

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dengan perkembangan teknologi komputer yang semakin pesat, saat ini pembuatan animasi atau film animasi, jauh lebih efektif dan efisien. Dahulu, proses produksi film animasi diproduksi secara tradisional kini telah beralih menggunakan komputer atau secara digital. Hal tersebut tentu didukung dengan *software* animasi dan alat pelengkap yang tersedia. Dengan segala kemudahan dalam pembuatan animasi secara digital membuat banyak orang dari berbagai kalangan berlomba-lomba untuk menciptakan karya film animasinya.

Ada beberapa teknik dalam pembuatan animasi, salah satunya adalah *cut-out*. Seperti wayang, karakter *cut-out* dibuat dari banyak bagian yang terpisah, contohnya tangan, lengan, kepala, badan, dan kaki. Dengan tidak menggambar ulang karakter setiap kali bergerak, menggunakan karakter *cut-out*, animator dapat merubah gerakan di bagian tubuh tertentu, contohnya lengan. Dengan animasi *cut-out* tentu akan mengurangi pekerjaan animator dalam menggerakkan karakter.

Sebelum membuat film animasi, diperlukan sebuah ide untuk menjadi dasar dalam pembuatan animasi. Dalam penelitian ini, penulis mengambil ide untuk mengangkat salah satu cerita rakyat dari Yogyakarta “Retna Lestari dan Bakuh Si Raksasa” karena belum banyak dikenal masyarakat.

Pengambilan ide cerita rakyat ini adalah salah satu upaya untuk memvisualisasikan cerita rakyat ke dalam bentuk film animasi dengan digital cut-

out. Animasi menjadi salah satu media yang tepat karena sangat disukai oleh banyak orang dari segala umur.

Dengan mengadaptasi cerita rakyat ke dalam sebuah animasi, diharapkan dapat menarik minat masyarakat, terutama generasi muda untuk mengenal dan mau melestarikan cerita rakyat yang saat ini semakin dilupakan salah satunya cerita rakyat asal Yogyakarta, Retna Lestari dan Bakuh Si Raksasa.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan di atas, maka permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu :

Bagaimanan merancang dan membuat animasi cerita rakyat “Retna Lestari dan Bakuh Si Raksasa” dengan digital cut out?

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian lebih terarah, fokus, dan menghindari pembahasan terlalu luas maka perlu dibatasi. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Animasi yang dibuat merupakan animasi 2D.
2. Menjelaskan proses pembuatan film animasi menggunakan beberapa software dari Adobe Collection CS6 diantaranya, Adobe Photoshop, Adobe After Effect, Adobe Audition, dan Adobe Premiere Pro.
3. Menerapkan teknik animasi *cut-out* secara digital pada karakter animasi.

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud penelitian ini adalah :

1. Menambah minat masyarakat untuk mau mengenal dan melestarikan cerita rakyat asal Yogyakarta melalui film animasi.
2. 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 animasi 2D cerita rakyat “Retna Lestari dan Bakuh Si Raksasa” menggunakan digital cut out.
2. Untuk mengetahui proses merancang dan membuat animasi, khususnya dengan digital cut-out.
3. Menggunakan beberapa software dari Adobe Creative Suite 6 dalam membuat animasi.

## **1.5 Metode Penelitian**

Dalam penyusunan skripsi ini, perlu adanya metode penelitian yang tepat agar tujuan dalam penelitian dapat tercapai. Metode penelitian yang digunakan, diantaranya :

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1.5.1.1 Metode Kepustakaan**

Merupakan metode pengumpulan data dengan dengan cara menelaah teori-teori yang terdapat pada buku-buku, tutorial, dan sumber lainnya yang relevan dengan pembuatan animasi yang dapat diperoleh di perpustakaan maupun file dari internet.

### 1.5.1.2 Metode Observasi

Metode observasi digunakan penulis untuk mengamati beberapa film animasi yang sudah ada dan dapat dijadikan sebagai referensi dalam membuat film animasi.

### 1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis dilakukan untuk mengetahui segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembuatan film animasi ini, seperti menganalisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode pra-produksi yang terdiri dari ide, tema, *logline*, sinopsis, *diagram scene*, *character development*, naskah, dan *storyboard*.

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui tahap produksi dan pasca-produksi.

#### 1.5.4.1 Tahap Produksi

Dalam tahap produksi ini, terdiri dari proses pembuatan *background*, pembuatan karakter *cut out*, pengolahan suara, *animating*, *compositing*, dan render hasil *compositing*.

#### 1.5.4.2 Tahap Pasca-Produksi

Dalam tahap ini penulis melakukan proses *editing*, *encoding* atau *rendering*, dan *publishing* film animasi ke dalam media sosial Youtube dan Facebook.

### 1.5.5 Metode Testing dan Implementasi

Merupakan metode yang digunakan untuk mengetahui kualitas film animasi yang telah dibuat berdasarkan tanggapan dan penilaian dari para ahli animasi dan penonton.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan penulis akan memuat uraian secara garis besar dari isi penelitian dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

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

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka dan teori-teori yang mendukung dalam proses penyusunan penelitian yang diambil dari berbagai sumber.

#### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini akan dijelaskan mulai dari analisis kebutuhan hingga tahap pra produksi, dalam hal ini meliputi ide cerita, tema cerita, *logline*, sinopsis, *diagram scene*, *character development*, naskah, dan *storyboard*.

#### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini menjelaskan mengenai proses pembuatan animasi dengan *digital cut out*, yang terdiri dari tahap produksi yang dilanjutkan dengan tahap pra-produksi, pembahasan prinsip-prinsip animasi yang diterapkan dan hasil uji animasi.

## **BAB V : PENUTUP**

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari penelitian yang telah penulis lakukan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Pada bagian ini berisi daftar sumber-sumber yang penulis gunakan sebagian referensi atau acuan dalam penyusunan skripsi, baik berupa literatur dari buku, jurnal, atau internet.

