

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Perjalanan menuju kampus merupakan bagian tak terpisahkan dari kehidupan mahasiswa Indonesia, khususnya bagi mereka yang berasal dari daerah dan harus menghadapi realitas berkomuter dengan jarak puluhan kilometer setiap hari. Fenomena ini tercermin jelas pada perjalanan mahasiswa dari Gunungkidul ke kampus-kampus di Sleman yang menempuh lebih dari 40 km dengan segala kompleksitas tantangannya. Perjalanan panjang ini tidak hanya menguras energi fisik akibat kondisi jalan berliku, cuaca tak menentu, dan waktu tempuh berjam-jam, tetapi juga membutuhkan ketangguhan mental dalam menghadapi dinamika lalu lintas dan kelelahan akumulatif. Namun, di balik segala kesulitan tersebut, tersimpan nilai-nilai luhur berupa ketekunan, semangat pantang menyerah, dan dedikasi yang mendalam terhadap pendidikan yang sayangnya seringkali tidak terlihat oleh khalayak luas.

Urgensi penciptaan karya ini berangkat dari kurangnya representasi visual yang memadai mengenai perjuangan heroik tersebut. Selama ini, narasi perjalanan mahasiswa daerah hanya menjadi kisah personal yang tersimpan dalam memori individu tanpa pernah mendapatkan bentuk apresiasi yang layak. Karya animasi 2D hadir untuk mengisi kekosongan ini dengan menyajikan representasi yang autentik dan emosional, sekaligus mentransformasi narasi perjuangan dari sekadar cerita lisan menjadi sebuah mahakarya visual yang dapat diapresiasi oleh masyarakat luas.

Sebagai bagian dari komunitas yang mengalami langsung realitas ini, penulis merasakan adanya dimensi kontemplatif yang dalam dalam setiap perjalanan. Momen-momen seperti menyusuri jalan perbukitan di pagi hari, menikmati hamparan sawah yang diselimuti kabut, hingga menyaksikan perubahan warna langit secara magis menjadi sumber inspirasi dan kekuatan tersendiri. Pengalaman sensorik dan emosional inilah yang ingin diabadikan melalui medium animasi 2D, yang dipilih karena kemampuannya menyederhanakan realitas tanpa

mengorbankan kedalaman emosional, serta fleksibilitasnya dalam menciptakan dunia visual yang imersif.

Metode yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari enam tahapan sistematis. Tahap konsep meliputi pengembangan ide dan penulisan naskah cerita. Tahap desain mencakup pembuatan storyboard dan perancangan aset visual. Material collecting melibatkan pengumpulan referensi dan bahan pendukung. Assembly merupakan proses produksi animasi frame-by-frame. Testing menguji kesesuaian hasil dengan tujuan awal, dan distribution merupakan tahap finalisasi karya. Kerangka kerja ini dipilih untuk memastikan terciptanya output yang terstruktur, terukur, dan sesuai dengan visi artistik yang diharapkan.

Melalui karya ini, penulis berharap dapat menyajikan perspektif baru mengenai perjalanan mahasiswa daerah - bukan sebagai beban yang harus dikeluhkan, melainkan sebagai proses pembentukan karakter yang penuh makna. Animasi ini dirancang untuk membangkitkan empati penonton terhadap perjuangan yang sering tidak terlihat, sekaligus menjadi medium refleksi bagi mereka yang mengalami perjalanan serupa. Tujuan akhirnya adalah menciptakan sebuah karya yang tidak hanya estetis secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan pesan inspiratif tentang ketangguhan, dedikasi, dan makna di balik setiap perjuangan.

Dengan menyajikan kombinasi antara nilai-nilai personal pengalaman nyata dan pendekatan produksi yang metodologis, karya ini diharapkan dapat menjadi jembatan antara dunia akademik dan masyarakat luas, serta memberikan kontribusi berarti dalam mendokumentasikan realitas sosial yang selama ini kurang mendapatkan perhatian. Pada akhirnya, animasi ini tidak hanya sekadar menjadi tugas akhir, tetapi juga sebuah bentuk penghormatan terhadap semua pejuang pendidikan yang dengan gigih menempuh jarak dan rintangan untuk meraih cita-cita.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya mengenai realitas perjalanan jarak jauh mahasiswa dari rumah ke kampus dan potensi media animasi 2D sebagai sarana visualisasi yang efektif, penelitian ini merumuskan beberapa pertanyaan inti:

1. Bagaimana implementasi metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dalam perancangan animasi 2D dengan judul Perjalanan Jarak Jauh Mahasiswa dari Rumah ke Kampus sehingga mampu merepresentasikan dinamika perjalanan, tahapan produksi, serta elemen visual dan audio secara efektif?
2. Bagaimana tingkat penerimaan dan pemahaman audiens terhadap pesan, suasana, dan emosi yang disampaikan melalui animasi 2D ini?

