

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keberagaman budaya dan seni yang dimiliki bangsa Indonesia begitu melimpah, bisa dilihat dari banyaknya pulau dan daerah yang ada masing-masing daerah pasti memiliki kebudayaannya tersendiri. Salah satu kebudayaan yang dimiliki yaitu berupa cerita rakyat. Prosa rakyat atau lebih dikenal dengan cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat. Di dalam cerita rakyat tersebut terkandung nilai-nilai positif yang dapat menjadi cermin kehidupan kita dalam bertindak dan bertingkah laku [1].

Namun seiring perkembangan teknologi yang semakin cepat, membuat objek-objek budaya yang masih disajikan dengan cara tradisional kian terpinggirkan seperti halnya cerita rakyat. Masyarakat cenderung berminat pada hiburan yang berbasis teknologi. Akibatnya budaya daerah yang masih mengungus cara-cara tradisional serta tidak mengikuti perkembangan teknologi akan semakin ditinggalkan [2].

Melihat hal itu penulis berinisiatif untuk membuat media pembelajaran berupa film animasi yang bertujuan untuk melestarikan kebudayaan, dalam hal ini cerita rakyat. Penulis akan mengambil salah satu cerita rakyat yang berasal dari Dieng yaitu Asal-Usul Kawah Sikidang sebagai contoh, dan diharapkan dengan dibuatnya film animasi ini bisa menjadi salah satu cara untuk melestarikan kebudayaan daerah seiring berkembangnya teknologi saat ini.

Dalam pembuatannya, film animasi akan berbentuk ilustrasi 2D yang kemudian digerakkan ukuran, posisi, serta rotasinya menggunakan adobe after effect, serta untuk mengantisipasi adegan yang monoton dan membosankan penulis memanfaatkan efek parallax di dalamnya.

Parallax adalah teknik yang digunakan dalam komputer graphic dan web design, dimana *background* bergerak lebih lambat dari objek di depannya yang menghasilkan ilusi kedalaman pada tayangan 2 dimensi [3].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas. Permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana membuat film animasi 2D berjudul “Legenda Asal-Usul Kawah Sikidang” dengan memanfaatkan efek parallax?”.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian menjadi lebih spesifik, Batasan masalah yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jenis animasi yang digunakan yaitu ilustrasi 2D dengan memanfaatkan Teknik parallax.
2. Film animasi menceritakan kisah Asal-Usul Kawah Sikidang.
3. Hasil akhir dari pembuatan film animasi akan ditayangkan di Youtube.
4. Pembuatan film animasi ini akan berformat MP4 dengan resolusi 1080p: 1920x1080 (16:9).

5. Aplikasi yang akan digunakan dalam proses pembuatan yaitu Adobe Photoshop dan Adobe *After Effects*.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud penelitian ini adalah:

1. Pembuatan film animasi sebagai metode untuk melestarikan kebudayaan daerah untuk bisa mengikuti perkembangan teknologi saat ini.
2. Pemanfaatan efek parallax pada pembuatan animasi 2D.
3. Mengenalkan cerita rakyat Asal-Usul Kawah Sikidang kepada masyarakat Indonesia.
4. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan S1 pada program studi Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan film animasi 2D cerita rakyat "Asal-Usul Kawah Sikidang" dengan memanfaatkan Teknik parallax.
2. Untuk mengetahui proses pembuatan animasi dengan memanfaatkan efek parallax.
3. Melestarikan kembali cerita rakyat "Asal-Usul Kawah Sikidang".

1.5 Metode Penelitian

Untuk mendukung penelitian ini, penulis menggunakan beberapa macam metodologi penelitian, antara lain:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan salah satu tahapan sangat penting dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang benar akan menghasilkan data yang memiliki kredibilitas tinggi, dan sebaliknya. Oleh karena itu, tahap ini tidak boleh salah dan harus dilakukan dengan cermat sesuai prosedur dan ciri-ciri penelitian kualitatif (sebagaimana telah dibahas pada materi sebelumnya). Sebab, kesalahan atau ketidaksempurnaan dalam metode pengumpulan data akan berakibat fatal, yakni berupa data yang tidak *credible*, sehingga hasil penelitiannya tidak bisa dipertanggungjawabkan. Hasil penelitian demikian sangat berbahaya, lebih-lebih jika dipakai sebagai dasar pertimbangan untuk mengambil kebijakan public [4].

