

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan tahap pembuatan suatu objek yang bergerak melewati *stage* dalam jangka waktu tertentu dan mengalami perubahan pada aspek bentuk, arah pergerakan, warna, putaran, atau atribut lainnya[1]. Animasi terutama animasi 2 dimensi (2D) dibuat melalui banyak metode, misalnya *frame by frame*, *motion graphic*, dan *rigging*[2]. *Motion graphic* merupakan teknik animasi yang menyatukan desain grafis yang bergerak dalam bidang dan jangka waktu tertentu[3].

Pegunungan Meratus merupakan gunung yang terletak di sisi tenggara Pulau Kalimantan sekaligus membagi Provinsi Kalimantan Selatan menjadi dua bagian. Titik tertinggi dari pegunungan ini adalah Gunung Halau-halau atau lebih akrab dikenal dengan Gunung Meratus dengan ketinggian 1.901mdpl. Danau Jempang adalah danau yang terletak di Kabupaten Kutai Barat, Provinsi Kalimantan Timur, lebih tepatnya di Kecamatan Jempang, Kampung Tanjung Isuy. Keduanya sama-sama memberi manfaat bagi masyarakat yang hidup di sekitarnya. Kisah tentang terbentuknya kedua tempat ini memiliki banyak versi yang beredar hanya dari mulut ke mulut, tapi satu hal yang pasti dari sekian banyak versi dongeng adalah Gunung Meratus dan Danau Jempang selalu memiliki hubungan satu sama lain.

Penulis hendak menceritakan kisah Asal Mula Gunung Meratus dan Danau Jempang yang diangkat oleh Korrie Layun Rampan dalam buku kompilasi karyanya yang berjudul "Manusia Langit: Kumpulan Cerita Rakyat Kalimantan Timur". Animasi 2D yang dibuat menggunakan teknik *motion graphic* yang memadukan unsur ragam hias dari Suku Dayak dan ditampilkan dengan meminjam bentuk wayang dari Suku Jawa diharapkan mampu menyampaikan karya tersebut dalam bentuk visual yang dapat dinikmati oleh penontonnya. Penulis juga memiliki harapan bahwa animasi Asal Mula Gunung Meratus dan Danaau Jempang ini dapat

menjadi salah satu media edukasi kultural yang bisa membantu memperkenalkan sastrawan dan kisah legenda yang berasal dari Kalimantan.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang yang telah ditulis. Muncullah rumusan masalah berupa:

1. Bagaimana tahap pengerjaan animasi Asal Mula Gunung Meratus dan Danau Jempang sebagai media edukasi kultural dengan teknik *motion graphic*?
2. Apakah kualitas animasi Asal Mula Gunung Meratus dan Danau Jempang layak menjadi media edukasi?

1.3 Batasan Masalah

Sebagai langkah pencegahan agar penelitian tidak merambat terlalu jauh dan menjadi inkonsisten, ditentukanlah batasan-batasan yang memengaruhi penelitian ini dan tertulis sebagai berikut:

1. Animasi dibuat berdasarkan cerita pendek berjudul "Meratus dan Jempang" karya Korrie Layun Rampan yang tertulis dalam buku "Manusia Langit: Kumpulan Cerita Rakyat Kalimantan Timur".
2. Animasi dalam bentuk 2 dimensi menggunakan metode *motion graphic* dengan perangkat lunak Adobe After Effect.
3. Durasi yang diharapkan adalah tidak lebih dari 10 menit.
4. Penelitian ini diuji melalui teknik pembuatan dan penilaian audiens terhadap penyajian animasi.
5. Audiens yang ditargetkan adalah pelajar dan mahasiswa.
6. Skala *Likert* digunakan sebagai instrumen uji kualitas penyajian animasi.
7. Penelitian dianggap selesai apabila tahap pengujian telah diterima.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk menerapkan teknik-teknik animasi yang telah dipelajari selama masa studi untuk tujuan-tujuan sebagai berikut:

1. Mengedukasi masyarakat tentang kisah Gunung Meratus dan Danau Jempang dengan mengangkat cerita berjudul “Meratus dan Jempang” karya sastrawan Korrie Layun Rampan dengan menggunakan animasi 2 dimensi.
2. Sebagai pemenuhan syarat penyelesaian pendidikan tingkat Strata 1 Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Sebagai tribut penghormatan kepada Korrie Layun Rampan sebagai salah satu sastrawan dari Kalimantan Timur yang sudah menghasilkan banyak karya terkait kebudayaan Kalimantan dan Suku Dayak.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan hasilnya meninggalkan jejak berupa manfaat yang diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Menjadi referensi karya animasi 2D dengan teknik *motion graphic* untuk mahasiswa yang melakukan penelitian di bidang yang sama.
2. Sebagai bukti penerapan pengetahuan dan teknik yang telah diperoleh selama menempuh masa studi di Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta pada konsentrasi Animasi 2 Dimensi yang telah dipilih.
3. Menambah pengetahuan tentang adanya Gunung Meratus dan Danau Jempang yang merupakan pusat kehidupan bagi daerah di sekitarnya.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi yang akan digunakan untuk meregulasi alur yang akan

dilakukan selama penelitian adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Metode yang dilakukan dengan mengamati karya-karya animasi 2 dimensi berupa film, video pendek, maupun *cut scene* dari gim yang menggunakan teknik *motion graphic*.

2. Metode Studi Literatur

Metode yang menggunakan buku, jurnal, atau artikel dalam bentuk cetak maupun digital sebagai pelengkap sumber informasi yang berhubungan secara langsung atau tidak langsung dengan objek penelitian.

3. Metode Kuesioner

Metode yang memanfaatkan beberapa pertanyaan yang disampaikan kepada responden secara langsung maupun tidak langsung untuk mengumpulkan data.

1.6.2 Metode Produksi

Tahap pembuatan animasi Asal Mula Gunung Meratus dan Danau Jempang dilakukan setelah data terkumpul, dimulai dari tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

1.6.3 Metode Analisis

Metode yang digunakan untuk menganalisis hasil penelitian ini adalah metode kualitatif yang berfokus pada penilaian dan respon audiens terhadap hasil produksi.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan penelitian ini memiliki sistematika penulisan yang bertujuan untuk menghasilkan penelitian yang lebih terarah. Sistematika penulisan skripsi

“Pembuatan Animasi Asal Mula Gunung Meratus dan Danau Jempang Sebagai Media Edukasi Kultural dengan Teknik Motion Graphic” adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi penjelasan tentang penelitian yang akan dibahas. Dimulai dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab kedua mendeskripsikan teori-teori yang melandasi penelitian, berdasarkan penelitian sebelumnya dan literatur yang sudah ada.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai perancangan dan pembuatan animasi, dimulai dari pra produksi hingga pasca produksi animasi 2D *motion graphic*, beserta spesifikasi perangkat keras dan lunak yang digunakan selama masa produksi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab keempat berisi implementasi dan pengujian.

BAB V PENUTUP

Bab yang berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan setelah penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar seluruh sumber referensi yang digunakan dalam penelitian.