

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Teknik penulisan cerita merupakan cara atau kaidah yang digunakan dalam menulis cerita secara utuh. Penulisan cerita merupakan landasan dalam proses pembuatan film, baik *live-action* maupun animasi. Namun, penulis akan berfokus membahas mengenai penulisan cerita berbasis animasi. Dengan adanya penulisan cerita akan menjadi tolak ukur keberhasilan untuk mencapai target audiens lebih tersegmentasi.

Pada perkembangan saat ini, modul pembelajaran bukan hanya sebagai satu-satunya bahan ajar, namun penggunaan media audio visual sudah mendukung proses pengembangan media pembelajaran. Menurut Seels & Glasgow (1990), membagi media berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu media dengan teknologi tradisional dan media dengan teknologi mutakhir. Media dengan teknologi tradisional meliputi: (a) visual diam yang diproyeksikan berupa proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*; (b) visual yang tidak diproyeksikan berupa gambar, poster, grafik, diagram, pameran, papan info; (c) audio terdiri dari rekaman piringan dan pita kaset; (d) penyajian multimedia dibedakan menjadi visual di tambah suara dan multi *image*; (e) visual dinamis yang diproyeksikan berupa film, televisi, video; (f) media cetak seperti buku teks, modul, teks yang telah diatur, *workbook*, majalah ilmiah, berkala, dan *handout*; (g) permainan diantaranya teka-teki, simulasi, permainan papan; (h) Realita dapat berupa model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, miniatur, boneka). Sedangkan media dengan teknologi mutakhir dibedakan menjadi: (a) media berbasis telekomunikasi diantaranya adalah *teleconference* dan *distance learning*; (b) media berbasis mikroprosesor terdiri dari CAI (*computer assisted instruction*), *games*, *hypermedia*, CD (*compact disc*), dan Pembelajaran Berbasis Web (*web based learning*).

Dengan kondisi pandemi dalam 3 tahun belakangan ini membuat kegiatan belajar dan mengajar terpaksa beralih secara daring atau *online*. Sehingga, penggunaan media pembelajaran audio visual diharapkan dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu, serta membuat mahasiswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dan memudahkan tenaga pendidik dalam menyampaikan materi perkuliahan. Media pembelajaran ini akan berbentuk infografis animasi mengenai *Implementasi Teknik The Hero's Journey Untuk Penulisan Cerita Dengan Media Pembelajaran Animasi Studi Kasus Serial Animasi "Vatalla Sang Pelindung"*. Infografis animasi menjadi media yang efektif dan efisien untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi kepada target audiens dengan segmentasi pada mahasiswa dan tenaga pendidik.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan salah satu metode dengan pendekatan studi kasus yang bertujuan agar pada proses penelitian dapat terstruktur dan efisien. Metode yang akan digunakan adalah metode penelitian studi kasus. Menurut Yunus (2010), menggambarkan objek yang diteliti dalam penelitian Studi Kasus hanya mencitrakan dirinya sendiri secara mendalam, detail, atau lengkap untuk memperoleh gambaran yang utuh dari objek (*wholeness*) dalam artian bahwa data yang dikumpulkan dalam studi dipelajari sebagai suatu keseluruhan, utuh yang terintegrasi, itu sebabnya penelitian Studi Kasus bersifat eksploratif. Penelitian ini terdiri atas beberapa langkah-langkah, yaitu : (1) Pemilihan Kasus; (2) Pengumpulan Data; (3) Analisis Data; (4) Perbaikan (*Refinement*); (5) Penulisan Laporan. Hasil akhir yang dihasilkan berupa analisis *Implementasi Teknik The Hero's Journey Untuk Penulisan Cerita Dengan Media Pembelajaran Animasi Studi Kasus Serial Animasi "Vatalla Sang Pelindung"*

Metode ini dianggap menunjang dalam penelitian melalui pendekatan kualitatif dengan studi kasus karena memiliki tahapan yang fokus pada studi kasus dengan analisis yang mendalam. Dengan menggunakan metode ini diharapkan penelitian ini dapat terstruktur dan tersusun rapi, sehingga yang dihasilkan dari penelitian dapat tersampaikan dengan baik dan jelas, dapat menjadi referensi serta mudah untuk dipelajari, baik untuk mahasiswa maupun tenaga pendidik dan masyarakat secara umum.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis mengambil judul penelitian **IMPLEMENTASI TEKNIK THE HERO'S JOURNEY UNTUK PENULISAN CERITA DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI STUDI KASUS SERIAL ANIMASI "VATALLA SANG PELINDUNG"**.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis telah mengidentifikasi rumusan masalah yang tertuang, sebagai berikut :

1. Belum tersedia penelitian mengenai implementasi teknik *the hero's journey* pada penulisan cerita dengan studi kasus film animasi seri "Vatalla Sang Pelindung"
2. Belum tersedia media pembelajaran yang menjelaskan mengenai teknik *the hero's journey* dalam penulisan cerita dengan studi kasus film animasi seri "Vatalla Sang Pelindung"
3. Kebutuhan media pembelajaran animasi yang menunjang tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dalam mata kuliah "Skenario dan Papan Cerita"

Berdasarkan identifikasi tersebut, maka penulis akan melakukan penelitian yang mengimplementasikan teknik *the hero's journey* pada penulisan cerita dengan studi kasus serial animasi "Vatalla Sang Pelindung" untuk media pembelajaran animasi.

### **1.3. Batasan Masalah**

Adapun ruang lingkup penulisan dari penelitian ini yaitu :

1. Objek penelitian dalam analisis data pada film seri animasi "Vatalla Sang Pelindung" Episode 1.
2. Pembuatan bahan media pembelajaran berbentuk animasi dengan materi yang disampaikan terkait implementasi teknik *the hero's journey* pada penulisan cerita dengan studi kasus serial animasi
3. "Vatalla Sang Pelindung" menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengimplementasikan teknik *the hero's of journey* pada penulisan cerita dengan studi kasus serial animasi “Vatalla Sang Pelindung”.
2. Menghasilkan media pembelajaran animasi mengenai implementasi teknik *the hero's of journey* pada penulisan cerita dengan studi kasus film seri animasi “Vatalla Sang Pelindung”.
3. Mengukur kelayakan penerapan teknik *the hero's of journey* pada penulisan cerita dengan studi kasus serial animasi “Vatalla Sang Pelindung”.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Menjadi acuan penulisan dalam menulis sebuah cerita dengan baik dan terstruktur dengan penggunaan teknik penulisan cerita yang sesuai.
2. Menjadi referensi pembelajaran mengenai implementasi teknik *the hero's of journey* dan salah satu model pembelajaran yang efektif.
3. Dapat menjadi bahan pendukung materi tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.
4. Dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang dapat diakses mahasiswa Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital untuk mata kuliah Skenario dan Papan Cerita tanpa batasan ruang dan waktu.

#### **1.1 Sistematika Penulisan**

Untuk memenuhi syarat dalam pengerjaan dan penyelesaian penulisan skripsi, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

## BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas tentang latar belakang pemilihan judul, tujuan dan manfaat, permasalahan dan batasan masalah, metode penulisan dan sistematika penulisan.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini membahas tentang kajian Pustaka dan landasan teori berupa pengertian, dan sumber yang diambil dari kutipan buku, jurnal skripsi dan lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini memberikan gambaran tentang alur penelitian, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan penelitian, langkah metode pengujian, dan metode pengumpulan data.

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang hasil yang telah diperoleh dari penelitian dan data penelitiannya serta analisa data hasil pengujian.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini membahas kesimpulan dan saran sebagai penutup dari laporan yang telah dibuat.