

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ideologi pancasila merupakan aspek penting dalam berkehidupan kebangsaan di Indonesia, sebagai bangsa indonesia kita dituntut untuk memiliki kepribadian pancasila. hal tersebut tertuang pada keputusan Tap MPR No.II/MPR/1978 tentang Ekaprasetia Pacakarsa dimana setiap bangsa Indonesia wajib melaksanakan dan menjiwai Pancasila dalam kesehariannya.[1]

Dalam proses terjadinya pancasila mengalami banyak peristiwa yang tak lepas dari peranan para pendiri bangsa , karena semangat dan tujuan para pendiri bangsalah yang merupakan inti dari pancasila itu sendiri. Namun, pada saat ini pengamalan pancasila semakin luntur hal tersebut dikarenakan kurangnya penyampaian materi pancasila[1]. Dalam proses pembelajaran pancasila sendiri pada saat ini masih mengedepankan pembelajaran melalui media cetak seperti buku pelajaran , sedikitnya media pembelajaran mengenai pancasila menjadikan pembelajaran ideologi pancasila tersebut terhambat.

Terdapat berbagai media pembelajaran pada saat ini , setiap media pembelajaran memiliki efektivitas sendiri. Menurut Andika Budi Setiawan (2014:102)[2] mengatakan bahwa menggunakan media animasi dapat meningkatkan daya tarik dalam pembelajaran sebesar 26,43% dibanding menggunakan media lainnya. Hal tersebutlah yang menjadikan penulis ingin

menghadirkan pembelajaran menggunakan media animasi untuk mempermudah penyampaian materi tentang Pancasila.

Animasi sendiri memiliki berbagai macam teknik pembuatan salah satunya teknik parallax. Teknik parallax sendiri merupakan teknik pembuatan animasi yang memanfaatkan kedalaman gambar, menurut Rick Parent [3] menjelaskan bahwasanya pemberian effect zoom pada kamera dengan disertai penyusunan beberapa layer pada tumpukan gambar dapat memberikan efek ruang pada suatu animasi dan ini dinamakan effect parallax. Dalam perkembangannya effect parallax sering digunakan oleh banyak studio animasi seperti halnya Disney yang menggunakan effect parallax untuk memunculkan dimensi dari produk animasinya.[4] Teknik parallax sendiri sering dipergunakan dalam penggambaran suatu sejarah yang memerlukan objek gambar lebih banyak dan dalam penggunaannya effect parallax masuk kedalam tahapan produksi di sebuah industri. Berdasarkan pembuatannya pengambilan gambar dalam parallax mengikuti posisi kamera yang ditempatkan didepan layer sehingga menjadikan beberapa teknik pengambilan gambar seperti cam pan, cam dolly out dan cam dolly in.

Dari latar belakang yang telah diterangkan didapati kesimpulan bahwasanya penulis ingin membuat penelitian tentang penggunaan animasi parallax dengan menggunakan teknik pengambilan gambar cam pan, cam dolly out dan cam dolly in untuk penggambaran sejarah Ideologi Pancasila.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara menjadikan sejarah Ideologi Pancasila yang ditransformasikan kedalam media animasi dengan menggunakan teknik parallax agar menghasilkan efek ruang dalam animasi tersebut?.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan didalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil animasi berbentuk video dengan format HDV
2. Durasi dari animasi adalah 3 menit.
3. Penceritaan sejarah di mulai dari awal perumusan oleh BPUPKI hingga pengesahan oleh PPKI.
4. Software yang digunakan pada tahap editing parallax effect adalah Adobe After Effect CC 2018.
5. Pada hasil akhir akan menggunakan Mode 3D yang terdapat pada Adobe After Effect CC 2018.
6. Menggunakan Skala Linkert dalam metode testing akhir.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengintegrasikan antara sejarah dengan animasi khususnya animasi parallax yang nantinya akan berdampak pada :

1. Memperluas penggunaan Teknik Parallax.

2. Mentransformasikan sejarah ideologi pancasila ke dalam media animasi
3. Mengenalkan ideologi pancasila.
4. Memudahkan bagi orang yang ingin mempelajari ideologi pancasila dari berbagai kalangan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat bagi berbagai kalangan yang ingin mempelajari ideologi pancasila dan bermanfaat untuk perkembangan animasi khususnya animasi parallax yang dalam penerapannya sering dipergunakan untuk penggambaran animasi fiksi atau sejarah panjang. Dengan adanya pembuatan animasi parallax untuk sejarah maka diharapkan akan bermanfaat bagi para pengembang animasi sehingga manfaat dapat dirasakan oleh banyak pihak.

1.6 Metode Penelitian

Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode Angket (Kuisisioner)

Metode kuisisioner merupakan metode yang memanfaatkan data yang didapatkan dengan cara memberikan pertanyaan tertulis yang akan ditujukan kepada responden untuk selanjutnya dijadikan bahawan pertimbangan bagi penelitian. Penulis memilih metode kuisisioner tertutup yang didalam kuisisioner tersebut telah disediakan jawaban

sehingga para responden hanya dapat menjawab pertanyaan berdasarkan pilihan yang telah disediakan saja.

