

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Seiring perkembangan zaman, meningkat pula cara untuk menciptakan sebuah animasi, baik secara konvensional maupun digital, dan jenis animasi yang ada juga semakin bertambah. Animasi yang memanfaatkan teknologi digital menyebabkan penyampaian pesan melalui animasi sangat mudah dilakukan. Animasi merupakan salah satu hasil teknologi multimedia yang paling rumit dan butuh ketekunan sang animator dalam pengerjaannya. Animasi mulai dikenal secara luas sejak populernya media televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak dari makhluk hidup baik manusia, hewan, maupun tumbuhan [1].

Perkembangan teknologi multimedia saat ini semakin pesat, khususnya dalam bidang animasi. Animasi tidak hanya digunakan sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukasi dan penyampaian informasi yang efektif. Animasi 2D menjadi salah satu bentuk animasi yang masih banyak digunakan karena proses pembuatannya relatif sederhana serta mampu menyampaikan cerita dengan menarik melalui visual dan gerakan.

Salah satu teknik dalam pembuatan animasi 2D adalah teknik *frame by frame*, yaitu teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian yang berbeda. Pada animasi *frame by frame*, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakkan pada *frame* secara berurutan. Semakin banyak *frame* yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, animasi yang dihasilkan akan semakin halus [2]. Teknik ini dikenal mampu menghasilkan gerakan yang lebih detail, ekspresif, dan natural dibandingkan teknik lainnya, meskipun membutuhkan ketelitian dan waktu pengerjaan yang lebih lama. Animator dengan menggambar *frame* secara manual dapat memiliki kebebasan berimajinasi untuk

merealisasikan cerita dalam bentuk sebuah gambar. Oleh karena itu, teknik *frame by frame* masih banyak digunakan dalam produksi animasi yang menekankan kualitas gerak dan ekspresi karakter.

Di sisi lain, legenda dan tokoh sejarah lokal memiliki peran penting dalam melestarikan budaya dan nilai-nilai kearifan lokal. Legenda merupakan sejenis prosa naratif yang dianggap oleh penuturnya sebagai cerita yang benar, tidak mengandung unsur kesucian seperti mitos [3]. Pada umumnya legenda disampaikan secara lisan dari generasi ke generasi, sehingga sering kali sulit untuk mempertahankan keaslian dan kekayaan cerita seiring berjalannya waktu. Untuk mempermudah penyampaian dan pelestarian cerita legenda, diperlukan metode yang lebih menarik dan efektif. Dalam hal ini, animasi menjadi salah satu media yang sangat potensial. Salah satu tokoh yang dikenal dalam sejarah Jawa adalah Ki Ageng Sela, yang terkenal dengan kisahnya yang mampu menangkap petir. Kisah ini mengandung nilai-nilai keberanian, keteguhan, dan kepercayaan yang dapat dijadikan pembelajaran bagi masyarakat. Namun, seiring perkembangan zaman, minat generasi muda terhadap cerita rakyat cenderung menurun, terutama karena penyajian yang kurang menarik dan kalah bersaing dengan media digital modern.

Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam penyampaian cerita rakyat atau legenda agar lebih menarik dan mudah diterima oleh masyarakat, khususnya generasi muda. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengemas cerita tersebut dalam bentuk animasi 2D. Dengan memanfaatkan teknik *frame by frame*, diharapkan animasi yang dihasilkan memiliki kualitas visual yang baik serta mampu menggambarkan karakter dan alur cerita secara lebih hidup.

Dengan demikian, penulis menciptakan sebuah film animasi berjudul "Ki Ageng Sela: *Thunderbolt Conquest*" yang diharapkan dapat menggambarkan dan menyebarkan cerita rakyat secara visual dan dinamis. Film animasi ini tidak hanya bertujuan untuk melestarikan legenda, tetapi juga untuk menunjukkan potensi teknik animasi dalam mendukung penyampaian cerita dan memperkaya pengalaman penonton.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut, “Bagaimana membuat film animasi 2D legenda Ki Ageng Sela: *Thunderbolt Conquest*” dengan teknik *frame by frame*?”

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian mencapai tujuan yang diharapkan, maka dibuatlah batasan masalah sebagai berikut:

1. Cerita yang diangkat terbatas pada kisah Ki Ageng Sela dengan interpretasi yang disesuaikan untuk kebutuhan animasi.
2. Target durasi film animasi ini adalah 4 menit dengan format HD 1080p (1920x1080 pixel, 16:9 aspek rasio, *frame rate* 24 fps).
3. Aplikasi untuk memproduksi film animasi menggunakan Adobe Photoshop 2021, PaintTool SAI, Adobe Premiere Pro 2021, dan Studio One 7.
4. Referensi legenda Ki Ageng Sela diambil dari buku karangan milik W.L.Olthof berjudul “Babad Tanah Jawa” oleh Penerbit Narasi pada tahun 2017.
5. Evaluasi animasi dilakukan melalui uji kelayakan menggunakan kuiseoner dengan skala Likert.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dari penyusunan peneliti ini adalah:

1. Membuat film animasi 2D bertema legenda berjudul “Ki Ageng Sela: *Thunderbolt Conquest*” menggunakan teknik *frame by frame*.
2. Mengetahui tingkat kelayakan animasi 2D yang berjudul “Ki Ageng Sela: *Thunderbolt Conquest*” berdasarkan hasil evaluasi oleh ahli masyarakat umu, ahli sejarah, dan ahli media.

1.5 Manfaat Penelitian

Sub ini tentang pembuatan animasi legenda Ki Ageng Sela memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Penulis menambah wawasan dan pengalaman penulis dalam pembuatan film animasi legenda Ki Ageng Sela dengan menggunakan teknik *frame by frame*, serta sebagai syarat kelulusan jenjang strata 1 Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bagi Animator dapat mengetahui proses implementasi teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi legenda Ki Ageng Sela serta menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk membuat karya animasi legenda lainnya, terutama dalam mengimplementasikan teknik *frame by frame*.
3. Bagi Penonton animasi ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran tentang kisah Ki Ageng Sela sebagai salah satu warisan legenda Indonesia serta membantu melestarikan kisah tersebut di tengah perubahan zaman. Selain itu, animasi ini juga diharapkan mampu menarik minat generasi muda dan masyarakat umum, sekaligus menawarkan pendekatan baru dalam pengembangan dan penyampaian cerita legenda agar lebih menarik dan mudah dipahami.

1.6 Metodologi Penelitian

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian untuk memperoleh informasi yang relevan dan mendukung proses pembuatan animasi 2D. Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Metode Observasi yaitu kegiatan yang melibatkan seluruh kekuatan indera seperti pendengaran, penglihatan, perasa, sentuhan, dan cita rasa [4]. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan pengamatan dari beberapa

animasi legenda maupun animasi 2D yang dapat dijadikan sebagai referensi dalam implementasi teknik *frame by frame*.

1.6.2 Metode Perancangan

Dalam pembuatannya, pengimplementasian teknik *frame by frame* memiliki beberapa tahapan, yaitu:

1. Pra Produksi membahas tentang pembuatan konsep dan ide, penulisan naskah cerita, pembuatan *concept art*, *storyboard*, dan *animatic*.
2. Produksi berisi tentang *key animation*, *inbetween*, *clean up*, dan *coloring*, pembuatan efek visual, serta pembuatan *environment* yang dibutuhkan.
3. Pasca Produksi proses melakukan penambahan audio, penggabungan *scene* (adegan), dan tahap *editing*.

1.6.3 Metode Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa animasi yang dihasilkan telah sesuai dengan tujuan penelitian serta memenuhi aspek estetika, teknis, dan informatif. Evaluasi merupakan suatu alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui dan mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan [5]. Evaluasi juga digunakan untuk menilai kualitas suatu program/produk serta mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan sebagai dasar pengambilan keputusan perbaikan [6]. Pada penelitian ini dilakukan pembuatan kuisisioner yang berisikan nilai-nilai tentang pertanyaan suatu produk dan kualitasnya yang kemudian ditujukan kepada ahli praktisi.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini menguraikan teori-teori dasar dan sumber-sumber ilmiah yang relevan dan dapat dipertanggungjawabkan, yang mendukung penulisan skripsi mengenai pembuatan animasi 2D "Ki Ageng Sela: *Thunderbolt Conquest*" dengan teknik *frame by frame*.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan analisis sistem yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam perancangan film animasi, termasuk metode yang digunakan dalam proses penelitian dan pengembangan.

BAB IV Hasil dan Pembahasan,

Bab ini membahas hasil penelitian mulai dari tahap perancangan hingga tahap finishing, mencakup proses produksi dan pasca produksi film animasi.

BAB V Penutup

Bab ini menyajikan kesimpulan dari penelitian serta saran-saran yang relevan, sebagai penutup dari keseluruhan laporan.