

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi modern, banyak masyarakat yang mulai melupakan permainan tradisional terlebih lagi anak-anak generasi sekarang. Padahal permainan tradisional memiliki manfaat yang penting bagi pertumbuhan anak-anak untuk melatih fisik, mental, ketangkasan, kreatifitas, kecerdasan, dan lebih mengenali alam dan lingkungan sekitar mereka. Namun sekarang ini banyak yang memilih mengurung diri dengan perkembangan teknologi yang memanjakan mereka seperti bermain gadget, sosial media dan komputer.

Begitu juga dengan film animasi yang mengalami banyak perkembangan di dunia modern, yaitu dengan munculnya teknik baru pembuatan animasi menggunakan komputer, teknik ini sering disebut dengan animasi komputer atau digital *animation*. Banyak studio produksi film animasi sekarang yang memanfaatkan teknologi komputer untuk memproduksi film animasi karena memberi banyak kemudahan dalam proses produksinya, dan hasilnya jauh lebih baik daripada menggunakan teknik animasi tradisional.

Memanfaatkan hal tersebut, penelitian dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Animasi Film Kartun 2D “SODOR” Menggunakan Teknik Digital *Animation*” akan membuat film yang terinspirasi dari salah satu permainan tradisional yaitu gobak sodor. Dengan penelitian ini, diharapkan dapat mengingatkan kembali pada permainan tradisional yang menjadi budaya Indonesia,

serta masyarakat dapat memainkan permainan tradisional di kehidupan modern sebagai olahraga lokal sekaligus melestarikan warisan budaya leluhur agar tidak hilang seiring perkembangan zaman.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana cara merancang dan membuat film kartun 2D “SODOR” yang terinspirasi dari permainan tradisional budaya Indonesia gobak sodor?

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah diteliti agar lebih terarah pada pada hasil yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Cerita yang dibahas yaitu tentang permainan tradisional budaya Indonesia gobak sodor.
2. *Software* yang digunakan dalam pembuatan film “SODOR” meliputi:
  - a. Adobe Photoshop
  - b. Adobe After Effects CC 2017
  - c. Adobe Premiere Pro CC 2017
  - d. Adobe Audition CC 2017
  - e. Clip Studio Paint 64-bit
3. Teknik yang digunakan dalam pembuatan film “SODOR” yaitu *digital animation*.
4. Hasil dari film “SODOR” berupa berkas video dengan format MP4.

5. Media publikasi yang digunakan yaitu dengan mengunggahnya ke situs media online Youtube.com.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah:

1. Merancang dan membuat animasi film kartun 2D dengan judul SODOR menggunakan teknik digital *animation*.
2. Mengingatkan kembali kepada salah satu permainan tradisional budaya Indonesia yaitu gobak sodor kepada masyarakat terutama anak-anak.
3. Berharap masyarakat dapat memainkan permainan tradisional Indonesia di kehidupan modern sebagai olahraga lokal.
4. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program (S1) Strata Satu Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Ingin ikut berperan aktif dalam memajukan perkembangan animasi Indonesia.

## **1.5 Metode Penelitian**

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1.5.1.1 Observasi**

Pengumpulan data dengan cara mengamati film animasi yang sedang populer dan film animasi yang mendapat penghargaan, serta mempelajari materi pembelajaran yang berkaitan tentang pembuatan animasi 2D dari berbagai sumber.

#### **1.5.1.2 Studi Kepustakaan**

Pengumpulan data dengan cara membaca buku dan sumber data lainnya yang berhubungan dengan penelitian.

### **1.5.2 Metode Analisis**

Metode analisis yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah dengan menganalisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

### **1.5.3 Metode Perancangan**

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan menggunakan tahapan pembuatan animasi meliputi tahap *pra*-produksi, produksi, hingga *post*-produksi.

### **1.5.4 Metode Pengembangan**

Metode pengembangan dalam penelitian ini dimulai dengan tahap *pra*-produksi dimana pada tahap ini ide, tema, *logline*, sinopsis, penulisan naskah,

sketsa karakter dan *storyboard* dibuat. Selanjutnya masuk pada tahap produksi yang berisi pembuatan *background*, *key animation* dan *in-between*, *coloring*, dan *sound*. Yang terakhir adalah masuk ke tahap *post-produksi*, pada tahap ini dilakukan proses *compositing*, *editing*, dan *rendering*.

### 1.5.5 Metode Testing

Metode testing yang digunakan adalah dengan menguji film sebelum dipublikasikan, setelah film selesai di-*render* pada tahap *post-produksi*, film akan ditayangkan untuk menguji secara keseluruhan mulai dari kualitas gambar, kualitas *frame rate*, dan kualitas suara apakah sudah memenuhi standar yang ditentukan sebelumnya. Jika sudah memenuhi standar, maka akan masuk ke bagian final, jika belum akan direvisi di tahap produksi.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang akan dilakukan dalam penyusunan skripsi ini dibagi menjadi lima bab, yaitu:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang landasan teori, tinjauan pustaka dan tinjauan umum yang digunakan untuk mendukung judul dan hal yang mendasari penulisan penelitian, serta perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan film animasi penulis.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini memuat tentang analisis dan perancangan yang dilakukan oleh penulis dalam pembuatan film kartun 2D dari metode yang digunakan mulai dari tahap *pra*-produksi, produksi, hingga *post*-produksi film "SODOR".

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang proses dan hasil dari pembuatan film kartun 2D "SODOR".

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini memuat kesimpulan yang didapat sesuai dengan penelitian yang dilakukan. Bab ini juga memuat permohonan kritik dan saran