

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi banyak digunakan pada pembuatan film, iklan, website, video, dan masih banyak lagi. Animasi dianggap dapat membuat suatu karya tersebut menjadi lebih menarik sehingga banyak orang berlomba-lomba untuk dapat membuat suatu animasi. Hal ini terbukti dari banyaknya tutorial di media cetak buku maupun internet tentang bagaimana cara membuat suatu animasi.

Motion graphic atau motion grafis adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan internet. Motion grafis membuat suatu video atau film menjadi menarik untuk dilihat. Hal ini dibuktikan dari banyaknya *bumper*, iklan, atau film yang menggunakan teknik motion grafis.

Berdasar uraian diatas, maka penulis bermaksud membuat suatu film animasi dua dimensi motion grafis dengan mengambil cerita wayang kulit perang baratayuda versi Yogyakarta. Selain dapat mempraktekkan teknik motion grafis, penelitian ini juga dapat digunakan untuk kelestarian wayang kulit di Indonesia dan mengubah *mindset* terhadap pertunjukan wayang kulit yang kurang menarik menjadi menarik. Penelitian ini juga diharap mampu menarik perhatian khususnya remaja Indonesia untuk lebih memanfaatkan teknologi sebagai salah satu media dalam melestarikan budaya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis membuat rumusan masalah yaitu **Bagaimana membuat film animasi 2 dimensi “The War Of Bharatayudha” menggunakan teknik motion grafis dan parent pada wayang kulit ?**

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Informasi yang terdapat dalam pembahasan adalah berupa pembuatan film animasi 2 Dimensi “The War Of Bharatayudha” menggunakan teknik motion grafis dan parent pada wayang kulit.
2. Cerita yang digunakan merupakan cerita perang bharatayudha versi Yogyakarta.
3. Wayang yang digunakan merupakan jenis wayang kulit purwa.
4. Bahasa yang digunakan untuk *dubbing* adalah bahasa Jawa.
5. Teknik yang dipakai dalam pembuatan animasi meliputi *basic animation (Anchor Point, Positton, Rotation, Scale dan Opacity), wipe transition, stroke, puppet pin, morphing, page turn, parent*, serta *penambahan efek lighting, camera dan color balance.*

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mempraktekkan teknik motion grafis dengan membuat film animasi 2 dimensi mengenai cerita perang baratayuda versi Yogyakarta.
2. Hasil penelitian berupa film animasi diserahkan ke komunitas Balai Budaya Minomartani sebagai media untuk melestarikan kesenian Yogyakarta.
3. Target dari penelitian ini adalah remaja di Indonesia, namun juga tidak menutup kemungkinan untuk orang lain atau orang asing yang ingin melihat.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam pembuatan film animasi ini dibagi menjadi lima yaitu metode pengumpulan data, metode analisis, dan metode perancangan, metode pengembangan, dan metode testing.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dapat di peroleh di perpustakaan.

2. Metode Literatur

Pengambilan data dengan metode literatur digunakan untuk mendapatkan informasi dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan animasi dua dimensi yang akan dibuat.

3. Metode Wawancara

Penulis bertanya dan berkonsultasi langsung dengan orang-orang yang berhubungan dengan pembuatan film animasi dua dimensi ini.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang dipakai yaitu menggunakan analisis SWOT dan analisis kebutuhan non fungsional. Di dalam analisis SWOT akan membahas tentang *Strengths* (kekuatan/keunggulan), *Weaknesses* (kelemahan), *Opportunities* (peluang/kesempatan), dan *Threats* (ancaman) dari film animasi ini. Dalam analisis kebutuhan non fungsional membahas kebutuhan *software*, *hardware*, dan *brainware* yang digunakan dalam penelitian ini.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan merupakan tahapan pertama dalam pembuatan animasi yaitu tahap pra produksi. Pada tahapan ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan untuk membuat film animasi meliputi menentukan ide cerita hingga pembuatan storyboard.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang dilakukan merupakan tahap kedua dan ketiga pembuatan animasi yaitu tahap produksi dan pasca produksi. Pada tahapan ini dilakukan pengimplementasian bahan-bahan yang telah dikumpulkan pada tahap pra produksi. Diawali dengan pembuatan gambar, dilanjutkan dengan penganimasian gambar. Kemudian pada tahapan pra produksi dilakukan pembuatan narasi suara, pemberian *sound* hingga tahap *finishing* berupa hasil *rendering*.

1.5.5 Metode Testing

Pada tahapan ini dilakukan suatu pengujian terhadap film animasi yang dibuat serta kesesuaian cerita dengan draft cerita perang bharatayudha. Pengujian yang dilakukan yaitu dengan menampilkan hasil film animasi kepada penguji kemudian penguji memberikan kritik dan saran terhadap film animasi yang dibuat.

1.4 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan penulis dibagi menjadi lima bab, berikut ini adalah uraian dari lima bab:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab II menguraikan tentang teori-teori yang digunakan dalam penulisan skripsi ini, seperti tinjauan pustaka, teori tentang film, animasi, yang meliputi pengertian animasi, animasi 2D, prinsip animasi, proses pembuatan film animasi dan profesi kerja animasi. Selain itu akan diuraikan juga tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan animasi secara singkat.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada Bab III menjelaskan tentang analisis SWOT dan analisis kebutuhan non fungsional berupa kebutuhan *software*, *hardware*, dan *brainware* serta pengerjaan tahapan pra produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab IV menjelaskan tentang implementasi pembuatan film animasi 2 dimensi dengan teknik *motion graphic* dari tahapan pra produksi yang telah dirancang pada bab III. Pada bab ini juga membahas tentang pengujian film animasi berdasar kuesioner yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada Bab V membahas tentang kesimpulan dari hasil pengujian dan analisa serta saran-saran yang disampaikan dalam menyempurnakan penulisan laporan yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA