

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya dan seni. Dan salah satu yang penulis angkat disini adalah sebuah hasil karya budaya yang berupa cerita rakyat. Banyak sekali cerita rakyat yang ada, dan masing-masing memiliki cerita dan karakteristik yang khas sesuai daerah asal masing - masing, misalnya seperti cerita "**Malin Kundang**" yang sudah terkenal dikalangan masyarakat sampai saat ini. Akan tetapi film kartun yang berisi cerita rakyat mulai tergusur dengan cerita-cerita dari negara lain.

Maka dari itu, agar cerita rakyat yang ada dapat terus diminati masyarakat dan untuk semakin menambah keberadaan film animasi cerita rakyat di Indonesia, penulis mencoba membuat karya animasi 2D sederhana dengan menggunakan adobe flash CS4 yang mengangkat sebuah cerita rakyat dari kota Cilacap yaitu "Asal-Usul Nusakambangan", yang mengisahkan seorang raja bernama Aji Pramosa yang angkuh dan sombong, yang selalu mencari dan menambah kesaktian demi kekuasaan. Dalam inti ceritanya, raja Aji Pramosa bersama prajuritnya membunuh seorang resi yang mengakibatkan munculnya seekor naga yang menyerang mereka.

Agar film animasi ini dapat menghasilkan sebuah produk yang bagus dan menarik, maka dibutuhkan tahap - tahap produksi yang perlu diperhatikan, mulai

dari tahap pra produksi sampai tahap pasca produksi. Ada beberapa teknik yang akan digunakan dalam pembuatan film animasi ini yaitu teknik *hybird animation*, *bone tool*, animasi *tween (motion tween, shape tween, classic tween)*, *masking*, *motion guide*, *frame by frame*, *shape tint* dan penggunaan *special effect*.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat animasi adegan pertarungan antara raja Aji Pramosa dengan seekor naga yang ada pada inti cerita, menjadi pertarungan yang terkesan nyata dengan menggunakan *special effect*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film animasi ini, penulis akan memberi batasan - batasan pada setiap prosesnya, yaitu:

- a. Pra Produksi, meliputi ide cerita, pembuatan sinopsis, pembuatan karakter, pembuatan *background*, dan pembuatan *storyboard*.
- b. Produksi, meliputi pembuatan *Drawing*, *Colouring* dan *Timing*.
- c. Pasca produksi, meliputi *editing* dan pembuatan *visual effect*.
- d. Perancangan film kartun ini dibuat menggunakan *software Adobe Flash CS4, After Effect CS4, Adobe Premiere Pro CS4, Adobe Soundboot CS4*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah :

- 1) Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata 1 pada program studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

- 2) Mampu memvisualisasikan imajinasi sebuah cerita rakyat kedalam bentuk Film terdiri dari video maupun audionya.
- 3) Mampu memproduksi Film Animasi 2D secara personal sesuai dengan selera dan kemampuan sendiri.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Sebagai salah satu syarat kelulusan program studi Strata I jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).
- b. Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan kepustakaan dan untuk memperkaya referensi penulisan karya ilmiah nantinya.
- c. Melestarikan budaya khususnya cerita rakyat agar lebih dikenal masyarakat luas.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Penulis mendapatkan data melalui berbagai macam metode, yaitu:

- a. Metode *Art Design*
Adalah metode dengan melakukan pembuatan film animasi itu sendiri.
- b. Metode Kepustakaan
Metode ini dimaksudkan untuk memperoleh konsep-konsep secara teoritis menggunakan buku-buku panduan sebagai bahan referensi dalam mendapatkan semua informasi yang dibutuhkan.
- c. Metode Observasi
Yaitu meninjau dan mengamati ke lokasi pembuatan film kartun.

d. Metode Studi Literatur

Pengambilan data menggunakan literatur yang bisa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet dengan mengunjungi situs-situs yang berhubungan dengan animasi kartun.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan maka akan lebih baik dan terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang ada dalam skripsi ini, sehingga mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya. Adapun gambaran umum sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas dasar teori - teori tentang film animasi, definisi animasi, perkembangan animasi dan menguraikan penggunaan *software* yang akan digunakan dalam pembuatan film animasi 2D.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang perancangan, mulai dari tahap pencairan ide, desain karakter, penulisan naskah, dan *scriptwriting*, dan pembuatan *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memberikan penjelasan tentang proses pembuatan animasi dimulai dari proses produksi meliputi proses *drawing*, *scan*, *colouring*, *editing* dan sentuhan *special effect*. Dan pasca produksi, berupa pengisian *dubbing voice*, pemberian *sound effect*, *background*, *music*, sinkronasi antara gerakan *visual* dan *audio* hingga akhirnya menjadi sebuah film animasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan, dan saran dari hasil analisis dan pembuatan film animasi.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi - referensi yang digunakan dalam pembuatan film animasi.