

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era globalisasi sekarang ini banyak sekali teknologi yang telah berkembang pesat. Teknologi berkembang saat ini terbukti dengan banyaknya daerah-daerah terpencil yang dulunya belum mengenal teknologi kini bisa merasakan. Salah satunya adalah perkembangan dari teknologi komputer. Perkembangan teknologi komputer mendorong berkembangnya sebuah informasi sehingga membuat kehidupan manusia semakin mudah dan menyenangkan. Namun dengan berkembangnya teknologi juga mengakibatkan perkembangan budaya Indonesia semakin dilupakan. Hal ini berpengaruh dari aspek kehidupan masyarakat yang kurang mengetahui budaya.

Budaya adalah kebiasaan yang dimiliki oleh manusia dan diwariskan kepada generasi penerus bangsa. Dalam kehidupan sehari-hari budaya atau kebudayaan sering dikaitkan dengan pengertian ras, bangsa, atau etnis[1]. Di era modern ini masyarakat khususnya generasi muda belum mengetahui budaya rumah adat. Saat ini rumah adat hampir hilang dikarenakan banyaknya gempuran modernisasi sehingga masyarakat generasi muda belum mengetahuinya. Konsep budaya rumah adat juga saat ini sulit untuk disampaikan secara lisan terutama kepada generasi muda karena rasa bosan dan ketidakmauan. Metode yang digunakan mulanya hanya melalui buku, tv, dan majalah. Pengenalan rumah adat secara langsung bisa diterapkan seperti mengunjungi tempat wisata sejarah. Akan tetapi pengenalan tersebut dirasa belum cukup akibat kendala jarak dan waktu. Hal ini juga tidak terlepas dari beragamnya animasi luar jawa yang membuat masyarakat semakin lupa budaya rumah adat jawa tengah joglo.

Rumah adat Merupakan Bangunan rumah yang mencirikan atau khas bangunan suatu daerah di Indonesia yang melambangkan kebudayaan dan ciri khas masyarakat setempat[2]. Rumah adat joglo merupakan salah satu rumah adat yang terletak di jawa tengah. Rumah adat ini mempunyai status sosial karena pada jaman

dulu tidak semua masyarakat jawa mampu membangunnya. Rumah tradisional joglo saat ini cukup menarik untuk dipelajari mulai dari bagian- bagian rumah joglo. Rumah ini memiliki tiga bagian ruang utama yaitu pendopo, pringgitan, dan dalem.

Keberadaan rumah adat joglo jawa tengah yang sudah jarang ditemukan ini menjadi menarik untuk dijadikan sebuah animasi 2D. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan media untuk pengenalan kebudayaan di Indonesia termasuk dalam pengenalan rumah adat jawa tengah joglo dengan menggunakan animasi 2D. Pembuatan animasi 2D memiliki beberapa keunggulan yakni masyarakat menjadi lebih mudah karena memiliki ruang publikasi yang cukup luas. Dengan berkembangnya teknologi informasi animasi dapat dipublikasikan melalui media sosial. Sehingga masyarakat dapat lebih mudah mengakses animasi rumah adat jawa tengah yang telah dipublikasikan.

Dari latar belakang diatas mendorong penulis untuk membuat sebuah animasi berbasis dua dimensi yang berjudul "Rumah Adat Jawa Tengah" menggunakan teknik *keyframe*, yang diharapkan dapat menyampaikan informasi pengenalan rumah adat joglo jawa tengah.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah terurai peneliti merumuskan masalah yang akan dibahas adalah bagaimana membuat animasi dua dimensi Rumah Adat Joglo Jawa Tengah dengan menggunakan teknik *keyframe*?

