

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 2D merupakan jenis animasi dalam bentuk dua dimensi dan hanya terlihat dari bagian depan, yang artinya animator membuat beberapa gambar berurutan yang digerakkan agar objek terlihat seperti nyata. Animasi 2D dibuat oleh animator untuk menghibur penonton, mulai dari anak kecil hingga orang dewasa (Defar, 2019). Berdasarkan pengamatan minat anak-anak, dewasa, atau orang tua, menonton merupakan hal yang menjadi kegiatan yang asyik dan seru. Beberapa manfaat yang bisa dirasakan dapat menghilangkan stres, memberi banyak pelajaran baru, menginspirasi dan memotivasi. Belum lagi mata dan pikiran penontonnya dimanjakan dengan alur cerita berbagai *genre* dan efek visual yang canggih dari editornya.

Pada era sekarang minat menonton dimasyarakat lebih meningkat dari pada membaca. Masyarakat terutama kalangan anak-anak di bawah umur 10 tahun lebih gemar menonton ketimbang membaca, namun tidak dipungkiri menonton juga dapat memberikan ilmu pengetahuan yang mungkin belum didapat dari hanya literasi membaca buku. Manfaat lain dari menonton adalah berkembangnya syaraf motorik pada anak dimana ketika menonton penglihatan, pendengaran dan otak saling bertukar *signal* untuk mencerna apa yang di dengar dan dilihat. Maka dari itu menonton bisa menjadi media dalam

memberikan pelajaran pada anak-anak, selain menyenangkan menonton juga merupakan salah satu media interaktif, maka pada dasarnya tidak masalah mendidik anak dengan media menonton, namun para orang tua harus mendampingi dan mengarahkan anak ketika sedang menonton, karena salah sedikit saja dalam memberi tontonan dapat berdampak buruk bagi tumbuh kembang anak.

Tingginya minat masyarakat dalam menonton memberikan ide untuk penulis dalam menggarap sebuah animasi bercerita tentang kisah kepahlawanan. Dalam Mitologi Hindu banyak kisah-kisah menarik yang dapat dibagi kepada khalayak ramai, salah satunya adalah Kisah Kepahlawanan Dewa Wisnu yang menjelma menjadi sosok pahlawan dalam membantu semua makhluk hidup di bumi, salah satunya cerita yang terkenal adalah Kisah Ramayana dan Krisna dalam kisah Mahabharata, namun dari beberapa cerita tersebut, mungkin saja masyarakat masih belum tau kisah heroik lainnya dari penjelmaan Dewa Wisnu, maka dari itu penulis mencoba mengenalkan sosok lain dari kisah penjelmaan Dewa Wisnu ini dan terciptalah Animasi 2D Mitologi Hindu Matsya Awatara. Dengan penggambaran yang menarik dan mudah dimengerti film animasi ini cocok digunakan sebagai media persuasif. Selain itu dengan adanya animasi 2D Mitologi Hindu Matsya Awatara ini diharapkan dapat menyampaikan pesan moral kepada penonton, dapat menciptakan kesenangan agar pesan lebih mudah dipahami penonton, mampu memberikan pemahaman lebih mendalam dalam metode pembelajaran, membuat komunikasi lebih interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dibahas, rumusan masalah yang akan dikaji dan dipecahkan yaitu sebagai berikut.

- a. Bagaimana rancang bangun Animasi 2D Mitologi Hindu Matsya Awatara?
- b. Bagaimana implementasi Animasi 2D Mitologi Hindu Matsya Awatara untuk masyarakat terutama anak – anak dalam mengenal mitologi Hindu salah satunya Wisnu Awatara?

1.3 Batasan Masalah

Dari pemaparan rumusan masalah diatas dapat diuraikan batasan masalah yang akan diangkat dalam animasi 2D ini. Adapun batasan-batasan masalah tersebut yaitu sebagai berikut.

- a. Durasi animasi Matsya Awatara berkisar 6 menit.
- b. Cerita Matsya Awatara berakhir sampai Dewa Wisnu berhasil menyelamatkan Bumi dari bencana banjir besar.
- c. Terdapat tokoh di dalam cerita Matsya Awatara yaitu Dewa Wisnu, Matsya Awatara, Raja Manu, dan Naga Basuki.
- d. Sasaran animasi 2D ini adalah masyarakat dari berbagai kalangan.

1.4 Tujuan Penelitian

Animasi 2D ini dibuat untuk mencapai beberapa tujuan, yaitu sebagai berikut.

- a. Membuat rancang bangun animasi 2D Mitologi Hindu Matsya Awatara.

- b. Mengimplementasikan Animasi 2D Mitologi Hindu Matsya Awatara untuk masyarakat terutama anak – anak dalam mengenal mitologi Hindu salah satunya Wisnu Awatara.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari pembuatan animasi 2D Mitologi Hindu Matsya Awatara ini, diantaranya

1. Bagi Pendidikan

Animasi ini memberikan informasi pengetahuan tentang reinkarnasi dalam ajaran Agama Hindu, yang dimana Animasi 2D Mitologi Hindu Matsya Awatara ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran tentang reinkarnasi Tuhan.

2. Bagi Masyarakat

Animasi 2D Mitologi Hindu Matsya Awatara ini diharapkan bisa menjadi media hiburan keluarga, terutama pada kalangan anak-anak yang diharapkan dapat mengamalkan pesan moral dari Animasi 2D Mitologi Hindu Matsya Awatara ini.

