

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Atlet menjadi salah satu profesi yang banyak diminati oleh kalangan anak-anak muda. Hal ini didukung adanya beberapa prestasi cabang olahraga di kompetisi dunia. Menurut pengertiannya atlet sendiri bisa diartikan sebagai olahragawan yang terlatih ketangkasan, kekuatan, dan kecepatannya untuk bisa berprestasi dalam suatu cabang olahraga. Sebagai tolok ukur untuk sebutah atlet terletak di setiap keikutsertaan pada partisipasi dalam pertandingan. Jadi tidak semuanya yang melakukan seperti olahraga setiap harinya bisa dikatakan sebagai atlet dikarenakan banyaknya serangkaian pertandingan dalam kompetisi yang harus dilewati dan terstruktur.

Disabilitas bisa disebut dengan gangguan yang meliputi adanya masalah pada fungsi pada bagian tubuh atau pada bagian strukturnya yang dimana menjadi hambatan suatu jenis kegiatan, yang di alami individu dalam keterlibatan didalam suatu situasi kehidupan. (Sumber Lentera Kecil: <https://www.kompasiana.com/lenterakecil/550a62e5813311b275b1e3e8/pengertian-disabilitas>)

Kesulitan yang sering di hadapi penyandang disabilitas seperti psikologis, merasa rendah diri, mereka bahkan merasa tidak mampu dan tidak berdaya karena kurangnya percaya diri untuk bergaul ditengah kehidupan bermasyarakat. Cabang Olahraga yang diperlombakan salah satunya adalah cabang olahraga lari. Dimana olahraga lari menjadi olahraga yang sangat diminati oleh masyarakat pada khususnya pelajar. Olahraga lari sendiri menjadi olahraga tertua di dunia, bahkan sebelum menjadi cabang olahraga lari sudah dilakukan pada masa kuno karena lari sendiri memiliki pengertian sebagai mempertahankan diri, diperuntukan saat situasi berbahaya.

Disebutkan juga bahwa bagi mereka penyandang disabilitas selalu banyak mengalami kendala dari segi fisik maupun psikologis yang sering menjadi halangan bagi mereka untuk berkembang. Dari lingkungan sekitarnya menunjukkan tidak adanya bentuk dukungan karena terdapatnya kekurangan membuat lingkungan sekitar ragu atas semua usahanya. Namun karena tekadnya yang gigih untuk bisa mencapai tujuannya dengan merubah pola pikir yang selalu kurang percaya diri, mampulah dia membuktikannya setidaknya mampu menyelesaikan

pertandingan itu sudah menjadi kebanggaan tersendiri, dimana pertandingan diikuti oleh mereka yang mempunyai fisik yang normal.

Di dalam suatu kehidupan yang sangat keras terdapat kebahagiaan yang akan kita dapatkan yang tercipta dari pemikiran penulisan. Selain itu kisah motivasi bisa mengajak seseorang lebih memahami arti tentang tujuan hidup mengikuti cerita yang disampaikan di dalamnya. Dari situ tercetuslah gambaran kisah animasi pendek yang mengisahkan seseorang bangkit dari kehidupan yang sulit dan kekurangan fisik dianggap sebagai tantangan yang harus dilaluinya bukan sebagai halangan.

Dalam pembuatan animasi ini, menggunakan teknik animasi dua dimensi *frame by frame* dan dilanjutkan dengan *inbetween* hingga menjadikan gerakan yang sempurna. Kisah yang diangkat ke dalam film animasi ini mengisahkan tentang kehidupan sosial yang di alami mereka yang berkebutuhan khusus. Dengan tumbuhnya pola pikir sosial tentang penyandang disabilitas bahwa mereka tidak bisa berkembang hanya akan menambah beban pada mereka. Namun tidak semua goyah dengan anggapan seperti itu, dari beberapa orang yang menganggap remeh atau memandang sebelah mata itu bukanlah menjadi sebagai halangan namun dia merubahnya menjadi motivasi dan mampu berjuang. Dari situlah muncul judul yang tepat bagi animasi ini yaitu “Sebelah Mata” bisa diartikan menganggap remeh. Pesan yang ingin disampaikan pada film animasi ini adalah mengajak penonton lebih peduli terhadap mereka penyandang disabilitas.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas rumusan masalah adalah : Menciptakan karya film animasi dalam bentuk iklan layanan masyarakat berjudul “Sebelah Mata” dengan teknik dua dimensi (2D).

