

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Animasi 2D adalah penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi. Hal ini dilakukan dengan urutan gambar berturut-turut, atau "frame", yang mensimulasikan gerak oleh setiap gambar menunjukkan berikutnya dalam perkembangan bertahap langkah-langkah[1].

Semakin pesatnya perkembangan industri kreatif yang bergerak dibidang teknologi digital, memberikan dampak positif dalam perkembangan teknik pembuatan film animasi komputer atau *2D Digital animation*. Film animasi diharapkan lebih mengangkat tema tentang nilai luhur kebudayaan dan tema kehidupan sehari-hari. Karena dengan film animasi dapat menyampaikan informasi dan pesan-pesan moral yang bisa dipahami dengan mudah oleh masyarakat.

Pada dasarnya cerita asal usul Wonosobo merupakan cerita yang bersifat sejarah yang tidak lepas dari peran tiga tokoh Kyai yang salah satu dari keturunannya menjadi Bupati pertama Wonosobo. Bupati ini bernama K.T Jayanegara, dia memiliki pewaris encis yang membuatnya sakti dan dikasihi oleh sang Prabu Mataram. Maka dari itu membutuhkan sebuah konsep baru dalam

penyajianya, akan lama bila ditampilkan melalui live show karena terdapat banyaknya adegan-adegan yang bersifat imajinatif, seperti halnya sebuah pembuktian K.T. Jayanegara dengan kesaktiannya guna membuktikan kesetiannya kepada kerajaan Mataram. Alasan menggunakan konsep 2D guna memperkuat suasana imajinatif.

Dari latar belakang di atas penulis mengambil judul “Perancangan Film Animasi 2D Asal-Usul Wonosobo” menggunakan konsep animasi 2D dalam menggambarkan cerita dari asal usul Wonosobo.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk pembahasan yang lebih terarah dan terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka rumusan masalah pada skripsi ini yaitu: *“Bagaimana membuat perancangan dan pembuatan film animasi 2dimensi Asal Usul Wonosobo”*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film animasi ini perlu adanya pembatasan permasalahan untuk memberikan pembahasan yang jelas. Batasan masalah pembuatan film animasi 2D “Asal Usul Wonosobo” adalah sebagai berikut :

1. Animasi yang dibuat hanya dalam bentuk animasi 2D.
2. Pembuatan film menggunakan teknik frame by frame.
3. Bentuk dan karakter yang ditampilkan ada 7 karakter yaitu seekor kerbau, Kyai Kaladite, Kyai Wiragati, makhluk halus, K.T. Jayanegara, Pangeran Adipati dan prajurit.

4. Informasi yang disampaikan hanya membahas tentang asal usul Wonosobo.
5. Penayangan film animasi ini ditayangkan di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Daerah Wonosobo.
6. Durasi hanya 4 menit 23 detik.

1.4 Tujuan penelitian

Adapun tujuan laporan skripsi ini adalah untuk:

1. Membuat film animasi 2dimensi asal-usul Wonosobo.
2. Dapat membantu mempermudah menyampaikan pengetahuan, khususnya dalam bidang multimedia dalam pembuatan film animasi dengan teknik 2D.
3. Memperkenalkan kepada audience, dalam hal ini mengenai asal usul Wonosobo.
4. Memanfaatkan perkembangan teknologi multimedia dan komputer.
5. Sebagai langkah upaya untuk implementasi TI ilmu yang diperoleh selama kuliah di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat penelitian

1.5.1 Bagi penulis

1. Melatih penulis untuk membuat suatu karya nyata yang berguna bagi suatu instansi atau perusahaan tertentu dalam bidang multimedia.
2. Mengetahui proses dan cara dalam pembuatan film animasi ini.

1.5.2 Bagi Masyarakat Umum

1. Menjadi salah satu media pengetahuan yang menarik sekaligus dapat mengedukasi, bahwasannya sejarah itu peristiwa masa lampau yang disebabkan oleh aktivitas manusia yang berakibat pada perubahan dan peradaban umat manusia.

1.5.3 Bagi animator

1. Dengan adanya film animasi 2d bersejarah, maka animator dapat menambah referensi dalam membuat suatu karya film animasi 2d bersejarah.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang diharapkan sesuai tujuan, maka dalam pembuatan film animasi ini perlu adanya data yang benar, lengkap serta akurat. Untuk itu perlu dilakukan beberapa metode dalam pengumpulan data agar tercapai tujuan tersebut sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Studi Pustaka

Yaitu pengumpulan data atau informasi dari buku-buku yang memuat cerita / sejarah yang terkait dengan perancangan film animasi, maupun file-file dari internet serta pemikiran individu dan segala materi yang berkaitan dengan proses pembuatan animasi 2d yang dapat diperoleh di perpustakaan.

2. Metode Pengamatan/ Observasi

Yaitu mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi yang sedang populer, mencoba tutorial atau panduan rancangan film animasi yang diperoleh dari berbagai sumber.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan secara Kualitatif.

1.6.3 Metode produksi

Setelah penulis menganalisa animasi maka penulis merancang animasi melalui tahap Pra-Produksi, yaitu membuat ide cerita, membuat *script*, membuat *storyboard* dan analisis kebutuhan *software* maupun *hardware*.

1. Produksi

Peneliti mulai membuat animasi sesuai dengan konsep yang telah di rancang.

2. Pasca-Produksi

Dalam tahap ini peneliti melakukan editing animasi, mulai dari penyusunan animasi, penambahan audio hingga final editing.

1.6.4 Metode Evaluasi

Pada metode ini penulis akan melakukan uji coba film animasi 2D “asal usul Wonosobo” Apakah animasi yang telah dibuat sesuai dengan rancangan.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan skripsi ini, penulis menjabarkan skripsi ini menjadi 5 bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang mendukung dalam proses penyusunan penelitian ini. Berisi mengenai definisi-definisi dan teori-teori yang menjadi dasar dalam penulisan penelitian yang diambil dari berbagai sumber.

BAB III PERANCANGAN

Bab ini berisi perancangan dan pembuatan film animasi yang akan dibuat dimulai dari perhitungan berdasarkan metode yang dipakai hingga tahap perancangan tampilan film animasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan film Animasi 2D “Asal Usul Wonosobo”.

BAB V PENUTUP

Bab penutupan berisi kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan masalah yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, permohonan kritik dan saran.

DAFTAR PUSTAKA