

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi khususnya di bidang multimedia saat ini telah berkembang dengan pesat. Salah satunya yaitu penggunaan teknologi multimedia pada dunia film. Film sendiri mempunyai banyak tema seperti film-film di Indonesia yang bergenre horror, drama, komedi, dan juga film kartun / Animasi.

Animasi 2 dimensi merupakan teknik yang banyak digunakan dalam dunia film. Selain difungsikan sebagai media penghibur, film animasi juga dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi atau pesan yang disajikan di dalamnya. Dengan menggunakan animasi 2 dimensi pembuatan film akan lebih meminimalisir sumber daya manusia. Karena animasi dirancang dengan tokoh-tokoh karakter yang dapat dibuat sendiri dengan sedemikian rupa sehingga mempunyai sifat dan tingkah laku seperti manusia, tergantung bagaimana karakter pada film animasi yang akan dibentuk. Selain itu dalam pembuatan animasi tidak memerlukan biaya untuk menyewa artis, hal ini merupakan salah satu keunggulan dari animasi 2 dimensi dibandingkan dengan film *live shoot*.

Adanya perkembangan teknologi, dan beberapa keunggulan dari animasi 2 Dimensi, hal tersebut menjadikan peluang untuk membuat cerita rakyat dalam bentuk animasi 2 Dimensi. karena cerita rakyat sendiri mempunyai nilai-nilai dan pesan yang positif untuk disampaikan kepada masyarakat. oleh karena itu dengan film animasi akan lebih bermanfaat dalam menyampaikan informasi atau cerita

rakyat sehingga penonton mudah menerima dan tidak cepat bosan. Di pulau Jawa sendiri mempunyai berbagai macam cerita rakyat salah satunya yaitu kisah dari Dewi Sanggalangit. Kisah ini menceritakan seorang putri dari Kerajaan Kediri yang mengadakan sayembara kepada para calon-calon suami yang telah datang melamarnya. Dalam kisah ini terdapat adegan yang menarik, salah satunya yaitu binatang berkepala dua yang menari-nari liar. Dari cerita tersebut maka perlu di terapkan sebuah teknik untuk dibuat film animasi 2 dimensi. Dalam pembuatan film animasi 2 dimensi Dewi Sanggalangit ini menggunakan teknik *Parent* dengan software Adobe After Effects dimana pada teknik ini menghubungkan *layer* induk dengan *layer* lainnya pada karakter yang dibuat sehingga menjadi sebuah animasi.

Berdasarkan pembahasan yang telah disampaikan di atas, maka penulis bermaksud untuk menyusun skripsi dengan judul **“Perancangan dan Pembuatan Animasi 2 Dimensi “Dewi Sanggalangit” Menggunakan Adobe After Effect”**. Selain dapat mempraktekan teknik *Parenting* di Adobe After Effects, penelitian ini juga diharapkan dapat berguna untuk memperkenalkan dan melestarikan cerita rakyat.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan pada penelitian ini yaitu :

Bagaimana membuat Animasi 2D cerita rakyat Berjudul “Dewi Sanggalangit” dengan teknik *parent* pada software Adobe After Effect?

### 1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian film animasi ini tidak semuanya akan di bahas, maka perlu adanya batasan masalah untuk memberikan pembahasan yang jelas. Batasan masalah film animasi 2 dimensi “Dewi Sanggalangit ini adalah sebagai berikut:

1. Durasi hasil akhir animasi yang akan dibuat kurang lebih 8 menit.
2. Cerita yang di sajikan pada film animasi hanya mencakup pokok cerita rakyat Dewy Sanggalangit saja.
3. Jenis film yang akan di bentuk merupakan jenis animasi 2 dimensi menggunakan teknik *Parenting* pada software Adobe After Effects.
4. Pembuatan karakter dan *background* digambar menggunakan sketsa tangan kemudian di scan dan hasilnya di gambar ulang dengan cara di *tracking* sehingga menghasilkan gambar digital untuk dijadikan sebuah animasi.
5. Hasil dari penelitian film animasi ini akan diperlihatkan kepada masyarakat untuk dimintai keterangan tentang kesesuaian cerita, sehingga apakah penonton sudah dapat memahami isi dari cerita tersebut atau belum.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Menghantarkan cerita Dewy Sanggalangit dengan Animasi 2 Dimensi.
2. Mampu menerapkan cerita ke dalam bentuk film Animasi.
3. Membuat Film Animasi 2D berjudul “Dewy Sanggalangit menggunakan Adobe After Effects.

4. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 pada program studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Dapat menghibur penonton sehingga memberikan nilai kepuasan.
2. Dapat mengetahui proses dan cara dalam pembuatan animasi 2 dimensi.
3. Mengetahui teknik pembuatan animasi serta penerapan prinsip animasi.
4. Agar mendapat gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada program studi Teknik Informatika di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

### **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan animasi 2 dimensi ini yaitu :

#### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

1. Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka digunakan untuk mendapatkan teori-teori dan referensi dari buku-buku dan penelitian sebelumnya yang mempunyai kaitan dengan perancangan film kartun 2 dimensi yang diperoleh di perpustakaan.

2. Metode Literatur

Pengambilan data dengan metode literatur digunakan untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan pembuatan animasi 2 dimensi dengan memanfaatkan fasilitas internet dengan cara mengunjungi situs-situs website yang menyajikan berbagai informasi tentang pembuatan animasi.

### 1.6.2 Metode Analisis

Pada penelitian ini menggunakan metode analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional. Pada analisis kebutuhan fungsional akan membahas apa saja yang di sediakan oleh animasi. Sedangkan kebutuhan non fungsional akan membahas mengenai kebutuhan software, hardware, dan brainware yang digunakan pada penelitian ini.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan merupakan tahapan pertama dalam pembuatan animasi yaitu tahap pra produksi. Pra produksi dilakukan untuk mempersiapkan hal yang dibutuhkan dalam pembuatan film animasi seperti menentukan ide cerita, tema dari cerita tersebut, alur cerita, sinopsis, hingga pembuatan *storyboard*.

### 1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang dilakukan merupakan tahap kedua dan ketiga dari pembuatan animasi yaitu tahap Produksi dan Pasca Produksi. Pada tahap Produksi dilakukan pengimplementasian bahan-bahan yang telah dikumpulkan pada tahap Pra Produksi. Diawali dengan pembuatan sketsa gambar tangan, kemudian di scan dan di warnai menggunakan computer, dilanjutkan dengan penganimasian gambar. Kemudian pada tahapan Pasca Produksi dilakukan editing animasi serta pemberian suara hingga tahap *finishing* berupa hasil rendering sehingga menjadi sebuah karya utuh berupa film animasi.



### **1.6.5 Metode Testing**

Pada metode ini dilakukan suatu pengujian terhadap film animasi yang dibuat serta kesesuaian alur animasi dengan cerita rakyat Dewi Sanggalangit. Pengujian yang dilakukan dengan cara memperlihatkan hasil karya animasi kepada sekelompok masyarakat untuk di minta keterangan tentang kualitas dari film animasi.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar memudahkan dalam penulisan skripsi ini, penulis menguraikan secara garis besar isi dari skripsi untuk tiap-tiap bab. Berikut ini adalah isi dari masing-masing bab yang akan disusun:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisikan tentang gambaran umum penelitian yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab landasan teori berisikan tinjauan pustaka serta tinjauan umum yang menguraikan teori-teori penunjang yang di jadikan sebagai acuan dan langkah-langkah produksi film kartun dalam pembuatan film animasi 2 dimensi. Pada bab ini juga dituliskan tentang software yang digunakan untuk pembuatan film animasi 2 dimensi.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi perancangan dan pembuatan film animasi 2 dimansi yang akan dibuat dimulai dari kebutuhan yang diperlukan berdasarkan metode yang dipakai

hingga tahap perancangan animasi dengan menerapkan teknik *Parenting* dalam pembuatan animasi 2 dimensi “Dewi Sanggalangit”..

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini merupakan hasil dari pembuatan animasi 2 dimensi “Dewi Sanggalangit”. Diuraikan bagaimana tahapan yang dilakukan hingga proses *finishing* dan *testing*.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab penutup berisi kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan masalah yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, serta permohonan kritik dan saran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

