

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi adalah salah satu bidang yang paling berkembang di dunia saat ini. Dalam menyampaikan informasi dapat menggunakan berbagai cara, salah satu nya dengan multimedia. Multimedia mempermudah manusia karena di dalamnya sudah mencakup banyak hal seperti gambar, animasi, video, teks dan audio sehingga informasi dapat diterima secara jelas dan menarik. Video animasi merupakan salah satu media yang sering digunakan untuk menyampaikan informasi. Film animasi 2D saat ini sangat dibutuhkan. Selain dapat diterima berbagai kalangan, film ini bagus untuk karakter anak – anak jika memiliki cerita yang mendidik [1].

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.

Masyarakat Indonesia sangat kaya akan legenda atau cerita rakyat. Ada ratusan cerita rakyat yang tersebar dari Aceh hingga Papua. Legenda atau cerita rakyat tersebut dapat digali dan dijadikan sumber ide untuk selanjutnya

dikembangkan menjadi film animasi. Bahkan saat ini sudah banyak penerbit yang mencoba membuat buku cerita rakyat Indonesia kemudian dicetak dan dijual pada masyarakat umum. Artinya untuk mengembangkan film animasi yang bertema cerita rakyat lebih mudah lagi dalam mencari ide dan memberi karakter tokohnya.

Selain kaya akan cerita rakyat, Indonesia juga kaya akan hamparan pemandangan yang indah, seperti antara lain hutan, gunung, pantai, lautan, gua, cagar budaya, museum, candi dan sebagainya yang tersebar hampir merata diseluruh wilayah Nusantara. Sebagian kecil dari tempat-tempat tersebut telah dikenal oleh anak-anak namun tidak sedikit pula yang belum dikenal oleh mereka. Kekayaan alam dan keindahan alam Indonesia perlu dikenalkan dan anak-anak perlu diberi kesadaran lebih dini untuk mengenal dan menjaga kelestariannya.

Film animasi cerita rakyat Indonesia memiliki potensi yang luar biasa untuk dikembangkan. Sementara keindahan alam Indonesia juga memiliki potensi untuk dinikmati keindahannya. Jika dua hal ini saja digabungkan untuk menjadi ide dasar dari pembuatan film animasi maka akan menjadi karya seni yang sangat menarik untuk ditonton.

Kebudayaan Indonesia memiliki berbagai macam cerita diantaranya legenda dan cerita rakyat, salah satunya adalah cerita rakyat "Lutung Kasarung", yang mengangkat cerita tentang seorang raja yang bernama Prabu Tapa Agung dan kedua anaknya yang bernama Purbararang dan Purbasari. Purbasari di pilih oleh raja untuk menggantikannya memimpin kerajaan. Purbararang yang tidak terima pun mengirimkan sihir sehingga badan purbasari menjadi penuh bintik-bintik dan di asingkan di hutan. Dihutan lah Purbasari bertemu Lutung Kasarung

dan saling jatuh cinta [3]. Cerita rakyat tradisional “Lutung Kasarung” ini mengandung nilai-nilai moral yaitu agar tidak punya sifat suka memandang rendah orang lain, dan harus memiliki sifat pemaaf dan tidak pendendam.

Selain itu, Studi meta-analisis oleh Ke, Lin, Ching, Dwyer (2006) pada animasi pembelajaran, yang menghasilkan hasil-hasil penelitian dalam penggunaan animasi untuk pembelajaran, menunjukkan bahwa rata-rata, kelompok yang menggunakan animasi mengalami peningkatan pembelajaran *multi-level* sebesar 63%, sementara kelompok yang menggunakan ilustrasi statis mengalami peningkatan sebesar 50% saja. Penelitian yang sama, oleh Ke, Lin, Ching, Dwyer (2006), juga memperlihatkan bahwa efektifitas animasi bervariasi untuk setiap level pembelajaran. Jika dibanding dengan ilustrasi statis, animasi jauh lebih dapat meningkatkan ketekunan menunjukkan kesungguhan dalam belajar lebih besar jika dibandingkan dengan mereka yang menerimanya dengan gambar statis [2]

Menurut Angry Natasya Devi (2017), Tujuan dari animasi ini adalah agar masyarakat Indonesia mengetahui dan mencintai budaya melalui film animasi 2D cerita rakyat "Lutung Kasarung" dengan unsur budaya itu sendiri yaitu cerita rakyat khususnya dari Jawa Barat [4]. Sanggar Sejati adalah sebuah tempat berkumpulnya komunitas orang-orang pecinta seni. Sanggar Sejati ini sejatinya didirikan sebagai ajang wadah bereksplorasi bagi para seniman-seniman muda di daerah Jogja bagian timur, dan nama Sejati ini adalah singkatan dari Seniman-seniman Jogja bagian timur [5].

