

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan perkembangan teknologi computer yang semakin pesat, saat ini pembuatan animasi atau film animasi, jauh lebih efektif dan efisien dahulu, proses produksi film animasi diproduksi secara tradisional kini beralih menggunakan komputer atau secara digital. Hal tersebut tentu di dukung *software* animasi dan alat pelengkap yang tersedia dengan segala kemudahan dan pembuatan animasi secara digital membuat banyak orang dari berbagai kalangan berlomba-lomba untuk menciptakan karya film animasinya. [1]

Di Indonesia sendiri memiliki 38 provinsi dan memiliki 1331 suku dan setiap suku memiliki adat yang berbeda. salah satu adat yang ada di Sulawesi Selatan, suku Bugis Makassar yaitu **Uang panai'**. Uang panai' adalah uang yang diberikan oleh pihak laki-laki untuk ke calon mempelai Wanita. Uang panai' digunakan untuk acara pernikahan di rumah mempelai Wanita.

Uang panai' ini sampai sekarang masih berlaku bagi perempuan bersuku Bugis Makassar. Akan tetapi sekarang banyak orang yang memberikan Uang Panai' dengan nominal yang sangat besar yang menjadi beban bagi laki-laki untuk melamar seorang perempuan.

Dahulu orang tua yang ingin melihat keseriusan laki-laki dengan memberikan nominal yang lumayan besar, walaupun dari MUI daerah makassar sudah meberikan fatwa bahwa Uang Panai' ini adalah adat istiadat yang hukum nya mubah. jadi kita masih bisa menikahi seorang perempuan dari suku Bugis Makassar tanpa Uang panai. tapi sekarang sudah banyak bergeser yang dahulu uang panai' tinggi karena mau melihat keseriusan laki-laki sekarang orang saling beradu gengsi atau malu. kecil Uang Panai' yang diberikan kepada perempuan akan menjadi aib bagi keluarga perempuan. Maka karena itu di zaman sekarang Uang Panai' tingggi bukan lagi untuk melihat keseriusan laki-laki tapi mempertahankan kan martabat keluarga nya.[2]

Karya ilmiah ini nantinya akan menjadi sebuah film animasi 2D. film pendek animasi berjudul "Uang panai" ini akan tayang di youtube. Peluang responden yang di dapatkan dari media sosial besar sekali, mengingat pada jaman ini media sosial sangat mudah di akses menggunakan smartphone yang rata-rata di miliki oleh banyak orang. Bahkan untuk anak-anak 7 tahun sekalipun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan di atas, maka permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu :

Bagaimana membuat animasi 2 Dimensi bertema adat Bugis Makassar "Uang Panai, dan menceritakan dampak dari Uang Panai".

1.3 Batasan Masalah

1. Animasi yang dibuat merupakan animasi 2 Dimensi
2. Menjelaskan proses pembuatan animasi 2 Dimensi dengan menggunakan software yang tersedia.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini:

1. Menambah minat masyarakat untuk mau mengenal dan melestarikan adat adat yang ada di Sulawesi Selatan.
2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan S1 pada program studi Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Tujuan dari penelitian ini:

1. Untuk menghasilkan animasi 2D "Uang Panai".
2. Mengetahui proses perancangan film animasi 2D.

1.5 Metode Penelitian

Dalam menyelesaikan skripsi ini, Perlu adanya metode penelitian yang tepat agar tujuan dalam penelitian dapat tercapai, metode penelitian yang digunakan diantaranya:

1.5.1 Metode pengumpulan data

1. Metode kepustakaan
Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan cara menelaah teori-teori yang terdapat dari buku-buku, sumber lainya yang relevan dengan pembuatan animasi yang diperoleh di perpustakaan maupun file dari internet.
2. Metode observasi
Metode observasi digunakan penulis untuk mengamati beberapa film animasi yang sudah ada dan dapat dijadikan sebagai referensi dalam membuat film animasi.

1.5.2 Metode analisis

Metode analisis dilakukan untuk mengetahui segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembuatan film animasi ini seperti menganalisis kebutuhan fungsional

1.5.3 Metode perancangan

Metode perancangan yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode pra-produksi yang terdiri dari ide, tema, logline, synopsis, diagram scene, character development, naskah dan storyboard.

1.5.4 Metode pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini melalui tahap produksi terdiri dari proses pembuatan background, karakter, pengolahan suara, animating, composting dan render.

1.5.5 Metode testing dan impementasi

Metode testing merupakan metode yang digunakan untuk mengetahui kualitas dilm animasi yang telah dibuat berdasarkan tanggapan dan penilaian dari para penonton.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan akan membuat uraian secara garis besar dari isi penelitian dalam tiap bab yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, Dalam bab ini akan menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI, Pada bab ini berisi tinjauan Pustaka dan teori yang mendukung dalam proses penyusunan penelitian yang diambil dari berbagai sumber

BAB III METODE PENELITIAN, Di bab ini akan menjelaskan mulai dari analisis kebutuhan hingga tahap pra-produksi, dalam hal ini meliputi ide cerita, logline, synopsis, deagram scene, karakter, naskah, dan storyboard

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, Di bab 4 sendiri menjelaskan mengenai proses pembuatan animasi 2d, yang terdiri dari pra-produksi ginggan dengan tahap pasca produksi, dan pembahasan prinsip-prinsip animasi yang diterapkan.

BAB V PENUTUP, Dalam bab ini akan menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran-saran yang di dapatkan dari penelitian yang telah penulis lakukan.