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus penelitian agar tetap terarah, tidak melebar, dan sesuai dengan kapasitas pengerjaan tugas akhir, maka batasan masalah dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

1. Fokus Cerita: Animasi yang dibuat hanya berfokus pada visualisasi sekuens perjalanan seorang mahasiswa dari rumah menuju kampus (jarak 46 kilometer), dimulai dari persiapan di pagi hari hingga tiba di kampus. Animasi ini tidak akan mengeksplorasi secara mendalam kehidupan di kampus, interaksi sosial di kampus, atau aspek akademik perkuliahan.
2. Teknik dan Gaya Animasi: Teknik animasi yang digunakan adalah animasi 2D dengan pendekatan gaya visual yang sederhana dan ekspresif. Proses penganimasian dilakukan menggunakan metode frame-by-frame, yang mengedepankan kehalusan gerak dan detail sesuai prinsip dasar animasi.
3. Perangkat Lunak Produksi: Perangkat lunak utama yang digunakan dalam proses produksi animasi terbatas pada Clip Studio Paint untuk pembuatan aset visual dan proses animasi frame-by-frame. Sementara itu, perangkat

lunak editing video Alight Motion digunakan untuk tahap pasca-produksi, termasuk kompilasi adegan, penambahan efek suara, musik latar, dan rendering akhir.

4. Durasi Animasi: Durasi total film animasi dibatasi antara 1 hingga 3 menit. Batasan durasi ini ditentukan berdasarkan ketentuan tugas akhir dan mempertimbangkan kompleksitas serta waktu yang tersedia untuk proses produksi dengan teknik frame-by-frame.
5. Pendekatan Penilaian/Evaluasi: Penilaian terhadap kualitas dan efektivitas animasi dilakukan dengan pendekatan campuran (kualitatif dan kuantitatif sederhana).
6. Evaluasi Kualitatif: Dilakukan dengan mencocokkan hasil animasi terhadap storyboard, narasi yang ingin disampaikan, dan emosi yang ditargetkan.
7. Penilaian Kuantitatif: Dilakukan melalui penyebaran kuesioner menggunakan Google Form kepada responden yang terdiri dari mahasiswa dan masyarakat umum. Kuesioner ini akan berisi pernyataan-pernyataan mengenai kualitas visual, alur cerita, kejelasan pesan, serta daya tarik emosi, yang kemudian dinilai menggunakan skala Likert. Hasilnya akan dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui tingkat penerimaan dan pemahaman penonton terhadap karya animasi ini.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah yang telah ditetapkan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan Karya Animasi 2D: Menghasilkan sebuah karya film animasi 2D berdurasi 1-3 menit yang secara visual mampu menyampaikan cerita otentik perjalanan jarak jauh seorang mahasiswa menuju kampus secara menarik, imersif, dan komunikatif tanpa dialog verbal.
2. Menerapkan Tahapan Produksi Animasi: Mengimplementasikan dan mendokumentasikan secara sistematis seluruh tahapan produksi animasi 2D, mulai dari pra-produksi (pengembangan konsep, penulisan naskah,

pembuatan storyboard, desain karakter dan latar), produksi (pembuatan aset digital, penganimasian frame-by-frame, pewarnaan), hingga pasca-produksi (penyuntingan video, penambahan efek suara, musik latar, dan rendering akhir) dalam membangun narasi personal ini.

3. Mengevaluasi Efektivitas Animasi: Mengevaluasi sejauh mana film animasi 2D yang dihasilkan berhasil merepresentasikan suasana pagi, emosi semangat, serta dedikasi dan perjuangan mahasiswa dalam menempuh perjalanan jauh demi menuntut ilmu, berdasarkan respons dan persepsi dari audiens target (mahasiswa dan masyarakat umum).

