

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring perkembangan jaman, dunia perfilm-an khususnya animasi menjadi salah satu media penyampaian informasi yang efektif. Teknik dalam pembuatannya pun bermacam-macam, mulai dari cara manual yaitu menggambar dengan tangan saja hingga bantuan mesin/komputer.

Dalam pembuatan animasi di komputer antara lain adalah menggunakan Vector Animation dan yang sedang dikembangkan yaitu teknik *motion comic*. *Motion comic* membuat suatu film atau animasi yang sebelumnya berupa cerita dalam bentuk buku comic menjadi suatu kesatuan yang menarik untuk dilihat dan disimak karena menampilkan *subtittle* sebagai penunjang jalannya cerita dalam setiap narasi dan dialog antar tokoh, serta penambahan audio, *effect* gambar dan pergerakan/animasi.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis bermaksud membuat suatu film animasi 2D *motion comic* dengan mengambil cerita rakyat asli Ponorogo yaitu "Legend of Reyog Ponorogo". Selain dapat mempraktikkan teknik *motion comic*, pembuatan animasi 2D ini juga dimaksudkan untuk memperkenalkan cerita rakyat Ponorogo di kanca Internasional dan khususnya masyarakat Indonesia dari jenjang anak-anak dan remaja. Selain itu adalah untuk mengubah *mindset* bahwa mempelajari cerita rakyat akan mengasyikkan apabila disuguhkan kedalam bentuk teknologi visual grafis yaitu dalam bentuk media animasi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis membuat masalah yaitu **Bagaimana membuat film animasi 2 dimensi “Legend of Reyog Ponorogo” menggunakan teknik *motion comic*?**

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Informasi yang terdapat dalam pembahasan adalah berupa pembuatan film animasi 2 dimensi “Legend of Reyog Ponorogo” menggunakan teknik *motion comic*.
2. Cerita yang digunakan merupakan cerita legenda Reyog Ponorogo Tira Ikranegara “Asal Mula Reog Ponorogo” Penerbit Bintang Usaha Jaya Surabaya.
3. Bahasa yang digunakan untuk *dubbing* adalah bahasa Indonesia.
4. Teknik yang dipakai dalam pembuatan animasi meliputi teknik *motion comic*, *basic animation (Anchor Point, Positioning, Rotation, Scale, dan Opacity)*, *puppet pin*, *morphing turn*, *text* serta penambahan efek *lighting* pada kamera dan *color balance*.
5. Animasi yang disajikan dengan format 2D.
6. Media publikasi yang digunakan yaitu Youtube.
7. Format video yang dihasilkan yaitu MP4 Video.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mempraktikkan teknik *motion comic* dengan membuat film animasi 2D menggunakan cerita dari cerita rakyat “Legend of Reyog Ponorogo”.
2. Memperkenalkan kepada masyarakat mulai dari jenjang anak mengenai cerita serta budaya kabupaten Ponorogo menggunakan media animasi.
3. Mengetahui teknik pembuatan animasi serta penerapan prinsip animasi.
4. Target dari penelitian ini adalah masyarakat Indonesia dan internasional khususnya anak-anak guna mengetahui cerita serta budaya Ponorogo sebagai media promosi Kabupaten Ponorogo.

1.5. Metode Penelitian

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1. Metode Observasi

Peninjauan dan pengamatan terhadap film animasi 2D sampai film animasi 3D yang berkaitan dengan pembuatan animasi dan teknik *motion comic* serta tutorial-tutorial pembuatan animasi yang diperoleh dari berbagai sumber.

1.5.1.2. Metode Kepustakaan

Proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi hingga cerita yang dapat diperoleh dari perpustakaan serta file-file online.

1.5.2 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pra produksi yang meliputi ide, tema, *logline*, sinopsis, diagram adegan, *storyboard* sampai pada tahap produksi dan pasca produksi.

1.5.3. Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang dilakukan dalam pembuatan animasi ini adalah dengan melakukan langkah-langkah produksi seperti halnya pembuatan karakter, *background*, *review* hasil sementara untuk melihat hasil apakah sesuai dengan harapan. Hingga masuk pada tahap pasca produksi yang didalamnya meliputi *editing video*, *smoothing*, sampai dengan tahap *rendering* sementara untuk me-*review* setiap *scene* yang nantinya akan dirangkai satu sama lain.

1.5.4. Metode Testing

Metode testing yang digunakan yaitu dengan menguji kualitas apakah sudah sesuai standart kompetisi perfilman dan animasi nasional/internasional hingga tahap pengujian kualitas audio yang meliputi *bit rate* dan *sample rate* dengan menggunakan software penganalisis suara. Standart kualitas video dapat dilihat dari: kualitas kompresinya (*codec*), *resolusi*, *aspect ratio*, *frame rate*, *video rate*, *video bit rate* dan *rate controlnya*.

1.6. Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Pada 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 menguraikan tentang teori-teori yang digunakan dalam penulisan skripsi ini, mulai dari tinjauan pustaka, teori tentang perfilman, *animation*, yang meliputi pengertian animasi, animasi 2D, prinsip dasar pembuatan animasi, proses pembuatan film animasi dan profesi kerja animasi. Selain itu penulis menguraikan tentang macam-macam *software* yang digunakan dalam pembuatan animasi secara singkat.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada Bab III menjelaskan tentang analisis dan perancangan dalam pembuatan film animasi berdasarkan metode yang dipakai mulai dari pencarian ide, desain karakter, penulisan naskah, *scripwriting*, hingga pembuatan *storyboard* animasi "Legend of Reyog Ponorogo".

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab IV menjelaskan tentang implementasi pembuatan film animasi 2 dimensi dengan teknik *motion comic* dari tahap pra produksi yang telah dirancang pada bab III.

BAB V PENUTUP

Pada Bab V membahas tentang kesimpulan dari hasil pengujian dan analisa serta saran-saran yang disampaikan dalam penyempuraan penulisan laporan yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA