

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Wayang merupakan wanacerita yang memiliki nilai luhur. Kisahnya pun bisa dikembangkan dengan syarat masih sesuai dengan pakem yang ada. Berdasarkan hal tersebut muncul karya sastra berupa novel budaya. Kisah dari novel budaya ini diambil dari kisah-kisah pewayangan dengan tetap mengacu pada pakem yang ada. Namun meski memiliki kualitas yang baik dan banyak cerita yang ada, novel budaya belum terlalu banyak diminati saat ini. Kebanyakan orang hanya tahu atau bahkan hanya pernah mendengar tentang kisah romantisme dalam Ramayana dan peperangan dalam Mahabarata.

Sementara itu hal yang lebih digemari yakni animasi. Gambar yang bergerak dengan dukungan efek maupun tambahan suara menjadi produk yang diminati. Munculnya animasi karya bangsa sendiri menjadi salah satu bukti berkembangnya animasi di Indonesia. Animasi digemari oleh semua kalangan dan semua umur. Berbagai jenis animasi baik dua dimensi maupun tiga dimensi bermunculan dengan judul dan tokoh baru. Berkembangnya animasi ini tentunya akan semakin baik dengan menyajikan tontonan yang bisa dijadikan tuntunan utamanya animasi yang sering dilihat oleh anak-anak.

Berdasarkan uraian diatas, penulis membuat suatu animasi dua dimensi dengan mengadaptasi cerita novel pewayangan. Cerita yang diangkat merupakan sebuah bagian dari keseluruhan novel yang ditulis oleh Ardian Kresna. Bagian yang diambil berupa kisah keluarga Resi Gotama dan petaka yang dialami karena

Cupu Manik Astagina, yaitu benda pusaka milik dewa. Resi Gotama sebagai seorang Raja yang bijaksana dan alim dapat terguncang batinnya karena sebuah benda yang seharusnya mengandung pelajaran mengenai delapan sifat dasar kepemimpinan namun justru memberinya petaka. Penulis memilih cerita pewayangan sebagai wujud peran serta dalam usaha pelestarian budaya Jawa. Penelitian ini juga diharapkan mampu menarik perhatian masyarakat khususnya pemuda untuk turut serta memanfaatkan teknologi bagi kelestarian budaya bangsa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis membuat rumusan masalah yaitu bagaimana merancang dan membuat film animasi dua dimensi "Air Mata Gotama" dengan mengadaptasi bagian novel Cupu Manik Astagina?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat padapenelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Informasi yang terdapat dalam pembahasan adalah pembuatan film animasi dua dimensi "Air Mata Gotama" dengan kisah adaptasi novel "Cupu Manik Astagina".
2. Cerita pakem yang digunakan adalah novel "Cupu Manik Astagina" karya Ardian Kresna .
3. Animasi yang dibuat tidak memakai dialog antarkarakter.
4. Animasi yang dibuat merupakan animasi *frame to frame*.
5. Teknik yang dipakai dalam pembuatan animasi meliputi *basic animation*.

6. Durasi film animasi adalah 3 menit 30 detik.

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah:

1. Mempraktekkan teknik *frame by frame* dengan membuat film animasi dua dimensi mengenai cerita Cupu Manik Astagina yang diadaptasi dari novel karya Ardian Kresna.
2. Target penelitian ini adalah remaja Indonesia, utamanya pelajar yang berada di Yogyakarta.
3. Membuat animasi sebagai gambaran dari cerita awal novel.

1.5 Metode Penelitian

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

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan 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 literatur digunakan untuk mendapatkan informasi dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu

dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan animasi dua dimensi.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan yaitu analisis SWOT. Dalam analisis SWOT akan membahas tentang *Strengths* (kekuatan/keunggulan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunities* (peluang/kesempatan), dan *Threats* (ancaman) dari film animasi ini.

1.5.3 Metode Perancangan

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

1.5.4 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.

1.5.5 Metode Pengujian

Pada tahap ini dilakukan uji terhadap film animasi dua dimensi yang dibuat serta kesesuaian cerita dengan cerita Cupu Manik Astagina pada novel.

Pengujian dilakukan menggunakan kuisioner yang diberikan kepada seorang *animator*.

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menguraikan 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, wayang, dan perangkat lunak yang digunakan penulis.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada Bab III dijelaskan mengenai analisis SWOT yang meliputi *Strenghts* (kekuatan/keunggulan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunities* (peluang/kesempatan), dan *Threats* (ancaman).

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 analisa serta saran-saran yang disampaikan penulis bagi penulis selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