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian dan pengembangan film animasi 2D ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat yang signifikan, baik bagi perkembangan ilmu pengetahuan, industri kreatif, maupun bagi berbagai pihak terkait. Manfaat-manfaat ini dikelompokkan ke dalam beberapa kategori sebagai berikut:

### 1.5.1 Manfaat Teknis

1. **Memberikan Contoh Penerapan Produksi Animasi 2D:** Penelitian ini akan menjadi contoh nyata dan panduan praktis mengenai implementasi tahapan produksi animasi 2D secara sistematis, mulai dari pra-produksi (konsep, naskah, storyboard), produksi (digital drawing, penganimasian, pewarnaan), hingga pasca-produksi (editing, penambahan audio, rendering). Hal ini akan memperkaya khazanah keilmuan dalam bidang multimedia dan animasi.
2. **Menjadi Referensi Karya Akhir Berbasis Multimedia:** Hasil penelitian ini dapat berfungsi sebagai referensi bagi mahasiswa lain, khususnya di Program Studi Teknik Informatika atau bidang multimedia, dalam mengembangkan karya tugas akhir yang berfokus pada produksi media visual interaktif atau naratif. Ini akan membantu mahasiswa dalam memahami alur kerja dan tantangan dalam pembuatan proyek animasi.

3. **Mendemonstrasikan Aplikasi Perangkat Lunak Spesifik:** Penelitian ini secara spesifik menunjukkan penerapan perangkat lunak Clip Studio Paint dalam proses pembuatan animasi 2D secara mandiri dan sistematis. Penjelasan mengenai fitur-fitur yang digunakan dan alur kerja di dalamnya dapat menjadi panduan praktis bagi pengguna perangkat lunak tersebut, khususnya dalam konteks animasi *frame-by-frame*.

#### 1.5.2 Manfaat Non-Teknis

1. **Meningkatkan Apresiasi Terhadap Perjuangan Mahasiswa:** Melalui visualisasi cerita perjalanan jarak jauh, animasi ini diharapkan dapat meningkatkan apresiasi dan empati masyarakat luas, termasuk sesama mahasiswa, terhadap dedikasi dan perjuangan yang dialami oleh mahasiswa yang harus menempuh jarak signifikan demi pendidikan.
2. **Menyampaikan Nilai Semangat dan Dedikasi:** Karya animasi ini bertujuan untuk menyampaikan pesan moral mengenai semangat, ketekunan, dan kegigihan dalam menuntut ilmu melalui media yang mudah diterima secara emosional oleh berbagai kalangan. Animasi sebagai media ekspresi mampu menyampaikan emosi kompleks dan membangun suasana hati.
3. **Memberikan Inspirasi bagi Kreator Muda:** Penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi kreator muda, khususnya di bidang animasi, untuk mengangkat kisah-kisah sederhana namun bermakna dan otentik dari kehidupan sehari-hari ke dalam bentuk karya visual yang menarik dan menyentuh.

#### 1.5.3 Manfaat bagi Institusi (Universitas AMIKOM Yogyakarta)

1. **Kontribusi dalam Pengembangan Animasi Kreatif:** Penelitian ini menjadi bukti kontribusi mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta dalam pengembangan karya animasi berbasis cerita personal dan edukatif, yang relevan dengan perkembangan industri kreatif digital.
2. **Penambahan Portofolio Akademik:** Hasil karya animasi ini dapat menambah portofolio kreatif Program Studi Teknik Informatika dan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta, yang dapat

dipamerkan dalam acara akademik, promosi institusi, atau repositori karya ilmiah. Hal ini menunjukkan kualitas dan kreativitas luaran mahasiswa.

#### 1.5.4 Manfaat bagi Peneliti

1. **Pengembangan Keterampilan Profesional:** Penelitian ini menjadi medium bagi peneliti untuk mengembangkan dan mengasah keterampilan secara komprehensif dalam perencanaan, produksi, dan penyelesaian proyek animasi secara profesional, mulai dari konseptualisasi hingga distribusi.
2. **Penambahan Portofolio Karir:** Karya animasi yang dihasilkan dari tugas akhir ini dapat menjadi portofolio yang kuat dan relevan bagi peneliti di dunia kerja, khususnya di bidang industri kreatif, animasi, atau multimedia, yang menunjukkan kemampuan praktis dan pemahaman teoritis.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, bab ini berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, bab ini berisi studi literatur dan dasar-dasar teori yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN, bab ini berisi tinjauan umum tentang objek penelitian, alur penelitian, alat dan bahan yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan aplikasi, termasuk implementasi, pengujian hingga penerapan di objek penelitian.

BAB V PENUTUP, bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dirangkum selama proses penelitian.