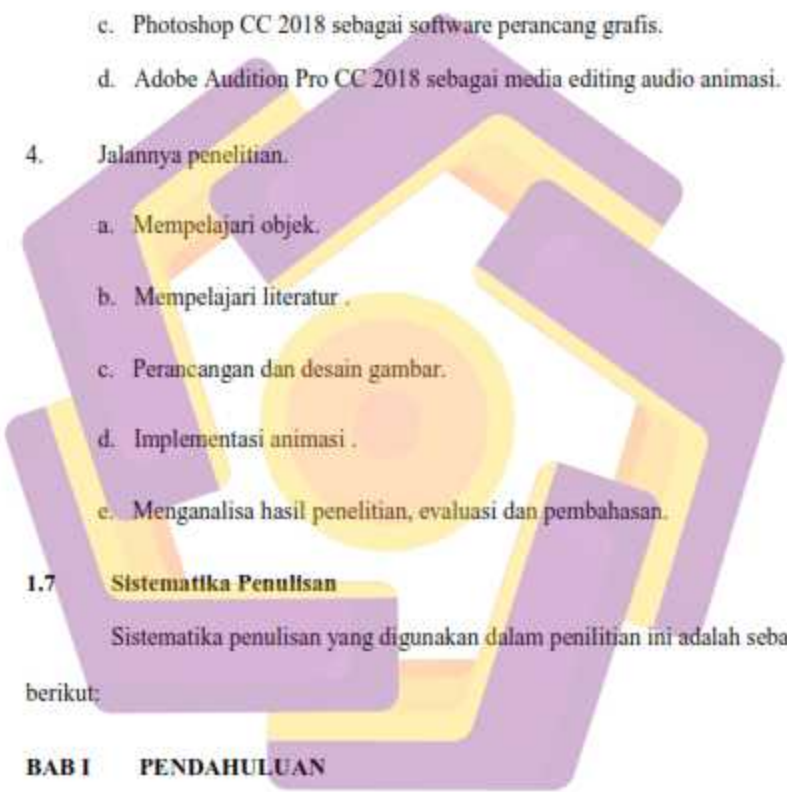
2. Studi Pustaka (*Study Library*)

Metode studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan memanfaatkan berbagai rujukan tulisan mengenai subab yang sedang diteliti. Studi pustaka bisa didapatkan dari berbagai sumber seperti artikel ilmiah, makalah , dan jurnal.

Metode Perancangan

Metode dalam perancangan adalah tahapan dalam penelitian ini untuk mendapatkan Animasi ,adapun metode perancangan yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Mengumpulkan materi penelitian, berupa:
 - a. Mengumpulkan studi pustaka mengenai sejarah Ideologi Pancasila
 - b. Jurnal ilmiah yang terkait dengan Teknik Parallax.
2. Perangkat keras yang digunakan
 - a. Perangkat komputer yang digunakan sebagai media proses editing dengan sistem operasi windows.
 - b. PenTab untuk menggambar objek dalam animasi Ideologi Pancasila.
3. Perangkat lunak yang digunakan

- 
- a. Adobe After Effect CC 2018 sebagai software penyusun layer parallax.
 - b. Adobe Premiere Pro CC 2018 sebagai software editing akhir ditahap pasca produksi.
 - c. Photoshop CC 2018 sebagai software perancang grafis.
 - d. Adobe Audition Pro CC 2018 sebagai media editing audio animasi.
4. Jalannya penelitian.
- a. Mempelajari objek.
 - b. Mempelajari literatur .
 - c. Perancangan dan desain gambar.
 - d. Implementasi animasi .
 - e. Menganalisa hasil penelitian, evaluasi dan pembahasan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menerangkan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian dalam penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori akan berisikan tentang teori-teori dasar dalam lingkup pembuatan animasi ,pengertian pancasila , pengertian teknik parallax serta software dan hardware yang digunakan dalam pembuatan animasi disertai dengan tinjauan pustaka dari berbagai teori.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menerangkan tentang tahapan yang dilakukan oleh penulis sebelum proses pembuatan animasi dilakukan. Dimulai dengan penjabaran tentang pancasila beserta kebutuhan fungsional penelitian dan dilanjutkan dengan tahapan pra produksi yang akan dilakukan . Didalam tahapan pra produksi akan berisikan tentang ide cerita , plot cerita sinopsis dan pembuatan skenario .

BAB IV IMPLEMENTASI & PEMBAHASAN

Bab ini akan berisikan dua tahapan penting yaitu tahap produksi dan pasca produksi setelah itu melakukan testing serta penilaian terhadap hasil animasi dari objek penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran dari penulis dalam proses penelitian.