

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Cerita rakyat seperti legenda atau asal-usul yang beraneka ragam pada setiap daerah begitu kaya dengan pesan moral yang terkandung di dalamnya, hal ini biasa digunakan oleh para orang tua dalam memberikan pendidikan karakter kepada anaknya. Namun pada masa sekarang dimana perkembangan teknologi dan pengaruh globalisasi yang semakin pesat, cerita rakyat sedikit demi sedikit mulai menghilang, cerita rakyat dengan nilai nilai moral yang biasanya diceritakan oleh orang tua kepada anaknya mulai tergantikan dengan media televisi, dan gadget. Dengan kata lain, tayangan pada media televisi dan gadget pada masa sekarang sangat mempengaruhi pemikiran dan pola pikir anak-anak.

Untuk itu diperlukan sinergi antara cerita rakyat dan teknologi agar keduanya dapat berjalan beriringan. Dengan dirancangnya film adaptasi Cerita Rakyat Kali Gajah Wong menggunakan media animasi dua dimensi, merupakan bentuk sinergi antara cerita rakyat dan teknologi, dimana keduanya dapat bersinergi dan saling mendukung.

Alasan dipilihnya cerita rakyat kali gajah wong ini terlepas dari nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya, yaitu dikarenakan cerita rakyat Kali Gajah Wong merupakan cerita rakyat yang dapat dipandang sebagai "sejarah" kolektif (Folk History) yang perlu diketahui generasi-generasi penerus dalam hal ini anak-anak sebagai salah satu bentuk pelestarian agar warisan nenek moyang tidak hilang serta untuk memperkaya wawasan akan budaya didaerahnya. Selain itu, cerita rakyat Kali Gajah Wong sendiri memiliki pesan moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pemilihan media film animasi 2D didasari oleh beberapa keunggulan diantaranya, film animasi memiliki ruang publikasi serta distribusi yang luas.

Dimana film animasi tersebut bisa dipublikasikan melalui media sosial yang saat ini sedang berkembang di masyarakat. Sehingga masyarakat khususnya anak-anak dan remaja lebih mudah mendapatkan akses untuk menikmati animasi cerita rakyat yang telah dipublikasikan. Selain itu produksi animasi 2D memiliki biaya yang lebih rendah dibandingkan dengan animasi 3D, serta memiliki fleksibilitas lebih dalam style animasinya.

Teknik parallax merupakan salah satu dari sekian banyak teknik animasi yang dirasa mampu meningkatkan kualitas film. Penggunaan teknik parallax dalam pembuatan film animasi 2D adaptasi cerita rakyat kali gajah wong ini dapat dimanfaatkan untuk memberi ruang atau dimensi, sehingga animasi 2D tidak hanya terlihat datar atau flat. Serta alasan dalam penggunaan teknik parallax ini yaitu dapat memberikan kesan lebih dramatis untuk menggambarkan suatu kejadian, dimana sesuai dengan cerita rakyat kali gajah wong yang dipandang sebagai folk history. Maka untuk merealisasikan hal tersebut maka teknik parallax ini digunakan.

Harapan dengan dibuatnya film animasi dua dimensi sebagai adaptasi Cerita Rakyat Kali Gajah Wong ini yaitu untuk merancang sebuah media yang dapat menyampaikan history dan pesan-pesan moral yang terkandung dari cerita rakyat kali gajah wong serta dapat mengangkat kembali cerita rakyat di masyarakat, dimana cerita rakyat akan selalu diingat meski pengaruh teknologi dan globalisasi lebih besar. Serta diharap dapat membawa animasi Indonesia ke dunia internasional.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : *"Bagaimana membuat film animasi 2D adaptasi cerita rakyat "Kali Gajah Wong" dengan Teknik parallax yang dapat menyampaikan history dan pesan-pesan moral yang terkandung dari cerita rakyat kali gajah wong?"*.

### 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas, maka dibatasi masalah sebagai berikut:

1. Pembuatan film animasi 2D ini menyampaikan cerita rakyat Kali Gajah Wong.
2. Pembuatan film animasi 2D ini gerakannya menggunakan teknik parallax.
3. Membuat animasi yang sesuai dengan rentang usia 7 – 12 tahun.
4. Target durasi film animasi ini kurang lebih 3 menit.
5. Target penayangan yang dilakukan untuk film animasi ini yaitu lewat youtube.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari pembuatan film animasi adaptasi cerita rakyat kali gajah wong adalah sebagai berikut:

1. Membuat film animasi yang berdasarkan pada cerita rakyat Kali Gajah Wong.
2. Menyampaikan pesan yang terdapat dalam cerita rakyat Kali Gajah Wong dalam bentuk animasi.
3. Mengangkat kembali cerita rakyat ke masyarakat.
4. Memperkenalkan budaya Indonesia, dalam hal ini cerita rakyat, ke dunia internasional.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan film animasi ini, yaitu:

1. Manfaat Praktis
  - a. Untuk menambah referensi dalam industri animasi yang ada di Indonesia.
  - b. Untuk memperkenalkan budaya Indonesia yang semakin menghilang di era globalisasi.
2. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan karya ini dapat memperluas keilmuan multimedia khususnya animasi 2D.
- b. Sebagai bahan referensi mahasiswa dalam menulis karya ilmiah di bidang multimedia terutama animasi 2D dengan parallax.