Kisah "Lutung Kasarung" 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 "Lutung Kasarung" ini, anak-anak tertarik untuk melihat film ini. Untuk menanamkan budi pekerti dan rasa cinta tanah air terhadap anak usia sekolah dapat dilakukan melalui menonton film animasi 2 dimensi seperti "Lutung Kasarung".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan, maka dapat dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan adalah, "Bagaimana penulis mampu membuat Film Animasi 2D Cerita Rakyat "Lutung Kasarung" untuk Media Edukasi Anak-Anak di Sanggar Sejati?"

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan terhadap permasalahan dari penelitian, maka dilakukan pembatasan dari permasalahan yang diteliti, yaitu:

1. Film animasi berbentuk 2D atau 2 Dimensi.
2. Film animasi 2D cerita rakyat berjudul "Lutung Kasarung" untuk media edukasi anak-anak di Sanggar Sejati.
3. Film animasi 2D yang dihasilkan berdurasi 3 menit.
4. Film animasi 2D cerita rakyat "Lutung Kasarung" akan ditayangkan di Sanggar Sejati.
5. Film animasi 2D informasi ini menggunakan teknik frame by frame.
6. Bahasa yang digunakan yaitu Bahasa Indonesia.

1.4 Maksud dan tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penyusunan penelitian ini adalah:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata Satu (S1) di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Membuat film animasi 2D cerita rakyat "Lutung Kasarung" untuk Media Edukasi Anak-Anak di Sanggar Sejati.
3. Mengenalkan kepada anak-anak di Sanggar Sejati tentang cerita rakyat "Lutung Kasarung".
4. Menyampaikan pesan bahwa jika kita ingin mendapatkan sesuatu dengan cara yang dapat merugikan seseorang, itu akan membuat kita tidak berhasil. Kita tidak boleh iri dengan sesama kita apalagi sampai merugikan orang tersebut dan juga kita harus selalu mengucapkan syukur apapun kondisi kita.
5. Menerapkan ilmu yang di ajarkan di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat, sebagai berikut :

1. Bagi penonton, diharapkan dapat memberikan wawasan baru.
2. Bagi penulis, diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan tentang pembuatan film animasi.
3. Bagi Pembaca, dapat menjadi referensi untuk penelitian yang selanjutnya agar penelitian lebih sempurna.

1.6 Metode Penelitian

Metode Kuantitatif: Melakukan pengumpulan data penelitian yang berhubungan dengan objek masalah yang dikaji.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Yaitu pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung di objek penelitian dengan membagikan kuesioner di Sanggar Sejati, pada tanggal 20 Januari 2020. Dan juga melakukan pengamatan terhadap film-film animasi 2D yang dapat dijadikan referensi untuk membuat film animasi 2D.

2. Metode Wawancara

Melakukan wawancara langsung pada tanggal 20 Januari 2020, kepada bapak Tales Suparman selaku ketua Sanggar Sejati untuk mendapatkan informasi dan data-data yang di butuhkan dalam penelitian.

3. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data dengan melalui buku, jurnal, dan referensi dari perpustakaan serta file dari internet yang berhubungan dengan informasi tentang film kartun.

1.6.2 Metode Analisis

Menguraikan kebutuhan fungsional dan non fungsional dalam pembuatan film pendek animasi 2D "Lutung Kasarung".

1.6.3 Metode Perancangan

1. Pra Produksi

Dalam membuat karya animasi 2D yang berhubungan dengan kreatifitas diperlukan riset yang memadai, ide awal, dan konsep yang matang dengan eksekusinya proses pra-produksi meliputi [6].

- a. Konsep
- b. Cerita dan scenario.
- c. Desain karakter.
- d. Color node
- e. Storyboard.

2. Produksi

Pekerjaan ini merupakan pekerjaan utama dalam pembuatan animasi 2D yaitu tahap produksi.

- a. *Key Animation*
- b. *In Between*
- c. Background.
- d. Coloring.

3. Pasca produksi

Pasca produksi adalah bagian terakhir dari rangkaian proses pembuatan animasi. Disini karya animasi tadi akan dipoles dan diedit sehingga menjadi sebuah karya utuh yang enak dilihat [7].

- a. Compositing.

- b. Editing.
- c. Rendering.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini penulis menjabarkan secara garis besar dari isi skripsi ini menjadi lima bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka, pengertian animasi, sejarah animasi, jenis-jenis animasi, prinsip animasi, teknik pembuatan animasi, peralatan dasar pembuatan film animasi 2D, dan tahapan pembuatan film animasi 2D.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang profil Sanggar Sejati, teknik analisis dan perancangan desain yang digunakan dalam membangun film animasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang pembahasan perancangan, pembuatan serta implementasinya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran keseluruhan pembahasan dari bab – bab sebelumnya. Kesimpulan merupakan jawaban yang menjadi pokok permasalahan dari rumusan masalah. Dan saran yang diberikan merupakan harapan untuk pengembangan serta penyempurnaan dari hasil.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang penulis gunakan untuk menulis skripsi, baik berupa literatur dari internet maupun buku panduan.

LAMPIRAN

