang peristiwa dan konteks sejarah dengan visualisasi yang membantu menjelaskan kejadian-kejadian tersebut secara lebih hidup.
2. Sebagai bahan referensi dalam penulisan proposal animasi 2D dengan

teknik yang berbeda seperti teknik *cut out*, teknik *frame by frame*, dan teknik *path*.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembaca dalam memahami skripsi ini, maka pokok bahasan akan dibagi menjadi beberapa bab yaitu:

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan terkait latar belakang mengapa topik ini diangkat, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi studi literatur dan dasar-dasar teori yang digunakan dalam pembuatan animasi dengan efek *parallax* guna sebagai acuan dalam penelitian ini.

### BAB III METODE PENELITIAN

Didalamnya mencakup analisis data yang diperoleh dari penelitian dan analisis kebutuhan yang diperlukan sebelum masuk kedalam proses pembuatan animasi.

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan semua tahapan dalam proses pembuatan animasi Pertempuran Ambarawa, mulai dari tahap produksi, pasca produksi hingga tahap testing.

### BAB V PENUTUP

Merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang menjelaskan tentang kesimpulan dan saran serta temuan yang diperoleh dalam pembuatan skripsi