

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Bambang Eka Purnama dalam bukunya "Konsep Dasar Multimedia" (2013) animasi adalah urutan *frame* yang ketika diputar dalam *frame* dengan kecepatan yang cukup dapat menyajikan gambar, sehingga harus benar-benar mengetahui setiap detail karakter yang dibuat. Animasi 2D adalah penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi. Hal ini dilakukan dengan urutan gambar berturut-turut atau "*frame*" yang mensimulasikan gerak oleh setiap gambar menunjukkan berikutnya dalam perkembangan bertahap langkah-langkah [1].

Dalam buku "Teknik Pembuatan Animasi Menggunakan Adobe Flash Cs3" (2009) oleh Wahana Komputer, ada beberapa teknik pembuatan animasi, salah satunya adalah *frame by frame* yang merupakan teknik paling tua dalam pembuatan animasi dan cukup mudah dalam pembuatannya. teknik ini digunakan bahkan sebelum program-program komputer pembuat animasi seperti FLASH atau SWISH ditemukan. Para animator membuat objek pada kertas film transparan, selanjutnya setiap tahap perubahan dan pergerakan objek dibuat pada lapisan-lapisan tersebut, sehingga memerlukan banyak kertas untuk membuatnya. Namun seiring berkembangnya zaman dengan adanya berbagai macam aplikasi pembuatan animasi menggunakan teknik *fram by frame* ini jauh lebih efisien dari sebelumnya [2].

Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya dan adat istiadat yang membuatnya sangat unik dan latar belakang yang menarik, cerita rakyat atau legenda adalah salah satu hasil dari budaya dan adat istiadat yang ada dan diyakini oleh

masyarakat daerahnya, namun saat ini cerita rakyat kurang diminati oleh masyarakat Indonesia sendiri, yang membuat masyarakat Indonesia enggan melirik cerita rakyat yaitu masuknya cerita-cerita, film yang berasal dari luar negeri yang membuat masyarakat khususnya anak-anak beralih minat [3].

Untuk itu supaya dapat mudah diterima masyarakat khususnya anak-anak dan remaja maka dibuatlah film animasi legenda Roro Jonggrang ini. Tujuan pembuatan film animasi Roro Jonggrang ini adalah untuk mempresentasikan sebuah cerita rakyat populer yang berasal dari Yogyakarta dalam bentuk animasi dan ikut serta melestarikan cerita rakyat Indonesia, dengan adanya film animasi Roro Jonggrang ini diharapkan ikut menyumbang karya seni di bidang animasi dari dalam negeri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penulis merumuskan masalah yaitu "Bagaimana membuat animasi 2D yang berjudul Legenda Indonesia Roro Jonggrang dengan teknik *frame by frame* ?"

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan terhadap permasalahan dari penelitian, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Animasi dibuat dengan teknik *frame by frame*.
2. Animasi tidak mempunyai dialog antar karakter.
3. Aplikasi yang digunakan untuk membuat animasi antara lain Celtx 2.9.7, Adobe Photoshop CC 2019, Adobe After effect CC 2019, Adobe Premier Pro CC 2019, Adobe Audition CC 2019, Voice Recording.
4. Animasi diupload ke youtube berupa file MP4 dengan ukuran 1080p: 1920x1080 (16:6) dan durasi 7 menit [4].

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun Maksud dan tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Menerapkan metode *frame by frame* dalam pembuatan animasi 2D.
2. Menyajikan animasi 2D yang dapat menghibur dan dinikmati oleh masyarakat umum.
3. Memperkenalkan cerita rakyat melalui animasi 2D.
4. Menambah hasil karya seni dalam negeri di bidang film animasi.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan penulis dalam membuat film animasi 2D yaitu metode pengumpulan data, metode perancangan dan produksi, metode implementasi.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pada metode pengumpulan data penulis mengambil dari buku "Metode Riset Untuk Desain Komunikasi" (2007), yang ditulis oleh Jonathan Sarwono dan Hary Lubis. Mereka berpendapat, yang dimaksud dengan data kualitatif ialah data dalam bentuk bukan angka, tetapi dapat berupa teks, dokumen, gambar, foto, artefak, atau obyek-obyek lain yang ditemukan di lapangan selama penelitian dilakukan. Ada beberapa metode dalam pengumpulan data yaitu :

1. Observasi

Kegiatan observasi meliputi pencatatan secara sistematis atas kejadian-kejadian, perilaku, obyek-obyek yang dilihat dan hal-hal lain yang diperlukan guna mendukung penelitian

2. Analisis Film, Video, dan Foto

Film, video dan foto merupakan sumber data sekunder yang berguna karena dapat melengkapi data yang bersifat tekstual. Dalam penelitian kualitatif, data yang berupa suara dan gambar berguna untuk pembuktian-pembuktian dalam ilmu hukum, kepolisian, dan intelegen. Dalam kasus perancangan film animasi ini menganalisis video, film, dan gambar berguna untuk menambah referensi dalam penyajian animasi yang akan dibuat [5].

1.5.2 Metode Perancangan dan Produksi

Metode perancangan dimaksudkan untuk mengatur saat pembuatan animasi. Dalam buku "Konsep Dasar Multimedia" (2013), Bambang Eka Purnama berpendapat dalam tahap ini ada dua proses pembuatan animasi, diantaranya ialah secara konvensional dan digital. Cara yang dipilih oleh penulis adalah proses dengan teknik digital yang menyangkut beberapa hal yaitu :

1. Pra-produksi meliputi pembuatan konsep, scenario, pembentukan karakter, storyboard, dubbing awal, music dan sound fx.
2. Produksi meliputi pengaturan layout, keymotion, inbetween, pembuatan background, scanning, coloring.
3. Post-produksi meliputi composit, editing, rendering, pemindahan file kedalam beberapa media seperti VCD, DVD, VHS dan sebagainya [6].

1.5.3 Metode Implementasi

Merupakan metode untuk mengetahui respon dan kelayakan terhadap animasi yang telah dibuat oleh peneliti, dengan cara dipublish ke youtube. Sehingga dapat diketahui bahwa animasi sudah sesuai dengan tujuan awal dibuatnya animasi tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menguraikan beberapa hal yang akan dibahas pada bab selanjutnya, meliputi: latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II membahas tinjauan pustaka, menguraikan landasan teori yang membahas tentang pemecahan terhadap masalah yang sedang dihadapi. Landasan dapat berupa definisi yang berkaitan langsung dengan masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III membahas tentang perancangan dan pembuatan animasi 2D yang akan dibuat dimulai dari perhitungan berdasarkan metode yang akan digunakan hingga tahap perancangan tampilan animasi 2D.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan animasi 2D legenda Indonesia Roro Jonggrang dengan menggunakan teknik *frame by frame*.

BAB V PENUTUP

Bab V merupakan bab akhir yang berisi kesimpulan dari pemecahan masalah yang diajukan dan beberapa saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat keterangan yang didapatkan dari beberapa sumber seperti buku dan internet sebagai referensi dan panduan untuk membantu dalam hal pembuatan dan penulisan skripsi.