

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sunan Kalijaga adalah putra Tumenggung Wilatikta Bupati Tuban. Sunan Kalijaga dikenal sebagai tokoh Walisongo yang melakukan penyebaran islam di Indonesia. Khususnya di Jawa melalui seni dan budaya. Sunan Kalijaga dikenal sebagai juru dakwah yang tidak hanya bisa mendalang, beliau juga dikenal sebagai pencipta bentuk-bentuk wayang dan lakon-lakon carangan yang di masuki ajaran islam. Tetapi begitu banyak masyarakat Indonesia, khususnya muslim di Indonesia, tidak mengetahui bahkan tidak mengenal sosok sunan Kalijaga dikarenakan sedikit media yang mengangkat topik tersebut dengan cara penyampaiannya yang mengasikkan. Melihat hal tersebut penulis berinisiatif untuk membuat media pembelajaran berupa animasi 2D yang mengangkat sejarah sunan Kalijaga dengan menerapkan efek *parallax*.

Karena pembuatan film animasi ini akan bersifat *story telling*, dimana gambar visual seperti *background* dan *foreground* akan sangat penting dalam memperjelas situasi dari narasi yang ada dan agar *background* dan *foreground* tidak hanya terlihat datar atau *flat* maka penulis memilih teknik *camera movement* dimana teknik *camera movement* ini dapat dimanfaatkan untuk memberi ruang atau dimensi sehingga dapat menciptakan efek *parallax*.

Berdasarkan pada latar belakang diatas, penulis mengangkat salah satu teknik *editing camera* 3D yang dapat menghasilkan efek *parallax*. Sehingga

penelitian ini berjudul “Pembuatan film animasi pendek 2D “The Legend of Sunan Kalijaga” dengan menerapkan efek parallax”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penyusun dapat mengambil rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimanakah cara menerapkan teknik *parallax* pada pembuatan film animasi pendek 2D yang berjudul “THE LEGEND OF SUNAN KALIJAGA”?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Film animasi pendek 2D menceritakan kisah sunan Kalijaga;
2. Kisah Sunan Kalijaga di ambil dari buku *Atlas Walisongo* karya Agus Sunyoto;
3. Pengujian pada film animasi pendek 2D dengan membagikan kuesioner kepada orang yang ahli dibidang animasi yang telah melihat film pendek animasi 2D ini;
4. Hasil akhir dari film pendek animasi 2D akan ditayangkan di *channel* youtube.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Mengenalkan sunan Kalijaga kepada masyarakat Indonesia, khususnya yang beragama islam;
2. Meningkatkan kemampuan dalam bidang multimedia dan menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta;
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Program Studi Strata 1 Informatika di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

Tujuan yang ingin dicapai penulis adalah :

1. Terciptanya film animasi pendek 2D dengan judul "THE LEGEND OF SUNAN KALIJAGA" dan dapat di unggah ke Youtube;
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan dan mempunyai gelar sarjana komputer dalam bidang informatika dan komputer di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

## **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan untuk penulisan dan penyelesaian film animasi 2D melalui beberapa metode, yaitu :

### **1.5.1 Pengumpulan data**

Dalam mengumpulkan data, metode yang digunakan adalah metode kepustakaan. Metode kepustakaan adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi atau konsep - konsep teoritis menggunakan buku dan internet sebagai bahan referensi.

### 1.5.2 Metode Analisis

Menganalisis beberapa contoh animasi 2D yang menerapkan efek parallax yang telah ada, untuk kemudian diterapkan pada animasi 2D dengan menerapkan efek parallax yang akan dibuat nantinya. Melakukan analisis terhadap kebutuhan yang dibutuhkan selama proses pengerjaan.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Pada metode perancangan, dilakukan di tahap pra-produksi yang meliputi tentang pembuatan konsep, naskah, pembentukan karakter, *dubbing* dan *storyboard*.

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan terdapat dua tahap, yaitu :

#### 1. Tahap Produksi

Produksi yaitu tahap pembuatan film animasi yang meliputi pembuatan *background*, *foreground*, *drawing animation*, dan *coloring*.

#### 2. Tahap Pasca Produksi

Pasca produksi yaitu tahap *composite*, *editing* dan *rendering* animasi yang telah dibuat sehingga menghasilkan master film yang siap dikemas pada tahap selanjutnya. Setelah film dianimasikan dan di *render*, masih perlu dilakukan beberapa proses pasca produksi untuk menambahkan efek-efek suara.

### 1.5.5 Metode Testing

Setelah pembuatan video selesai, maka dilakukan pengujian dengan kuesioner, yang mana kuesioner akan dibagikan kepada orang yang ahli dibidang animasi untuk mengetahui apakah penerapan efek parallax dalam film animasi ini sudah baik.

### 1.5.6 Metode Implementasi

Pada metode implementasi, film animasi pendek 2D dengan menerapkan efek parallax yang telah selesai akan diunggah ke media sosial Youtube.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami tentang penulisan penelitian ini, maka penulis mengelompokkan materi penulisan menjadi lima bab, yaitu :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang uraian Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

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

Dalam bab ini berisi tentang teori - teori dan konsep dasar yang melandasi permasalahan penelitian ini.

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

Pada bab ini berisi tentang analisis yang digunakan dan penjelasan tahap pra produksi.

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

Menjelaskan tentang tahap produksi dan pasca produksi pembuatan film animasi pendek 2D dengan menerapkan efek parallax.

#### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat diberikan oleh penulis dari hasil penelitian yang dilakukan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**