1.3. Batasan Masalah

Tidak semua hal akan dibahas dalam penelitian ini, adapun batasan masalah yang menjadi pedoman atau panduan penulis adalah sebagai berikut:

1. Penulis bermaksud menggambar rumah adat Jawa Tengah joglo dan bagian rumah adat pendopo, pringgitan dan dalem dengan dibantu teknik *keyframe*
2. Menampilkan fungsi bagian dari rumah adat joglo pendopo, pringgitan dan dalem

3. Durasi animasi ini selama 4 menit 16 detik.
4. Pembuatan animasi 2D ini diimplementasikan melalui youtube
5. Pembuatan animasi “Rumah Adat Joglo” ini menggunakan aplikasi Adobe Photoshop, Adobe After Effect, Adobe Premiere Pro, dan Adobe Audition
6. Animasi ini menggunakan narasi musik sehingga dapat membantu menjelaskan keadaan
7. Penentuan animasi “Rumah Adat Jawa Tengah” dilakukan melalui kuesioner

1.4. Tujuan Penelitian

Dalam pembuatan penelitian ini, adapun maksud dan tujuannya adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui hasil animasi 2D yang dapat menyampaikan bagian dan fungsi rumah adat jawa tengah joglo seperti pendopo, pringgitan dan dalem
2. Mendapatkan film animasi yang menarik serta dapat diterima semua umur
3. Mengasah kemampuan dalam membuat animasi 2D.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Bagi Universitas Amikom
Sebagai bahan untuk memperbaiki mata kuliah praktik di bidang animasi agar dosen menjadi lebih efektif dalam melakukan pembelajaran sehingga memiliki kualitas yang unggul.
2. Bagi Mahasiswa Universitas Amikom
Sebagai bahan pengetahuan dan menambah referensi untuk mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bagi Penulis
Dari hasil pembelajaran dari mata kuliah konsentrasi selama kuliah penulis dapat memahami proses pembuatan sebuah animasi
4. Bagi Penonton
Dapat menikmati hasil dari pembuatan film animasi “Rumah Adat Joglo”

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data yang pertama dilakukan adalah metode observasi terhadap animasi seperti mengumpulkan beberapa sample video animasi berkaitan dengan Rumah Adat dari berbagai daerah.

2. Metode Kepustakaan

Metode dari hasil mengumpulkan data-data referensi yang berkaitan dengan perancangan yang diperoleh dari buku atau jurnal mengenai metode frame by frame dalam penerapannya pada animasi 2D yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan.

3. Metode Literatur

Metode ini dilakukan dengan pengumpulan data melalui internet dengan mengunjungi situs web yang berhubungan dengan proses produksi animasi 2D.

1.6.2. Metode Analisis

Metode analisis data yang sudah diperoleh yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan analisis SWOT atau singkatan dari (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*).

1.6.3. Metode Perancangan

Proses perancangan dalam sebuah animasi dibagi menjadi tiga bagian yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

1. Pra produksi adalah bagian utama dari pembuatan animasi yang terdiri dari ide, tema, *logline*, sinopsis, diagram scene, *character development*, naskah dan *storyboard*.
2. Produksi adalah tahapan inti dari keseluruhan yang berpengaruh pada hasil akhir. Tahap produksi ini terdiri dari pembuatan karakter, pembuatan *background*, pembuatan animasi, *dubbing* dan pembuatan instrumen.

3. Pasca produksi adalah bagian akhir dari pembuatan sebuah animasi yang terdiri dari *compositing*, *editing* dan *rendering*.

1.6.4. Metode Evaluasi

Pada metode ini animasi yang telah dibuat akan dievaluasi dan diidentifikasi kembali serta dilakukan kuesioner terhadap penonton untuk memastikan animasi telah berjalan dengan benar dan lancar dan jika terjadi kesalahan akan diperbaiki kembali hingga animasi 2D siap untuk digunakan.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika digunakan untuk mempermudah dalam memahami lebih jelas. Berikut penulisannya:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi mengenai latar belakang dari pembuatan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori-teori dan konsep dasar yang digunakan dalam pembuatan animasi 2D.

BAB III. METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi objek penelitian, alur penelitian, visi misi, dan langkah-langkah perancangan pra- produksi, dan uraian analisa yang nantinya akan diimplementasikan.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab keempat ini menjelaskan tentang tahapan pembuatan animasi 2D dengan teknik *keyframe* hingga sampai tahapan pasca-produksi dan menjelaskan hasil pembuatan untuk dapat diimplementasikan.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab terakhir ini berupa kesimpulan dari penelitian dan juga saran tentang segala kekurangan dan kelemahan dari pembuatan animasi 2D yang menggunakan teknik *keyframe* agar dapat menjadi acuan dalam perbaikan bagi penulis pada penelitian selanjutnya.