### C. Tujuan

1. Tujuan dibuatnya film ini adalah sebagai untuk mendukung dan memotivasi mereka agar tetap semangat dalam menjalani kehidupan, dan pantang menyerah.
2. Memenuhi persyaratan mencapai derajat Ahli Madya Program Studi D-3 Animasi
3. Mengajak untuk bersikap lebih peduli untuk mereka yang memiliki keterbatasan dalam hal fisik maupu pesikis.
4. Melalui film tersebut diharapkan dari pihak pemerintah dapat menyediakan sarana dan prasarana yang lebih rama yang nantinya dapat mendukung para atlet maupun penyandang disabilitas dalam berkarya.
5. Mampu menjadikan lingkungan sosial dan tidak adanya diskriminatif

### D. Sasaran

Target audiens menurut Demografis film animasi ini adalah :

1. Usia : 6 tahun ke atas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
4. Status sosial : Semua kalangan, terutama para penyandang disabilitas
5. Negara : Indonesia
6. Bahasa : Indonesia

### E. Indikator Capaian Akhir

Hasil akhir film animasi adalah:

1. Judul Karya : Sebelah Mata
2. Teknik : Animasi Digital 2 Dimensi
3. Desain Karya : Film Animasi
4. Durasi Karya : 2 menit 48,29 detik
5. Format Video : HDTV 1920 x 1080 px *frame per second*
6. Render : Format MOV dengan *codec* H264

Capaian akhir dari proyek ini adalah hingga benar-benar menjadi satu animasi penuh, dengan tahapan sebagai berikut:

## 1. Penulisan Cerita

Ide merupakan hal yang paling dasar untuk tahap mengembangkan sebuah karya film tersebut. Ide cerita di tuliskan secara lengkap dan jelas bagaimana kehidupan seorang penyandang disabilitas dalam melewati berupa hambatan dalam kehidupannya. Ide bisa datang dari berbagai hal bisa dari kisah nyata atau dari fantasi dan sebagainya.

## 2. Desain Karakter

Adalah penciptaan bentuk ilustrasi karakter yang sangat berperan penting di film yang hadir dengan konsep manusia, benda, binatang, tumbuhan dan sebagainya, lengkap beserta atributnya yang mampu menunjukkan sifat, fisik, profesi, lingkungan bahkan mencakup tentang takdir.

## 3. *Storyboard*

Adalah semua rancangan dibuat sama dengan naskah yang sudah dibuat sebelumnya dan dengan menampilkan sesuai dengan karakter. Yang nantinya juga akan menampilkan di setiap *scene* kamera, lokasi, ekspresi tokoh, dialog, adegan, *sound fx*.

## 4. Musik

Adalah sebagai latar musik untuk mendukung cerita semakin mendramatisir suasana dan emosi dalam cerita animasi. Penggunaan musik instrumental yang bisa menunjukkan semangat dirasa sudah sangat cukup membangun emosional dan mampu memahami animasi lebih mudah.

## 5. *Animatic Storyboard*

Adalah pembuatan *storyboard* sebelumnya dengan bantuan digital dengan menambahkan suara, music agar mempermudah pengerjaan dan memperlihatkan dengan jelas masih dalam bentuk kasar dan sudah ditentukan durasi film tersebut

## 6. Penganimasian (*Animating*)

Merupakan proses paling utama di tahapan ini karakter maupun properti digerakan dan dimana animator harus memberika ilusi kehidupan pada karakter ataupun yang bukan sebagai karakter, dengan menggerakkan *frame by frame* dengan *photoshop* menggunakan *option onion skin* jadi bisa memperlihatkan *frame* sebelumnya.

## 7. *Background*

Merupakan proses pembuatan latar atau lokasi kejadian animasi itu sendiri, Akan dibuat secara digital dengan warna yang sederhana yang nantinya akan diseimbangkan dengan warna dari karakter dan properti agar lebih terlihat menyatu walaupun adanya perbedaan yaitu penggunaan *shading*. Dan mata akan bisa lebih tenang dalam pengamatan saat memperhatikan warna yang banyak.

## 8. *Compositing*

Ditahap ini dimana akan dilakukan penggabungan serangkaian gambar menjadi satu dengan beberapa elemen visual yaitu *animate*, *background music*, dan berbagai elemen lainnya supaya nampak menyatu.

## 9. *Rendering*

Setelah tahapan semuanya sudah selesai selanjutnya menuju ke tahap *rendering*, menjadikan karya animasi ke format video. Mulai dari logo ISI Yogyakarta, logo Program Studi Animasi, logo studio, judul karya, isi karya animasi, dan *credit title* di *render* ke format video agar menjadi sebuah film animasi.

## 10. *Mastering*

Tahap terakhir adalah karya yang telah selesai diproduksi disimpan dalam bentuk piringan DVD yang nantinya akan diserahkan sebagai syarat kelengkapan ujian Tugas Akhir. Kemudian yang selanjutnya dikemas kedalam case DVD semenarik mungkin.