

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sejarah merupakan sebuah topik yang sangat kental di negara Indonesia kita tercinta. Peradaban dari peradaban muncul dan hilang akan tetapi mereka meninggalkan peninggalan mereka untuk kita pelajari dan maknai tentang keberadaan mereka di masa lampau. Sudah menjadi tugas atau kewajiban kita untuk menjaga peninggalan-peninggalan mereka dikarenakan betapa berharganya nilai sejarah yang terkandung didalamnya. Di daerah Malang Raya banyak peninggalan bersejarah yang ada dan dari semua peninggalan tersebut salah satu yang paling mencolok adalah milik Kerajaan Singasari di masa lampau. Kerajaan Singasari adalah kerajaan yang didirikan oleh Ken Arok di sekitar tahun 1222 M. Kerajaan ini bermula di daerah Singasari, Malang. Dalam sejarah Jawa, kerajaan singasari sering disebut dari cikal bakal dari kerajaan majapahit kelak yang membentang di Nusantara [1].

Kerajaan Singasari juga meninggalkan banyak peninggalan sejarah pada masa puncak nya seperti misal candi Singasari yang menjadi saksi bisu dari kemegahan kerajaan tersebut. Untuk pakaian mereka selalu menggunakan kain berkualitas tinggi dengan hiasan rumit. Tentu dari itu semua juga terdapat konsep

hindu-buddha di candi, pakaian, dll. Kerajaan ini memiliki banyak nilai sejarah yang melekat. Contoh dari itu adalah peristiwa perang ganter yang merupakan perang antara ken arok dengan raja kertajaya.

Dari peristiwa bersejarah tersebut alangkah baiknya ada media yang bisa mempresentasikan perang ganter agar bisa lebih dilestarikan. Melalui permasalahan tersebut penulis memiliki ide untuk membuat animasi tentang perang ganter akan tetapi animasi tersebut memakai angle 2D side-scroller.

Animasi 2D side scroll merupakan salah satu teknik yang populer dalam pengembangan video game dan media interaktif. Teknik ini melibatkan pergerakan karakter dan elemen lain dalam ruang dua dimensi dari samping yang memberikan pengalaman bermain yang intuitif dan menarik. Animasi 2D side scroll telah ada selama beberapa dekade dan tetap populer, terutama di kalangan pengembang game indie. Meskipun konsep ini lahir bersamaan dengan era konsol 8-bit dan 16-bit, animasi 2D side scroll berhasil mempertahankan tempatnya di industri permainan.

Namun, bukan hanya permainan yang menggunakan animasi 2D side scroll. Seiring perkembangan industri film, iklan, dan pendidikan, konsep visual ini perluasan ke berbagai media. Penggunaan latar belakang berlapis dan perspektif yang relatif sederhana membuat animasi ini sangat mudah diakses bagi berbagai kelompok usia. Lebih dari itu, terima kasih atas kemajuan perangkat lunak animasi dan teknik digital, alat ini sekarang sangat mudah digunakan dan memberikan ruang bagi imajinasi yang tak berujung.

Di era digital, generasi muda lebih akrab dengan konten visual interaktif seperti animasi dibandingkan teks sejarah konvensional. Namun, media animasi

yang mengangkat sejarah Indonesia, khususnya sejarah kerajaan Jawa, masih sangat terbatas dan belum banyak menjangkau khalayak luas. Kondisi ini menyebabkan kurangnya kesadaran dan pemahaman masyarakat, terutama pelajar, mengenai peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah lokal.

Perancangan animasi 2D *side scroll* sebagai salah satu media pelestarian sejarah Perang Ganter sekaligus menumbuhkan kebanggaan remaja di wilayah Malang, karena Singosari merupakan cikal bakal berdirinya Kerajaan Majapahit.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana animasi 2D pasukan Tumapel/Singosari pada peristiwa perang ganter?

### **1.3 Tujuan**

Pembuatan animasi 2D Side Scroll untuk mempresentasikan peristiwa perang ganter agar bisa menjadi media pelestarian sejarah kerajaan singasari untuk remaja.

### **1.4 Manfaat**

Perang yang terjadi antara Tumapel dan kerajaan kediri ini merupakan peristiwa sejarah yang penting di Indonesia terutama di wilayah malang yang merupakan daerah dari kerajaan singosari pada masa itu. Manfaat yang dapat diperoleh adalah dapat mempresentasikan lebih dalam apa yang sebenarnya terjadi pada perang ganter.

