

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia pewayangan memiliki cerita yang sangat kompleks dan beragam diantaranya adalah cerita Mahabarata, Ramayana. Setiap tokoh di dalamnya memiliki latar belakang serta cerita yang selalu menarik untuk diceritakan dan dijadikan teladan bagi manusia agar lebih bercermin atas tindakan yang dia lakukan.

Menurut perkembangannya, menurut *Kitab Centini* asal-usul-wayang tentang asal-usul wayang purwa disebutkan bahwa kesenian wayang, mula-mula sekali diciptakan oleh Raja Jayabaya dari Kerajaan Mamenang di Kediri. Sekitar abad ke-10, Raja Jayabaya berusaha menciptakan gambaran dari ruh leluhurnya dan digoreskan diatas daun lontar (Amrin Ra'uf, 2010) dan perkembangannya sekarang menurut Pitoyo Amrih dalam bentuk budaya pertunjukan klasik (wayang kulit, golek, dan sebagainya) memang ada jarak cukup jauh dengan generasi muda tetapi untungnya saat ini banyak generasi muda yang mulai mengkrabi wayang dari sisi dimana mereka suka (bisa dalam bentuk animasi, art-work, fotografi, dsb) (wawancara pribadi, 17 Oktober 2013). Pendapat dari Pitoyo Amrih tersebut dapat memberi secercah harapan dalam kelestarian wayang walaupun dengan cara yang berbeda tetapi tanpa meninggalkan nilai asli dari

budaya wayang tersebut. Salah satu bentuk pelestarian wayang oleh generasi muda adalah dengan teknologi animasi.

Satu dari prinsip animasi adalah *Appeal*, yaitu suatu gaya visual yang membuat penonton dapat melihat karakteristik gambar animasi atau ciri khas dari gambar tersebut. Prinsip *Appeal* ini sangat membantu bagi para penonton untuk melihat dan menilai langsung karakter mana yang berhati baik, jahat, berwibawa, atau tenang.

Selain itu film animasi dibuat dengan menggunakan teknik Animasi Komputer ini sangat mendukung dalam pembuatan pagelaran wayang yang didigitalkan menjadi bentuk animasi yang tampilannya tidak jauh dari pagelaran wayang nyata dan lebih memberikan efek visualisasi yang lebih nyata dengan adanya efek komputer, pewarnaan, dan *background*. Dengan melihat prinsip dan teknik animasi ini maka dibuat perencanaan film kartun animasi berjudul "Digital Animasi 2D Pagelaran Wayang Wisanggeni Obong" ini diharapkan dapat memberikan nilai pendidikan luhur kepada semua kalangan dengan gaya animasi yang tidak meninggalkan unsur dan teknik budaya asli.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Bagaimana proses pembuatan digital animasi 2D pagelaran wayang Wisanggeni Obong ini dengan prinsip *Appeal*?
2. Bagaimana pengaplikasian seni pagelaran wayang dalam bentuk animasi 2D?

1.3. Batasan Masalah

Batasan Masalah pada sistem ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Tokoh pewayangan yang di angkat adalah lakon Wisanggeni
2. Perancangan film animasi berbentuk animasi 2D
3. Penggambaran bentuk karakter wayang sesuai dengan karakter wayang kulit
4. Pergerakan utama karakter hanya tangan yang bergerak

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan film animasi ini adalah :

1. Untuk memberikan pengetahuan kepada semua kalangan tentang salah satu tokoh dalam dunia pewayangan
2. Untuk melestarikan kebudayaan wayang dengan teknologi animasi 2D
3. Mengenalkan salah satu tokoh pewayangan melalui media animasi 2D
4. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Diharapkan dalam pembuatan skripsi ini memberikan manfaat bagi :

1. Bagi Penulis :
 1. Mengetahui lebih tentang cerita atau kisah lakon pewayangan yang memiliki nilai budi luhur
 2. Menambah wawasan tentang pembuatan animasi yang literaturnya memiliki berbagai macam teknik

3. Untuk melestarikan kebudayaan wayang dengan bantuan teknologi animasi 2D
2. Bagi Pengguna :
 1. Memberikan wawasan kepada masyarakat bahwa wayang memiliki etnis budaya yang sarat akan nilai luhur
 2. Meningkatkan kreativitas agar wayang lebih di kembangkan lagi dengan gaya atau teknologi lebih menarik tanpa meninggalkan nilai asli dari wayang tersebut

1.6. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dengan tahapan sebagai berikut :

1. Pengumpulan data
Untuk mendapatkan data yang relevan dan akurat, penulis berbagai sumber data dengan cara berikut :
2. Metode Interview
Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan mewancarai langsung narasumber yang berhubungan dengan seni pewayangan seperti penulis buku pewayangan, staf museum wayang, tokoh seni wayang tentang cerita pewayangan dan karakter wayang.
3. Metode Observasi.
Mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap pagelaran wayang maupun ciri-ciri karakter wayang

4. Metode Study Literatur

Mencari data tentang cerita pewayangan melalui buku buku yang berhubungan dengan pewayangan dan Mempelajari artikel di world wide web mengenai animasi digital 2D.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini untuk mempermudah dalam isi skripsi ini, berikut tahap-tahap penulisan dibagi menjadi lima bab :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang penelitian yang dilakukan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian baik untuk penulis maupun pengguna, metodologi yang digunakan dalam penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan tentang teori yang mendukung dalam proses pembuatan digital animasi 2D ini, teori tersebut melingkup yang berhubungan dengan wayang, animasi, pengembangan sistem serta penjelasan *software* yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang proses perancangan umum dan uraian lebih lanjut tentang digital animasi 2D serta bagaimana mengaplikasikan digital animasi 2D tersebut pada karakter wayang.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan bagaimana hasil gambar wayang yang sudah dibuat dengan digital animasi apakah sudah sesuai dengan karakter asli atau karakteristik dari setiap wayang serta menganalisis kesalahan dari karakter yang dibuat

BAB V PENUTUP

Bab ini adalah bab terakhir yang berisi kesimpulan dari hasil perancangan dan saran yang untuk pengembangan progam yang selanjutnya yang lebih baik

DAFTAR PUSTAKA

Dalam halaman ini berisi seluruh referensi yang digunakan dalam penelitian ini.

LAMPIRAN

Halaman ini berisi data-data dokumentasi hasil dari penelitian dan informasi tambahan untuk melengkapi laporan