

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Informasi memegang peranan penting dalam kehidupan manusia sehingga sekarang ini dunia teknologi informasi berkembang dengan pesat. Informasi tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi, dalam hal ini perkembangan dunia komputer yang membuat segalanya lebih dinamis dan efisien [1].

Animasi merupakan salah satu dari hasil teknologi multimedia yang paling rumit dan butuh ketekunan sang animator dalam pengerjaannya. Animasi mulai dikenal secara luas sejak populemnya media televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak dari makhluk hidup baik manusia, hewan, maupun tumbuhan[2].

Cerita Roro Jonggrang adalah cerita rakyat Jawa yang menceritakan tentang seorang putri cantik bernama Roro Jonggrang yang memberikan syarat kepada Bandung Bondowoso, seorang yang ingin mempersuntingnya, untuk membangun seribu candi dalam satu malam sebagai syarat pernikahan. Namun, Roro Jonggrang berusaha menggagalkan tugas tersebut dan akhirnya Bandung Bondowoso mengutuknya menjadi salah satu candi yang dibangunnya. Cerita ini mengajarkan pentingnya keberanian dan kesetiaan dalam menghadapi kesulitan serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga kelestarian budaya dan warisan nenek moyang [3].

Pada umumnya cerita rakyat diceritakan hanya dengan lisan, oleh karena itu untuk memudahkan penyampaian cerita, dari cerita rakyat ini dengan ide cerita yang berasal dari imajinasi sendiri, sekaligus ingin mempraktekkan animasi dengan metode *frame by frame* dibuatlah film animasi cerita rakyat berjudul "Roro Jonggrang".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut, “Bagaimana membuat film animasi 2D cerita rakyat Roro Jonggrang dengan teknik *frame by frame*?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Animasi ini yang dibuat bertujuan sebagai edukasi, dengan menceritakan cerita rakyat Roro Jonggrang.
2. Target durasi film animasi ini adalah 5 menit.
3. Film animasi yang dibuat menggunakan metode *frame by frame*.
4. Aplikasi untuk memproduksi film animasi menggunakan *Clip Studio Paint*.
5. Referensi cerita rakyat Roro Jonggrang diambil dari buku karangan milik Lilis Hu yang berjudul “Dongeng 3D Nusantara: Rara Jonggrang” diterbitkan oleh PT Bhuana Ilmu Populer pada tahun 2015.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian bertujuan untuk mengumpulkan informasi dan data yang valid dan akurat tentang suatu masalah atau fenomena, serta menggunakannya untuk menjawab pertanyaan atau menemukan solusi untuk masalah tersebut.

1. Membuat film animasi 2D cerita rakyat Roro Jonggrang dengan teknik *frame by frame*.
2. Memperoleh gambaran secara nyata cara membuat dan memproduksi film animasi secara maksimal, dan mampu diterima di masyarakat luas. Sehingga bisa melestarikan cerita rakyat yang ada di Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian pembuatan animasi cerita Roro Jonggrang dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Meningkatkan pengetahuan dan kesadaran tentang cerita Roro Jonggrang sebagai warisan budaya Indonesia.
2. Menghidupkan kembali cerita rakyat Roro Jonggrang dan membuatnya lebih menarik bagi khalayak luas, terutama generasi muda.
3. Memberikan sumbangsih baru dalam pengembangan dan pemanfaatan cerita rakyat Roro Jonggrang.
4. Membantu memperkuat citra positif Indonesia sebagai negara yang kaya akan warisan budaya dan kreativitas.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan pada laporan adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab yang berisi daftar dasar teori dan sumber-sumber lain yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah yang mendukung penulisan skripsi dengan judul Pembuatan animasi 2D “Roro Jonggrang” dengan teknik frame by frame.

BAB III Metode Penelitian

Bab yang berisi tentang analisis sistem. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan film animasi.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bab yang berisi tentang pembahasan mulai dari perancangan sampai *finishing*. Di dalamnya terdiri dari pembahasan proses produksi dan pasca produksi.

BAB V Penutup

Bagian ini terdiri dari kesimpulan dan saran, juga merupakan penutup dari seluruh laporan yang akan disajikan.