### **1.5 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini dirumuskan untuk memberikan fokus yang jelas dalam proses perancangan animasi 2D dengan angle side scroll yang bertemakan Perang Ganter. Berikut adalah penjelasan lebih mendalam mengenai batasan-batasan tersebut:

- **Perancangan Animasi 2D dengan Angle Side Scroll**

Desain Penelitian ini akan difokuskan pada pengembangan animasi 2D dengan teknik side scroll. Dalam hal ini, animasi bergerak sesuai kiri-kanan, menurut persyaratan dan prinsip dasar permainan atau film 2-D umum. Elemen-elemen seperti pemberi latar belakang, transisi, dan pergerakan karakter di ruang 2D yang dinamis akan menjadi perhatian. .

- **Tema Peristiwa Perang Ganter**

Animasi yang dibuat akan berhubungan dengan Perang Ganter, peristiwa sejarah pada abad ke-13. Aspek yang akan digunakan tidak akan jauh dari peristiwa ini.

- **Karakter, Pakaian, dan Senjata Mengikuti Tema**

Karakter-karakter dalam animasi akan dirancang menggunakan pakaian, senjata, dan atribut budaya yang khas dari zaman terjadinya Perang Ganter. Ini akan mencakup penelitian mengenai jenis-jenis busana, peralatan perang, dan simbol-simbol budaya yang relevan dengan kerajaan Singosari. Pakaian dan senjata yang ditampilkan tidak hanya akan menambah keaslian visual, tetapi juga memberikan konteks yang lebih kaya tentang kehidupan masyarakat pada masa itu.

- **Prinsip-prinsip Animasi**

Dalam proses pembuatan animasi, penelitian ini akan tetap berpegang pada prinsip-prinsip dasar animasi yang telah ada, dan nantinya animasi ini akan menggunakan setidaknya 9 dari 12 animasi yang ada seperti antisipasi, squash and stretch, staging, pose to pose, follow through, slow in dan slow out, timing, secondary action, dan exaggeration. Batasan ini penting untuk memastikan bahwa animasi yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam menyampaikan cerita dan karakter.

- **Durasi**

Dalam perancangan ini, animasi 2d yang dibuat dibatasi pada durasi minimal 1 menit sebagai standar penyampaian narasi utuh, dengan target durasi maksimal 2 menit agar tetap efektif, ringkas dan sesuai dengan karakteristik media distribusi digital. pembatasan ini ditetapkan untuk menjaga fokus cerita pada representasi pasukan Singasari dalam perang ganter tanpa mengurangi esensi sejarah yang ingin disampaikan.

## **1.6 Metode**

### **1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian**

Untuk penelitian ini penulis akan mengunjungi sekaligus melakukan studi observasi tentang perang ganter di museum Singasari pada bulan September dan museum Panji pada bulan Oktober 2024 yang ada di kabupaten malang. Penulis juga melakukan penelitian ke candi singosari dan juga candi kidal untuk mendapatkan data yang dibutuhkan

### 1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

- **Perangkat Keras :**

- a) Handphone Samsung M12
- b) PC Desktop
- c) HUION Inspiroy H320M

- **Perangkat Lunak :**

- a) Software Aseprite
- b) capcut

### 1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

Pengumpulan data memakai literatur dan artikel jurnal yang ada di internet. wawancara dengan narasumber, dan juga dengan observasi ke tempat langsung

### 1.6.4 Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode analisis data kualitatif yang berfokus pada pemahaman makna dari data non-numerik. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan studi literatur dianalisis dengan cara mereduksi data, menyajikan data dalam bentuk narasi, kemudian menarik kesimpulan untuk mendukung proses perancangan animasi 2D bertema Perang Ganter dengan gaya pixel art.

## 1. Observasi

Observasi dilakukan untuk memahami konteks visual dan preferensi audiens terhadap media animasi. Hasil observasi meliputi kecenderungan penonton dalam menikmati animasi bersejarah, respon

terhadap gaya visual pixel art, serta relevansi animasi sebagai media edukasi. Data dari observasi dianalisis dengan mencari pola perilaku dan kecenderungan audiens, yang kemudian menjadi dasar dalam menentukan gaya desain dan alur cerita.

