

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 2.1 Latar Belakang

Menurut Lismaya Pertiwi, dkk dalam Tugas Akhir nya yang berjudul "Pembuatan Video Iklan CYLO Esports Menggunakan Teknik Motion Graphic" pesat nya perkembangan teknologi di era globalisasi seperti saat ini, sangat mempengaruhi bagaimana masyarakat menjalani kehidupan. Tidak dipungkiri, peran teknologi terbukti signifikan bagi kemajuan peradaban. Saat ini, segala sesuatu dapat dipermudah dengan adanya teknologi yang memadai, bahkan saat ini sudah ada teknologi yang mampu menyelesaikan suatu pekerjaan tanpa ada campur tangan manusia. Masyarakat dapat menemukan teknologi dalam segala bidang kehidupan bermasyarakat seperti dalam bidang industri, komunikasi, kesehatan, pertanian, dan entertainment.

Kondisi diatas juga diterapkan di Indonesia dengan tujuan dapat membantu perkembangan kehidupan banyaknya jumlah penduduk di Indonesia demi menyongsong masa depan yang lebih sejahtera. Teknologi juga mempunyai peran dalam mengubah gaya hidup masyarakat. Dengan begitu, edukasi dari yang dulunya hanya lewat buku sekarang bisa beralih ke video khususnya video animasi. [1]

Dolant Creative Indonesia merupakan sebuah perusahaan yang salah satunya bergerak dibidang Animasi 2 Dimensi. Perusahaan ini memproduksi Video Animasi kemudian diunggah pada media YouTube sebagai pasar dari perusahaan. Dengan tujuan pasar yang didominasi anak-anak memungkinkan informasi lain dapat disampaikan pada Animasi tersebut. Penggunaan Video yang masih dalam sebatas untuk hiburan akan lebih bermanfaat jika Animasi dapat menyampaika Edukasi untuk penonton. Penggunaan Video Animasi Edukasi apabila diterapkan perusahaan akan memberikan pendapat dari penonton yang tidak hanya menghibur, namun juga memberi manfaat dalam hal edukasi.

Amin Wahyudi (2020) dalam tulisannya yang berjudul "Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi Menggunakan Adobe Flash di PT Dolant Kreatif Indonesia Sebagai Media Hiburan" menyatakan bahwa animasi 2 Dimensi merupakan salah

satu hasil dari audio visual yang saat ini banyak digunakan dalam proses pembuatan sebuah film, video clip, dan iklan.[2] Tetapi jika diolah lebih Animasi 2 Dimensi juga dapat digunakan sebagai media edukasi. Tetapi karakter juga penting untuk menunjang video edukasi tersebut, jika tidak tepat maka video edukasi tersebut menjadi kurang menarik.

Dari uraian diatas maka penulis tertarik untuk mengangkat judul "Pembuatan Animasi Karakter Untuk Penyelarasan Adegan Film Edukasi Di Dolant Creative Indonesia"

## **2.2 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang telah dipaparkan diatas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menyelaraskan film edukasi dengan cara membuat karakter animasi yang baru.

## **2.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu : *"Bagaimana Membuat Animasi Karakter Untuk Penyelarasan Adegan Film Edukasi di Dolant Creative Indonesia?"*

## **2.4 Batasan Masalah**

Agar tidak menyimpang dari permasalahan dan bisa mencapai sasaran yang diharapkan, maka penulis membatasi permasalahan pada:

1. Film Edukasi ini tidak lebih dari 5 menit.
2. Media penunjang Film Edukasi ini adalah YouTube.
3. Proses pembuatan Animasi Karakter ini dilakukan sama dengan apa yang ada di Dolant Creative Indonesia.

## **2.5 Manfaat Penelitian**

Dengan dibuatnya suatu penelitian wajib hukumnya penelitian tersebut menghasilkan manfaat bagi banyak pihak, baik pihak yang terkait maupun

peneliti. Berikut manfaat – manfaat yang dapat diperoleh dengan diadakannya penelitian ini:

1. Bagi Akademik

Memberikan masukan untuk menjadi bahan acuan agar bisa dikembangkan dalam materi lebih lanjut, sekaligus menambah daftar referensi pustaka akademik.

2. Bagi Penulis

Menerapkan ilmu yang dapat didapat selama masa perkuliahan, menambah pengalaman dan wawasan penulis, serta sebagai syarat kelulusan di Universitas AMIKOM Yogyakarta demi meraih gelar Ahli Madya.

3. Bagi Objek Penelitian

Dapat dimasukkan di Channel YouTube Dolant Creative Indonesia.

## 2.6 Sistematika Penulisan

### **BAB I – PENDAHULUAN**

Bab ini berisi Latar Belakang Masalah, Tujuan Penelitian, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II – LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang teori penunjang, dan referensi berupa buku, jurnal, dan laporan tugas akhir.

### **BAB III – TINJAUAN UMUM**

Bab ini berisi tentang deskripsi singkat objek, metode pengumpulan data, hasil pengumpulan data, solusi yang di usulkan, dan analisis kebutuhan sistem.

#### **BAB IV – PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN**

Membahas tentang perancangan dan implementasi tentang pembuatan yang dikerjakan, urutan mulai dari pembuatan karakter hingga menganimasikan sebuah karakter.

#### **BAB V – PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan laporan Tugas Akhir yang dibuat serta Saran yang berisi tentang kekurangan atau kelemahan video yang dibuat dan kemungkinan pengembangan yang lebih lanjut dari pembahasan yang sudah dilakukan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi sumber pustaka yang diambil untuk membantu penyusunan Tugas Akhir ini

