

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi terutama teknologi multimedia telah berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang ini menjadi mudah dan menyenangkan. Perkembangan teknologi tersebut yang mudah ditemui, yaitu penggunaan teknologi multimedia dalam dunia pembuatan animasi. Terdapat beberapa jenis animasi yang sering diproduksi, mulai dari animasi 2D atau animasi 3D yang dibuat sedemikian rupa sehingga mempunyai sifat seperti aslinya. Pada masa sekarang banyak bermunculan software yang dibuat untuk merancang film animasi, selain software ada pula alat yang dirancang untuk dapat menggambar digital, dimana tidak membutuhkan kertas dan pensil lagi. Gabungan dari kedua teknologi ini sungguh memudahkan pembuatan film animasi 2D atau 3D yang rancangan awal hingga akhirnya dilakukan semua menggunakan bantuan komputer.

Dilihat dari perkembangan saat ini, penulis ingin mencoba membuat animasi 2D dengan memanfaatkan digital drawing. Dengan mengangkat tema cerita rakyat asal usul Nyi Roro Kidul dengan tokoh utama "Nyi Roro Kidul". Penulis memilih tokoh "Nyi Roro Kidul" sebagai karakter tokoh utama karena dalam cerita ini "Nyi Roro Kidul" merupakan Ratu Laut Selatan atau Kanjeng Ratu Kidul adalah tokoh legenda yang sangat populer di kalangan masyarakat Pulau Jawa dan Bali. Kepercayaan akan adanya penguasa lautan di selatan Jawa (Samudera Hindia)

dikenal terutama oleh suku Sunda dan suku Jawa. Orang Bali juga meyakini adanya kekuatan yang menguasai pantai selatan ini. Maka dari itu konsep ini digunakan dengan alasan animasi salah satunya adalah akan sulit jika di liveshootkan karena adanya adegan-adegan action yang tidak mungkin dilakukan. Hal itu membuat konsep cerita ini sangat cocok untuk dilakukan dengan teknik animasi 2D boning. Dari uraian latar belakang tersebut diatas maka penulis mengambil teknik ini dalam memvisualisasikan cerita tersebut agar cerita tersebut dapat tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan uraian tersebut penulis mengambil judul “Perancangan dan Pembuatan Film Animasi “Kisah Nyi Roro Kidul” Berbasis 2D” bermaksud untuk dijadikan media penyampai pesan moral kepada masyarakat dan menjaga nilai-nilai budaya luhur demi kemajuan bangsa.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas. Permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut : *“Bagaimana Perancangan dan Pembuatan Film Animasi “Kisah Nyi Roro Kidul” Berbasis 2D?”*

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah berikut ini :

1. Animasi yang di buat menggunakan tekning *boning*.
2. Teknik gambar menggunakan digital drawing.
3. Mengadaptasi dari sebuah buku dongeng asli nusantara karangan Sofia Al Virzhie dan diterbitkan oleh Checklist menjadi bentuk film pendek animasi

2D dengan cara membuat konsep serta karakter yang sesuai dengan target audience.

4. Dilakukan pengujian dengan kuisisioner yang berkaitan dengan pemutaran animasi pendek ini. Dilakukannya pengujian ini untuk menentukan apakah animasi ini sudah seperti yang diharapkan atau tidak. Ada pertanyaan kuisisioner beserta kunci jawabannya yang akan diajukan kepada responden.

#### **1.4 Tujuan Penulisan**

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan film animasi pendek yang menceritakan tentang kisah hidup dan awal mula terjadinya Nyi Roro Kidul.
2. Menyampaikan pesan moral kepada masyarakat dan menjaga nilai-nilai budaya luhur demi kemajuan bangsa.
3. Mengembangkan dan menambah wawasan sesuai bidang yang dikuasai.
4. Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna memenuhi syarat kelulusan jenjang pendidikan strata I di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

#### **1.5 Manfaat Penulisan**

Penyusun laporan ini diharapkan oleh penulis dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Diharapkan dapat menyajikan media informasi yang bersifat menghibur namun berbobot.
2. Diharapkan dengan adanya film pendek ini memberikan gambaran akan pentingnya bersikap baik terhadap sesama.

3. Mengembangkan diri dan memberikan pengetahuan baru sesuai dengan kemampuan sendiri tentang pembuatan animasi yang inovatif.
4. Diharapkan dapat mengenalkan video animasi yang bukan hanya menghibur bagi anak-anak, tetapi remaja dan orang dewasa pun dapat mengapresiasinya.

## **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam pembuatan film animasi ini dibagi menjadi lima yaitu metode pengumpulan data, metode analisis, metode perancangan, metode pengembangan, dan metode pengujian.

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Metode Kepustakaan**

Metode keputakaan dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dapat diperoleh di perpustakaan.

#### **2. Metode Literatur**

Pengambilan data dengan metode literature digunakan untuk mendapatkan informasi dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan animasi dua dimensi.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Metode analisis dilakukan untuk mengumpulkan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat film animasi, seperti menganalisa kebutuhan fungsional dan non fungsional.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan merupakan tahapan pertama dalam pembuatan animasi yaitu tahap pra produksi. Pada tahapan ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan untuk membuat film animasi menentukan ide cerita hingga pembuatan storyboard.

### 1.6.4 Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan yang dilakukan merupakan tahap kedua dan ketiga pembuatan animasi yaitu tahap produksi dan pasca produksi. Hal yang dilakukan pada tahap ini yaitu implementasi bahan-bahan yang telah dikumpulkan pada tahap pra produksi. Pertama dilakukan pembuatan gambar, selanjutnya adalah proses animasi gambar. Pada tahap pasca produksi dilakukan pembuatan narasi suara, *dubbing*, *editing*, memeriksa hasil sementara setelah *editing*, lalu dilakukan *rendering* untuk memperoleh hasil akhir berupa video.

### 1.6.5 Metode Penguji

Pada tahap ini dilakukan uji terhadap film animasi dua dimensi yang telah dibuat dengan menggunakan kuisioner yang diberikan kepada seorang animator.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan penulis dibagi menjadi lima bab, berikut ini adalah uraian dari lima bab tersebut:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab 1 merupakan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.



## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada Bab II diuraikan mengenai teori-teori yang digunakan dalam penulisan skripsi ini, seperti tinjauan pustaka, teori tentang film, standar film animasi, yang meliputi pengertian animasi, animasi dua dimensi, prinsip animasi, dan proses pembuatan film animasi, dan perangkat lunak yang digunakan penulis.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab III membahas tentang analisis perancangan animasi *boning* mulai dari pembuatan alur cerita serta tahapan pra produksi, seperti pembuatan ide cerita, pemilihan tema, perancangan karakter, background serta storyboard.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada Bab IV dijelaskan tentang implementasi pembuatan film animasi dua dimensi tahapan produksi lanjutan dari tahapan pra produksi yang telah dirancang pada Bab III. Pada bab ini juga dibahas tentang pengujian film animasi menggunakan kuisioner yang dibuat penulis.

## **BAB V PENUTUP**

Bab V berisi kesimpulan dari hasil pengujian dan analisis serta saran-saran yang disampaikan penulis bagi penulis selanjutnya.