

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Melakukan pengenalan legenda sama dengan menunjukkan keingintahuan tentang asal muasal legenda tersebut. Legenda jaman sekarang hampir tidak diketahui oleh masyarakat Indonesia karena kurangnya pengenalan terhadap cerita-cerita tersebut. Legenda berasal dari suatu keyakinan masyarakat di daerah tertentu. Keyakinan itu terjadi karena adanya suatu bukti yang membuat masyarakat tersebut meyakinkannya. Keyakinan masyarakat menunjukkan bukti yang kuat untuk dipertanggungjawabkan. Bukti legenda menunjukkan legenda tersebut ada dalam suatu keseimbangan tertentu. Keseimbangan tersebut bersifat statis, yaitu tidak akan berubah.

Dari uraian-uraian tersebut kita bisa melihat bahwa unsur-unsur yang ada dalam legenda tidak secara tersendiri melainkan secara terintegrasi sebagai legenda yang berkaitan dalam kehidupan masyarakat. Wajarlah dengan memperkenalkan legenda kita berarti menyelamatkan kebudayaan daerah yang mempunyai multi fungsi akan menyelamatkan semua komponen kehidupan di dalam masyarakat. Manfaat pelestarian legenda bagi masyarakat luas sangat banyak, secara global legenda merupakan kebudayaan suatu daerah dan dapat mengurangi ketidaktahuan masyarakat akan suatu legenda tersebut.

Maka dari itu penulis berkeinginan untuk mengajak masyarakat untuk lebih mengenal legenda, karena dampaknya sekarang sudah mulai terasa akibat

kurang pedulinya masyarakat akan cerita legenda tersebut, dan teknologi merupakan salah satu teknologi yang cukup terkenal di tengah-tengah masyarakat, dan memiliki perkembangan yang sangat pesat. Hal ini dikarenakan kelebihanannya dalam menutupi berbagai kelemahan dan penulis memilih untuk mengangkat judul “**Membuat Animasi Flash Legenda Putri Hijau Dari Sumatra Utara**” .

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Agar penulisan ini terarah, permasalahan yang dihadapi tidak terlalu luas dan sesuai dengan tujuan maka ditetapkan batasan-batasan terhadap masalah-masalah yang ada. Hal ini dimaksudkan agar pemecahan masalah tidak terlalu menyimpang. Adapun batasan yang dimaksudkan adalah mempelajari bagaimana untuk lebih mengenal legenda dengan baik dan agar kita lebih mudah untuk mengingatnya.

I.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah :

1. Banyak masyarakat Sumatra Utara yang tidak mengetahui cerita legenda Putri Hijau.
2. Animasi yang dibangun yaitu untuk mempermudah proses pengenalan legenda kepada masyarakat Sumatra Utara ataupun masyarakat luas.

I.2.2. Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dari identifikasi masalah yaitu :

1. Bagaimana masyarakat luas lebih mudah mengetahui cerita legenda Putri Hijau ?
2. Bagaimana cara membuat Animasi Legenda Putri Hijau yang menarik dengan menggunakan Adobe Flash SC5 ?
3. Bagaimana membuat Animasi dengan konsep pergerakan yang optimal ?

I.2.3. Batasan Masalah

Adapun ruang lingkup dan batasan masalah yang penulis berikan dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah :

1. Animasi legenda yang dibangun menggunakan software adobe flash CS5.
2. Output dalam animasi ini adalah meliputi suara dan gambar dari cerita Legenda Putri Hijau.
3. Animasi ini digunakan untuk masyarakat Sumatra Utara dan masyarakat luas yang ingin mengetahui.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah “Membangun aplikasi animasi untuk dapat menginformasikan kepada masyarakat luas bahwa cerita legenda Putri Hijau dari Sumatra Utara menarik”.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil perancangan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat membantu masyarakat Sumatra Utara dan masyarakat luas untuk lebih mudah mengetahui dan mengingat cerita legenda Putri Hijau.
2. Memanfaatkan program yang ada dalam suatu ilmu animasi untuk diimplementasikan dalam program pembuatan animasi terutama software adobe flash CS5.

I.4. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini disusun secara sistematis berdasarkan aturan dan kaidah yang berlaku, susunan tersebut yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini kan menjelaskan mengenai latar belakang pemilihan judul Tugas Akhir “Membuat Animasi Flash Legenda Putri Hijau Dari Sumatra Utara”, Ruang Lingkup, batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini kan menjelaskan Konsep Dasar Animasi, dan berisikan tentang animasi Legenda Putri Hijau menggunakan Adobe Flash CS5.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang hasil analisa sistem yang sedang berjalan dan perancangan untuk membuat sistem yang akan dibangun serta prosedur.

BAB VI : HASIL DAN UJI COBA

Bab ini berisikan tentang tampilan hasil yang dibangun, pembahasan uji coba dari sistem yang dibangun, dan kelebihan sistem yang dibangun serta kekurangannya.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran mengenai permasalahan yang telah dibahas yang bersifat untuk membangun yang berhubungan dengan Tugas Akhir ini.