1.5.1.1 Metode Observasi

Metode observasi dilakukan untuk mendapatkan referensi agar dapat diterapkan dalam pembuatan film animasi nantinya, yaitu dengan cara mengamati beberapa film animasi yang sudah ada.

Observasi hakikatnya merupakan kegiatan dengan menggunakan pancaindera, bisa penglihatan, penciuman, pendengaran, untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Hasil observasi berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu, dan perasaan emosi seseorang. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran riil suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian.

1.5.1.2 Metode Wawancara

Wawancara ialah proses komunikasi atau interaksi untuk mengumpulkan informasi dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan informan atau subjek penelitian. Dengan kemajuan teknologi informasi seperti saat ini, wawancara bisa saja dilakukan tanpa tatap muka, yakni melalui media telekomunikasi. Pada hakikatnya wawancara merupakan kegiatan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang sebuah isu atau tema yang diangkat dalam penelitian. Atau, merupakan proses pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang telah diperoleh lewat teknik yang lain sebelumnya.

1.5.1.3 Studi Pustaka

Apa yang disebut dengan riset kepustakaan atau sering juga disebut studi pustaka, ialah serangkaian kegiatan yang berkenan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian untuk memperkenalkan penelitian kepustakaan secara garis besar [5].

1.5.2 Metode Analisis

1.5.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional

Menganalisis apa saja kebutuhan fungsional yang diperlukan dalam proses produksi film animasi.

1.5.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Menganalisis apa saja kebutuhan non fungsional yang diperlukan dalam proses produksi film animasi.

1.5.3 Metode Perancangan

1.5.3.1 Tahap Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah tahap pencarian data awal oleh penulis yang menjadi pedoman melakukan tahap produksi, data yang didapat kemudian dijadikan bahan untuk menentukan alur dari pembuatan film animasi yang akan dibuat. Sebelum masuk ke tahap produksi, yang perlu dipersiapkan dahulu adalah:

1. Ide Cerita
2. Pembuatan *Logline*
3. Pembuatan Diagram *Scene*
4. Pembuatan *Concept Art*
5. Pembuatan *Background, Midground, dan Foreground*
6. Pembuatan Naskah
7. Pembuatan *Storyboard*

1.5.3.2 Tahap Produksi

Produksi yaitu tahap pembuatan film animasi yang meliputi:

1. Penganimasian
2. Visual Effect
3. Lighting

1.5.3.3 Tahap Pasca Produksi

Pasca produksi yaitu tahap mengedit yang terdiri dari beberapa proses sehingga nantinya menghasilkan master film yang siap dikemas pada tahap selanjutnya. Tahap pasca produksi meliputi:

1. Composting
2. Color Correcting
3. Dubbing / Sound Effect / Music
4. *Rendering* animasi

1.5.4 Evaluasi

Melakukan uji kelayakan terhadap film animasi, apakah sudah layak untuk ditayangkan atau tidak. Sehingga dapat diketahui tercapai atau tidaknya tujuan dari penelitian dan pembuatan film animasi.

Pada tahap ini menggunakan metode skala likert, teknik pengukuran sikap dimana subjek diminta untuk mengindikasikan tingkat kesetujuan atau ketidaksetujuan mereka terhadap masing-masing pernyataan. Skala ini umumnya menggunakan lima angka penilaian, yaitu: (a) Sangat Setuju, (b) Setuju, (c) Tidak Berpendapat, (d) Tidak Setuju, (e) Sangat Tidak Setuju [6].

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan agar mempermudah memahami isi penelitian ini akan dibagi menjadi lima bab, yaitu:

BAB I: PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan menguraikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tinjauan pustaka, teori-teori dan konsep dasar yang melandasi permasalahan penelitian ini.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini berisi tentang analisis yang digunakan serta penjelasan pada tahap pra produksi, yang meliputi: Ide Cerita, Pembuatan *Logline*, Diagram *Scene*, *Concept Art*, *Storyboard*.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan menjelaskan tentang tahap produksi dan pasca produksi pembuatan film animasi 2D dengan memanfaatkan efek *parallax*.

BAB V: PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat diberikan oleh penulis dari hasil penelitian yang sudah dilakukan.