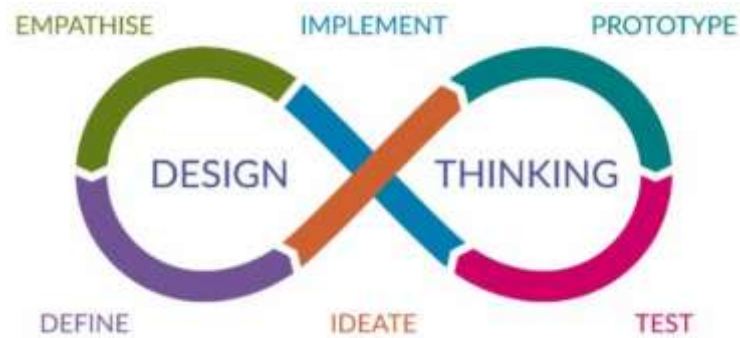
## 2. Wawancara

Wawancara dilakukan secara terbatas dengan narasumber, baik dosen sejarah, praktisi desain animasi, maupun calon audiens (mahasiswa/pelajar). Analisis dilakukan dengan menafsirkan jawaban narasumber, mengelompokkan temuan ke dalam kategori (misalnya: kejelasan narasi sejarah, daya tarik visual, dan efektivitas animasi sebagai media pembelajaran), serta menyimpulkan aspek penting yang perlu diperhatikan dalam perancangan animasi.

## 3. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan menelaah sumber-sumber akademis, seperti jurnal, buku, artikel, dan catatan sejarah terkait Perang Gantar, teori animasi (frame, inbetweening, warna, cahaya, alur cerita, side scroll, dan pixel art), serta penelitian terdahulu yang relevan. Data dianalisis dengan cara menghubungkan teori-teori tersebut dengan kebutuhan perancangan, sehingga menghasilkan dasar konseptual yang kuat untuk mendukung desain animasi.

### 1.6.5 Prosedur



Gambar 1.1 Design Thinking

*Design thinking* adalah metodologi desain yang memberikan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah. *Design thinking* ini sangat berguna dalam mengatasi masalah kompleks dengan memahami kebutuhan manusia yang terlibat, dengan membingkai ulang masalah, dengan cara yang berpusat pada manusia, dengan menciptakan banyak ide dalam sesi *brainstorming*, dan dengan mengadopsi pendekatan langsung dalam pembuatan ide prototipe dan pengujian.

- A. *Empathize* adalah tahap dimana peneliti akan melakukan observasi, wawancara, dan teknik lainnya dalam menggali keinginan, kebutuhan, dan juga perilaku dari pengguna
- B. *Define* adalah yaitu tahap perumusan masalah yang peneliti dapatkan pada tahap *empathize* yang telah dilakukan
- C. *Ideate* adalah tahap pencarian ide-ide untuk pemecahan masalah yang telah didapatkan



- D. *Prototype* adalah proses aplikasi dari ide-ide yang telah didapat untuk memecahkan masalah tersebut
- E. *Test* adalah tahap dimana hasil prototype akan diuji oleh pengguna untuk mendapatkan feedback
- F. *Implementation* adalah tahap mengumpulkan umpan balik yang telah didapat dan menemukan kekurangan

## **BAB I PENDAHULUAN**

### 1.1 Latar belakang

### 1.2 Rumusan masalah

### 1.3 Tujuan

### 1.4 Manfaat

### 1.5 Batasan Masalah

### 1.6 Metode

#### 1.6.1 Tempat dan waktu penelitian

#### 1.6.2 Bahan dan Alat penelitian

#### 1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

#### 1.6.4 Analisis Data

#### 1.6.5 Prosedur

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

### 2.1 Penelitian terdahulu

### 2.2 Teori Terkait

### **BAB III DATA, ANALISIS, PERANCANGAN**

#### 3.1 Analisis

##### 3.1.1 Identifikasi Masalah

##### 3.1.2 Pemecahan masalah

#### 3.2 Perancangan

##### 3.2.1 Konsep Perancangan

##### 3.2.2 Proses Perancangan

##### 3.2.3 Hasil Perancangan

#### 3.3 Rancangan Pengujian

### **BAB IV PEMBAHASAN**

#### 4.1 Gambaran Umum Proyek penelitian

#### 4.2 Implementasi

#### 4.3 Uji coba

### **BAB V PENUTUP**

#### 5.1 Kesimpulan

#### 5.2 Saran