

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin berkembang pada saat ini sangat memudahkan para pengguna untuk mendapatkan informasi yang jauh lebih mudah. Penggunaan teknologi informasi juga dapat digunakan sebagai sarana berkreasi dan menuangkan ide-ide serta gagasan untuk dapat dikembangkan[1]. Teknologi informasi berkembang sangat pesat pada zaman modern ini untuk menciptakan inovasi diiringi dengan perkembangan jiwa manusia. Perubahan juga mencakup teknologi komputer pada saat ini, tingkat pertumbuhannya sangat pesat, baik dari segi material serta perangkat lunak. Hal ini dikarenakan banyak kebutuhan manusia dalam manajemen informasi. Dengan perkembangan teknologi saat ini, informasi dapat tersampaikan secara akurat dan cepat.

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) saat ini sudah sangat berkembang di masyarakat. Teknologi informasi merupakan teknologi yang digunakan untuk mengelola data seperti mengumpulkan, menyusun, menyimpan, dan memanipulasi data dengan berbagai cara dan proses untuk menghasilkan informasi yang berguna dan berkualitas. Perkembangan Teknologi Informasi terus berkembang seiring meningkatnya kebutuhan manusia. Teknologi informasi dan komunikasi nampaknya sudah mendarah daging pada setiap manusia saat ini, teknologi informasi dan komunikasi yang

bersifat global mempunyai kemampuan untuk mencakup seluruh aspek kehidupan. Teknologi informasi nampaknya sudah menjadi fungsi transfer informasi. Perkembangan teknologi informasi mengarah pada perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin tinggi. Penerapan teknologi komputer termasuk pada bidang hiburan yaitu dengan hadirnya film animasi atau kartun. Teknologi informasi tidak hanya memberikan dampak positif namun juga memberikan dampak negatif terhadap kehidupan khususnya dibidang hiburan.

Film animasi atau kartun merupakan bentuk seni modern penulisan ulang yang sekarang sangat populer dan dirancang untuk banyak orang agar tertarik pada pendidikan, bisnis, dan hiburan. Pemilihan media animasi didasarkan dengan beberapa keunggulan, karena film animasi mempunyai ruang distribusi dan penerbitan yang luas pengaksesannya mudah untuk dinikmati anak-anak dan remaja. Cerita rakyat film animasi ada yang diterbitkan, ada juga yang dapat digunakan sebagai media audio visual, yang memanfaatkan konten audio. Tampilan gambar secara bersamaan cenderung tanggap terhadap penonton[2].

Desa Rawasari adalah sebuah desa yang berada di Kabupaten OKU Timur kecamatan Buay Pemuka Bangsa Raja tepatnya di sebelah timur sekitar 177 km dari Kota Palembang yang memiliki luas sekitar 600 hektar, di dalam Desa Rawasari dahulunya hanya sebuah desa belantara yang memiliki banyak pepohonan serta rawa-rawa yang di duduki oleh para rombongan transmigrasi yang berdatangan dari Pulau Jawa dengan berbagai daerah, para rombongan

transmigrasilah yang membentuk sebuah Desa Rawasari, mayoritas masyarakat Desa Rawasari masih banyak yang belum mengetahui perjuangan para sesepuh untuk membentuk Desa Rawasari yang damai. Dengan dibuatnya film animasi ini bertujuan untuk memberikan suatu informasi, memperkenalkan sejarah Desa Rawasari yang ada di Kabupaten OKU Timur. Berdampak dengan adanya film ini untuk mengenang sejarah zaman dahulu sebelum terbentuknya Desa Rawasari.

Dengan adanya latar belakang di atas dan pengalaman yang di alami, maka dari itu penulis membuat tugas skripsi dengan judul **“Pembuatan Film Animasi Sejarah Terbentuknya Desa Rawasari OKU Timur Menggunakan Adobe Flash CS6”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat di kemukakan rumusan masalah yaitu bagaimana membuat film tentang sejarah terbentuknya Desa Rawasari OKU Timur sehingga menghasilkan produk film animasi 2D yang menarik?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang ada didalam laporan ini yaitu :

1. Pembuatan mengembangkan film animasi menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*

2. Pengeditan dan pengisian suara menggunakan aplikasi *Adobe Auditions CS6*
3. Hasil akhir produk menjadi lebih baik menggunakan *Adobe Premiere Pro*
4. Hasil Produk film animasi akan dipublikasikan di *YouTube* Desa Rawasari

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membuat karya film animasi 2D dan memberikan karya produk berupa film animasi sejarah terbentuknya Desa Rawasari OKU Timur dalam bentuk 2D.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat bagi penulis

Dalam penelitian ini sangat bermanfaat bagi penulis untuk mengetahui sejarah perjuangan para sesepuh untuk membentuk Desa Rawasari serta dapat meningkatkan pemahaman Pengembangan teknologi animasi 2D serta dapat memberikan wawasan tentang penceritaan, komunikasi dan pengaruhnya terhadap masyarakat.

2. Manfaat bagi Perguruan Tinggi

Dapat mengukur sejauh mana perkembangan kreatifitas untuk membuat film animasi 2D serta dapat menjadi referensi bagi mahasiswa yang sedang menjalankan tugas skripsi tentang media informasi penerapan animasi.

3. Manfaat bagi masyarakat

Tugas skripsi ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang sejarah perjuangan sesepuh Desa Rawasari OKU Timur untuk masyarakat.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam laporan ini adalah :

Bab I : Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang yang berisi penjelasan tentang alasan memilih judul penelitian tersebut, dan juga terdapat rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian.

Bab II : Dalam bab ini berisi tentang teori- teori yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Hasil dari kegiatan ini merupakan materi yang akan disajikan untuk menyusun dasar atau kerangka teori penelitian dalam usulan atau laporan penelitian disajikan dalam tinjauan pustaka.

Bab III : Dalam bab ini membahas tentang metode penelitian dan jadwal penelitian yang akan dilaksanakan termasuk langkah- langkah yang dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang akan dihadapi sesuai dengan jadwal penelitian.

Bab IV : Dalam bab ini membahas tentang Implementasi dan pembahasan sebuah produk film yang dibuat oleh peneliti dari awal hingga akhir.

Bab V : Penutup dalam bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran yang didapat dalam peneliti.