

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi merupakan penyesuaian dari kata *animation* yang berasal dari kata *to animate* yang dalam bahasa Inggris berarti *menghidupkan*. Selain itu animasi juga disebut sebagai proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi secara berurutan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan selama beberapa waktu.

Animasi 2 dimensi dibagi menjadi beberapa jenis, salah satunya adalah *motion graphics*. *Motion graphic* terdiri dari dua kata, *motion* berarti gerak dan *graphics* atau yang sering dikenal dengan istilah grafis, yang berarti *motion graphic* adalah percabangan seni desain grafis yang menggabungkan ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi dengan menggunakan teknik animasi.

Perkembangan animasi saat ini sangat pesat diberbagai bidang, terutama dibidang perfilman. Berbagai judul film animasi di produksi dan ditujukan pada anak-anak. Tetapi, perfilman di Indonesia sendiri sedang mengalami krisis, terlebih film untuk anak-anak khususnya film animasi. Film animasi buatan Indonesia bisa dihitung dengan jari. Maka tak heran jika anak-anak lebih sering menonton film-film animasi dari luar negeri, seperti Boboiboy serta Upin dan Ipin. Akibatnya anak lebih mengenal budaya luar negeri yang terkandung dalam film animasi yang mereka tonton dari pada budayanya sendiri.

Kebudayaan Indonesia memiliki berbagai macam cerita diantaranya legenda dan cerita rakyat, salah satunya adalah Roro Jonggrang. Kisah Roro Jonggrang ini mengandung banyak pelajaran dan budi pekerti yang nantinya bisa di ambil dan di contoh oleh anak-anak. Selain itu diharapkan setelah menonton film animasi 2D Roro Jonggrang ini, anak-anak tertarik untuk mengunjungi bukti fisik dari film ini, yaitu Candi Prambanan dan menjadikannya lebih terkenal lagi sebagai objek wisata kebanggaan Indonesia. Selain itu karena anak-anak lebih suka menonton film daripada membaca buku secara langsung, maka dibuatlah film animasi Roro Jonggrang ini.

Mengingat pada saat ini anak-anak lebih suka menonton film melalui platform youtube, maka untuk menjangkau itu film yang sudah jadi nantinya akan di *upload* di *youtube* dan diharapkan setelah menonton film ini anak-anak bisa mengambil pelajaran yang terkandung dari film tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, diketahui rumusan masalah yaitu bagaimana merancang film animasi 2 dimensi Roro Jonggrang dengan menggunakan teknik *motion graphic*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam skripsi:

1. Mengisahkan carita rakyat Roro Jonggrang.
2. Video dirancang menggunakan teknik *motion graphics*.
3. Video digunakan untuk mengenalkan cerita rakyat Roro Jonggrang dan diupload di *youtube*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Dapat membuat film animasi 2 dimensi Roro Jonggrang dengan menggunakan teknik *motion graphics*.
2. Dapat mengenalkan cerita rakyat Roro Jonggrang kepada anak-anak melalui film animasi.

1.5 Fungsi Penelitian

Fungsi dari penelitian ini yaitu:

1. Dapat mengatasi atau menjawab persoalan yang dihadapi, yaitu membuat film animasi 2 dimensi dengan teknik *motion graphic*.
2. Agar anak lebih mengenal cerita rakyat Roro Jonggrang.
3. Sebagai media untuk menanamkan budi pekerti yang luhur melalui film animasi kepada anak.

4. Agar Candi Prambanan sebagai latar belakang cerita bisa lebih terkenal

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Dapat menambah pengetahuan tentang pembuatan film animasi 2 dimensi dengan teknik *motion graphic*.
2. Hasil video dapat dijadikan portofolio.
3. Penonton (anak dan orang tua selaku pembimbing) dapat mengetahui bahwa film animasi adalah salah satu sarana multimedia yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi tetapi tetap menghibur dan mendidik.
4. Penonton (anak) dapat lebih mengenal cerita rakyat dari Indonesia "Roro Jonggrang".

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

1. *Study Literatur*

Study literatur digunakan untuk penelusuran yang bersumber dari buku, media, pakar ataupun dari penelitian orang lain yang bertujuan untuk menyusun dasar teori yang digunakan dalam melakukan penelitian.

2. Metode Observasi

Metode observasi merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan data dari mengamati teknik pembuatan dan melihat hasil film-film yang sudah ada.

3. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan adalah metode yang dilakukan untuk mendapatkan data yang diperlukan melalui buku atau dari internet yang berkaitan dengan cerita Roro Jonggrang dan proses produksi sebuah film animasi.

1.7.2 Metode Analisis data

Menganalisis data secara lebih terperinci untuk mengumpulkan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat film animasi, seperti menganalisis kebutuhan dan kelayakan.

1.7.3 Metode Perancangan Film Animasi

- a. Menentukan ide cerita
- b. Menentukan tema
- c. Membuat *logline*
- d. Membuat sinopsis
- e. Membuat diagram *scene*
- f. Menentukan *character development*
- g. Membuat *screenplay*

- h. Membuat *storyboard*
- i. Membuat *background*

1.7.4 Metode pengembangan

Metode pengembangan dilakukan dengan langkah-langkah produksi hingga pasca produksi yang meliputi:

- a. *Coloring*
- b. *Dubbing*
- c. *Sound Editing, composting, rendering*

1.7.5 Implementasi

Pada tahap ini penulis membangun dan mengembangkan teknik *motion graphic* pada video.

1.7.6 Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui perlu tidaknya perbaikan. Penulis akan memperbaiki video jika masih ada kekurangan. Pada tahap evaluasi ini dilakukan dengan melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing. Dan setelah selesai, video akan di *upload* di *youtube*.

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, fungsi penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi penguraian teori kartun animasi, prinsip – prinsip animasi, jenis – jenis animasi, teknik animasi, serta proses pembuatan animasi.

BAB III Analisis dan Perancangan

Bab ini berisi penguraian tentang tahapan pra produksi pembuatan film animasi yaitu, pembuatan ide cerita, tema, perancangan karakter, naskah film dan *storyboard*.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisi penguraian tahapan pembuatan animasi dari produksi hingga pasca produksi.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan dari serangkaian proses penelitian yang telah dilakukan.