

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Cerita Rakyat dewasa ini semakin jarang diminati oleh masyarakat Indonesia dan mereka lebih memilih untuk belajar tentang teknologi informasi yang berkembang sangat pesat sehingga Cerita Rakyat yang di sampaikan secara turun temurun dari para orang tua terancam mulai terlupakan.

Cerita Rakyat Pulau Kemaro dari provinsi Sumatera Selatan adalah satu dari banyaknya cerita yang berasal dari Indonesia. Pulau Kemaro merupakan sebuah Delta kecil di Sungai Musi, terletak sekitar 6 km dari Jembatan Ampera. Pulau Kemaro terletak di daerah industri, yaitu di antara Pabrik Pupuk Sriwijaya dan Pertamina Plaju dan Sungai Gerong dan berjarak sekitar 40 km dari kota Palembang. Cerita Rakyat Pulau Kemaro mengisahkan tentang kisah percintaan antara Putri Kerajaan Sriwijaya yang bernama Siti Fatimah dan Putra Raja Cina Tan Bun Ann yang berakhir tragis dan menyebabkan Siti Fatimah menyebarkan diri ke sungai Musi sehingga terbentuklah sebuah pulau yang penduduk setempat menamainya sebagai Pulau kemaro.

Motion Comic 2d merupakan salah satu media yang sanggup menyampaikan pesan ataupun cerita yang lebih efektif jika di bandingkan dengan jenis hiburan lain seperti musik (*audio*) ataupun komik maupun novel (teks). Sedangkan penggunaan prinsip *Exaggeration* adalah upaya untuk mendramatisir sebuah

animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis. Dibuat untuk menampilkan ekstrimitas ekspresi tertentu sehingga perubahan mimik wajah dan sikap tokoh menjadi terlihat di lebih-lebihkan dan menjadikan animasi menjadi lebih hidup.

Oleh karena itu maka dalam pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul “ Pembuatan Motion Comic 2D Cerita Rakyat Pulau Kemaro Sumatera Selatan dengan Prinsip Exaggeration”.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan memperhatikan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah pada Pembuatan Motion Komik 2D Cerita Rakyat Pulau Kemaro Sumatera Selatan dengan Prinsip Exaggeration adalah :

Bagaimana membuat motion komik 2D Cerita Rakyat Pulau Kemaro Sumatera Selatan dengan menggunakan prinsip Exaggeration?

1.3 Batasan Masalah

Pada pembuatan motion komik 2D ini di berikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Motion komik yang dibuat adalah animasi 2D
2. Motion komik ini hanya di buat untuk Cerita Rakyat Pulau Kemaro
3. Motion komik ini menekankan kepada prinsip Exaggeration
4. Software yang di gunakan untuk membuat motion komik ini antara lain:

Adobe Premiere Pro, Adobe Illustrator, Adobe After Effect, dan Windows 7 sebagai sistem operasi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan motion komik dan penyusunan skripsi ini adalah :

1. Penelitian ini bertujuan untuk membuat motion komik 2D Cerita Rakyat Pulau Kemaro dengan prinsip Exaggeration yang dapat menarik perhatian masyarakat untuk belajar tentang legenda dan sejarah.
2. Mampu memproduksi motion komik 2D secara personal sesuai dengan kemampuan diri sendiri
3. Menerapkan disiplin ilmu yang di dapat pada masa kuliah sehingga dapat di terapkan di lapangan.
4. Sebagai media hiburan untuk mengisi liburan dan saat sedang ada waktu luang.
5. Sebagai sarana penambah wawasan serta materi keilmuan tentang sejarah dan legenda masyarakat yang di wariskan secara turun temurun.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang berhubungan dengan sumber asli cerita yang akan dibuat menjadi animasi motion komik. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu :

1. Metode Kepustakaan

Yaitu proses pengumpulan data melalui buku-buku atau tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses pembuatan animasi motion komik ini dapat di peroleh di perpustakaan.

1.5.2 Metode Analisis

Merupakan tahapan dalam menganalisis atau mendefinisikan permasalahan yang akan dibangun. Metode analisis yang digunakan adalah sebagai berikut

- a. Analisis SWOT yang terdiri dari *Streng* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Oportunity* (Kesempatan), dan *Thread* (ancaman).
- b. Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari analisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

1.6 Sistematika Penulisan

Disini penulis akan akan membagi menjadi beberapa Bab dengan pokok permasalahan masing-masing.

1. BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan metode penelitian, serta sistematika cara penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Menguraikan tentang teori dan penjelasan tentang pengertian multimedia, animasi 2d, motion komik 2d, serta uraian tentang prinsip pembuatan dan hal-hal yang berhubungan dengan animasi 2d.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai tinjauan umum yaitu penjelasan cerita rakyat Pulau Kemaro kemudian sistem perangkat keras dan sistem perangkat lunak yang digunakan kemudian menjelaskan mulai dari Pra Produksi, berupa perancangan pembuatan motion komik, ide, naskah, pembuatan karakter, dan storyboard.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Produksi meliputi proses drawing, scan, coloring, dan editing. Dan pasca produksi, pemberian sound effect, backsound, musik, hingga finishing.

5. BAB V PENUTUP

Berisikan kesimpulan, saran, dan daftar pustaka.