## **1.6 Metode Penelitian**

Karya Tugas Akhir dengan judul *Pembuatan Film Animasi 2D adaptasi cerita rakyat Kali Gajah Wong* ini dibuat dengan menggunakan metodologi penelitian proyek. Adapun yang dimaksud dengan penelitian proyek yaitu penelitian terapan. Penelitian terapan merupakan penelitian yang hasilnya dapat digunakan langsung untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Dalam hal ini, permasalahan yang dihadapi yaitu krisis cerita rakyat yang sedikit demi sedikit mulai menghilang.

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam penelitian, pengumpulan data merupakan faktor penting demi keberhasilan penelitian. Hal ini berkaitan dengan bagaimana cara mengumpulkan data, siapa sumbernya, dan apa alat yang digunakan. Adapun metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

#### **1. Metode Observasi**

Metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi 2D yang mempunyai ciri dan karakteristik yang sama.

#### **2. Metode Kepustakaan**

Pengumpulan data-data yang digunakan dalam pengumpulan data ini yaitu berupa buku kumpulan cerita rakyat nasional Indonesia.

#### **3. Metode Literatur**

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet. yaitu dengan

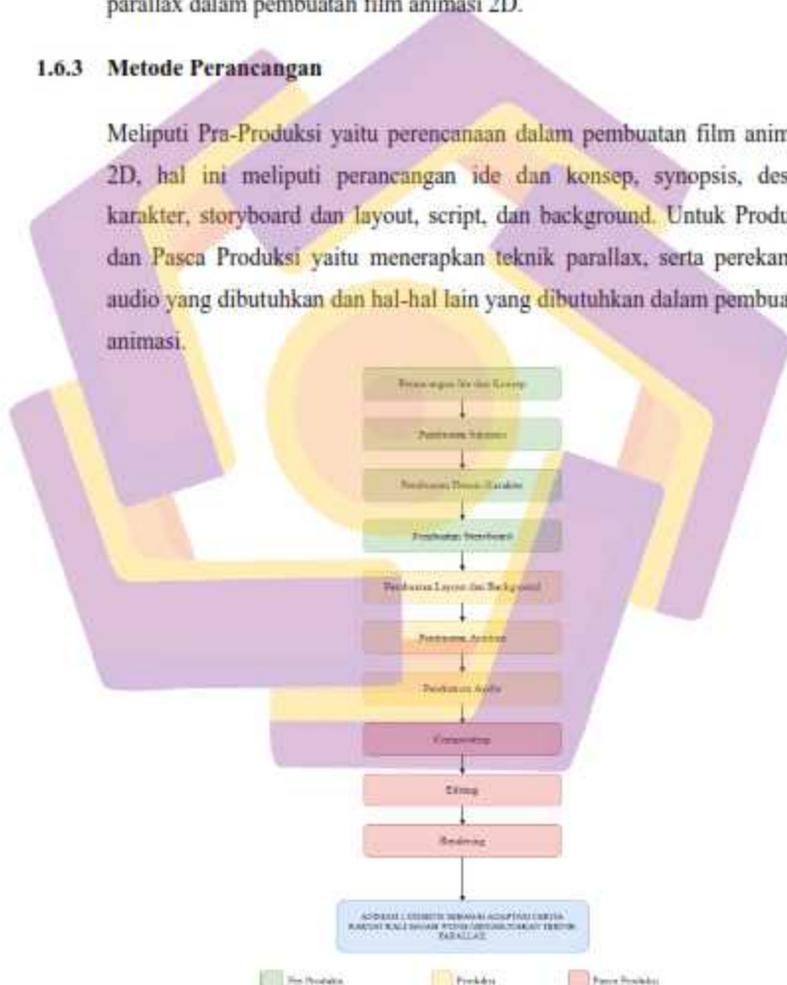
mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan film animasi ini dan teknik dari cara pembuatannya.

### 1.6.2 Metode Analisis

Untuk mengurakan kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari Teknik parallax dalam pembuatan film animasi 2D.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Meliputi Pra-Produksi yaitu perencanaan dalam pembuatan film animasi 2D, hal ini meliputi perancangan ide dan konsep, synopsis, desain karakter, storyboard dan layout, script, dan background. Untuk Produksi dan Pasca Produksi yaitu menerapkan teknik parallax, serta perekaman audio yang dibutuhkan dan hal-hal lain yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi.



Gambar 1.1 Bagan Perancangan Karya

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah dalam membaca perancangan ini, maka disusunlah sistematika penulisan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisikan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian, dan Sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisikan mengenai tinjauan pustaka, teori tentang pengertian film kartun, animasi, teknik parallax, serta analisa kebutuhan sistem dalam pembuatan animasi.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan system dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan film animasi 2D dengan Teknik parallax. Dari proses produksi, pasca produksi, dan tahap pembahasan.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang dibuat.