

## PENDAHULUAN

Pada bagian bab ini menjelaskan tentang : (1) Latar Belakang, (2) Rumusan Masalah, (3) Batasan Masalah, (4) Tujuan Penelitian dan (5) Manfaat Penelitian.

### 1.1 Latar Belakang

Film Animasi biasanya sangat digemari oleh banyak orang terutama anak-anak karena sangat menghibur, penayangan film animasi sangat banyak manfaatnya, selain sebagai hiburan, film animasi juga memiliki manfaat untuk mengasah atau melatih imajinasi anak-anak, tetapi biasanya anak-anak tidak hanya mengambil hal positifnya saja namun hal negatifnya juga terkadang diambil oleh anak-anak, misalnya karakter buruk pada karakter film animasi yang dilihatnya seperti kenakalan, kebohongan, dan perilaku yang tidak terpuji, hal itu mampu memberikan nilai edukasi yang tidak baik bagi perkembangan mental si anak.

Film animasi yang bercerita tentang sejarah masih sangat sedikit karena kebanyakan masyarakat Indonesia mengira jika film animasi itu hanya dibuat untuk hiburan semata padahal banyak hal yang bisa ditampilkan pada film animasi, salah satu contohnya adalah film animasi buatan anak Indonesia yang sangat terkenal yaitu *Battle Of Surabaya*, dari film animasi yang kini dapat diakses melalui internet tersebutlah penulis terinspirasi untuk membuat film animasi dengan tema yang sama yaitu sejarah dan juga perjuangan dengan judul Puputan Badung.

Puputan Badung merupakan salah satu sejarah yang ada di Bali tepatnya kabupaten Badung. Kisah dari Puputan Badung sendiri bercerita tentang perjuangan raja-raja kabupaten Badung yang berusaha untuk mengusir para koloni Belanda yang pada saat itu hendak menjajah pulau Bali, pertempuran besar Puputan Badung terjadi pada tanggal 20 September 1906 yang di pimpin oleh raja bernama I Gusti Ngurah Denpasar. Pertempuran besar Puputan Badung merupakan salah satu pertempuran terbesar yang pernah terjadi di Bali dan menjadi pertempuran paling dikenang hingga saat ini, bahkan nama-nama dari pahlawan yang ikut serta dalam pertempuran telah di jadikan nama jalan.

Walaupun pertempuran tersebut dimenangkan oleh pasukan Belanda tetapi masyarakat Bali tetap menganggap pertempuran tersebut di menangkan oleh Bali, kekalahan ini terjadi karena perlawanan yang tidak seimbang antara pasukan kerajaan dan pasukan Belanda sehingga membuat pasukan kerajaan Badung mengalami kekalahan, tetapi walaupun pasukan kerajaan Badung mengalami kekalahan, masyarakatnya masih tetap setia kepada kerajaan Badung hingga saat ini, bahkan saat ini pertempuran besar tersebut telah memiliki monumennya sendiri. Dari sejarah Puputan Badung tersebut penulis tertarik untuk mengangkat sejarah ini ke dalam film animasi 2d dengan refrensi konsep dari salah satu animasi buatan Jepang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis ingin menulis laporan tugas akhir dengan mengangkat tema Animasi 2 Dimensi “Puputan Badung”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana membuat Animasi 2 Dimensi Puputan Badung Berkonsep Cerita Bergambar?
- b. Bagaimana implementasi cerita Animasi 2 Dimensi Puputan Badung Berkonsep Cerita?

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pengerjaan Animasi 2 Dimensi Puputan Badung Berkonsep Cerita Bergambar, antara lain :

- a. *Frame per frame* dari animasi yang dibuat minimal 25 fps (*Frame Per Second*).
- b. Durasi yang dibuat tidak lebih dari 10 menit.
- c. Cerita diceritakan menggunakan narasi bukan dialog.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan Animasi 2 Dimensi Puputan Badung Berkonsep Cerita Bergambar ini diharapkan dapat mencapai tujuan sebagai berikut.

- a. Membuat Animasi 2 Dimensi Puputan Badung Berkonsep Cerita
- b. Mengimplementasikan Animasi 2 Dimensi Puputan Badung Berkonsep Cerita Bergambar.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Terdapat manfaat yang diharapkan membantu masyarakat dalam Animasi 2 Dimensi Puputan Badung Berkonsep Cerita Bergambar, sebagai berikut:

### 1. Bagi Umum

- a. Mampu menyampaikan informasi sejarah sekaligus memberikan hiburan melalui media animasi kepada masyarakat agar mudah dipahami.
- b. Meningkatkan semangat dan motivasi bagi animator Indonesia untuk berkarya.
- c. Menumbuhkan jiwa semangat pemuda dan anak-anak untuk selalu menghargai perjuangan dan sejarah.

### 2. Bagi Mahasiswa

- a. Mampu meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam berkreatifitas.

### 3. Bagi Akademik

- a. Menjadi bahan referensi bagi mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah yang selanjutnya menjadi bahan bacaan sebagai pengetahuan.
- b. Bahan untuk dapat membuat penulisan karya ilmiah yang lebih baik.