

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Akhir – akhir ini aksi pembulian sedang marak bahkan data statistik kementerian sosial menyebutkan sebanyak 84% anak di usia 12 sampai 17 tahun menjadi korban bully, baik dalam lingkungan masyarakat maupun lingkungan pendidikan. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya pengarahan dan edukasi serta pergaulan lingkungan yang kurang tepat. *Bully* merupakan penggunaan kekerasan, ancaman atau ejekan untuk menjatuhkan diri orang, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam dunia pendidikan sering sekali terjadi kasus *bully* yang dilakukan oleh sekelompok siswa kepada siswa lain yang mereka anggap lemah atau beda dari yang lain. Hal ini tentu sangat merugikan korban yang menjadi bahan pembulian. Oleh karena itu perlu adanya edukasi untuk anak agar tidak melakukan hal tersebut.

Dengan semakin berkembangnya teknologi digital membuat kita semakin mudah dalam mendapatkan informasi baik dari media internet maupun media televisi. Tentunya kita diuntungkan dengan lebih banyak wawasan serta edukasi yang termuat dalam media tersebut. Dengan demikian diharapkan perkembangan teknologi digital mampu memberikan edukasi positif bagi masyarakat luas salah satunya adalah Animasi 3D yang sekarang ini banyak sekali digunakan oleh stasiun televisi untuk mengisi acara pada *channel* mereka. Animasi merupakan proses menggerakkan objek atau gambar agar terlihat hidup/dinamik. Dengan demikian

diharapkan berkembangnya teknologi digital khususnya bidang Animasi 3D mampu menjadi media yang edukatif bagi khalayak ramai. Oleh karena itu peneliti berinisiatif untuk membuat sebuah film animasi 3D sebagai media edukasi yang dijadikan sebagai skripsi dengan judul “ Pembuatan Film Animasi 3D Bully Sebagai Media Edukatif Pada Channel MTA TV Surakarta Menggunakan Autodesk Maya 2017”. Diharapkan dengan dibuatnya film animasi ini mampu menjadi media edukasi bagi khalayak ramai terkhusus bagi anak – anak serta remaja yang masih labil secara emosi dan mental sehingga aksi pembulian dapat berkurang.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat film animasi 3D yang mampu memberikan pesan edukasi ?
2. Apakah film animasi 3D dapat menjadi media edukasi bagi khalayak ramai ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Film animasi 3D ini bertemakan “ Bully”.
2. Film animasi ini hanya mengangkat tema dan cerita mengenai bully dan tidak ada episode kelanjutan.
3. Animasi ini berdurasi 3 sampai 4 menit
4. Menggunakan Software utama Autodesk Maya 2017.
5. Film animasi ini dibuat untuk MTA TV Surakarta.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari adanya penelitian ini adalah :

1. Untuk membuat film animasi 3D yang mampu memberikan pesan edukasi terkhusus untuk anak-anak dan remaja.
2. Bekerja sama dengan pihak MTA TV dalam membuat sebuah film edukasi mengenai pembulian di Indonesia.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat antara lain :

- a. Bagi peneliti  
Menerapkan teknologi digital menjadi sebuah media edukasi dalam sebuah animasi 3D.
- b. Bagi MTA TV  
Dapat dijadikan sebagai acara yang menyuguhkan edukasi bagi anak – anak serta remaja.
- c. Bagi penonton / khalayak ramai  
Sebagai tontonan yang dapat dijadikan pelajaran dalam hidup .

#### 1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data-data yang di butuhkan dalam pembuatan skripsi menggunakan beberapa metode, yaitu :

##### 1.6.1 Metode pengumpulan data

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data antara lain :

1. Wawancara : Peneliti menanyakan tentang bagaimana menyampaikan sebuah pesan melalui sebuah film animasi.
2. Studi Literatur : Peneliti mengumpulkan data dan informasi dari sumber bacaan seperti buku, jurnal, *paper* dan *tutorial* yang ada kaitannya dengan penelitian.
3. Melakukan Observasi : Peneliti melakukan observasi serta konsultasi ke studio MTA TV dalam tiap tahapan perancangan pembuatan film animasi 3D ini.

#### **1.6.2 Metode Perancangan**

Pada tahap ini simulasi belum dibuat, tetapi persiapan apa saja yang dibutuhkan sudah direncanakan mulai dari ide, tema, *concept art*, *storyboard*, dan manajemen *file* hingga masuk tahap produksi dan pasca produksi. Metode perancangan juga beberapa menggunakan *blue print* yang dapat diinputkan ke Autodesk Maya 2017. *Blue print* digunakan untuk membantu pembuatan *modelling* karakter pada tahap produksi.

#### **1.6.3 Metode Produksi.**

Metode Produksi yang dilakukan dalam pembuatan animasi ini adalah menjalankan proses produksi seperti *modelling*, *rigging*, *texturing*, *lighting*, *animating* dan *rendering*.

#### 1.6.4 Metode Pasca Produksi

Pada tahap ini dilakukan *editing* dan *compositing* dalam pembuatan simulasi 3D. Dalam tahap *editing* dan *compositing* penyatuan dari hasil *render* dan *audio* untuk dijadikan *file* video.

#### 1.6.5 Metode Pengujian dan Testing

Tahap ini merupakan pengujian *black box testing* serta evaluasi yang melibatkan responden anak SD serta *crew* MTA TV Surakarta.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan peneliti akan memuat uraian secara besar dari isi skripsi dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut :

##### **BAB I**

##### **PENDAHULUAN**

Bab ini membahas latar belakang masalah yang mendasari materi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

##### **BAB II**

##### **LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi landasan teori dari referensi penunjang dan konsep – konsep dasar multimedia dan pembuatan animasi 3D.

##### **BAB III**

##### **ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi tentang analisis dan proses perancangan dari tahapan pra produksi, ide cerita, tema, perancangan *storyboard*.

**BAB IV****PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan mengenai proses pembuatan film animasi 3D meliputi *modellng, rigging, texturing, layouting, lighting, uv mapping, dubbing suara, rendering* serta tahap pengujian.

**BAB V****PENUTUP**

Bab ini membahas mengenai saran dan kesimpulan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber – sumber yang peneliti gunakan untuk menyusun skripsi, baik berupa literature dari internet, jurnal maupun buku panduan.

