

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

PT. Aseli Dagadu Djokdja memiliki sebuah *sister brand* bernama Malioboroman. Malioboroman sendiri merupakan sebuah karakter superhero lokal yang menggunakan pakaian terusan biru, berjubah merah, berkacamata hitam dan menggunakan blangkon berwarna ungu. Desain karakter Malioboroman tersebut telah banyak di gunakan dalam berbagai produk Malioboroman itu sendiri. Namun, latar belakang cerita dari Malioboroman hanya disampaikan dalam komik saja dan terasa kurang hidup. Disamping itu, dalam komik tersebut terdapat banyak tokoh pendukungnya yang belum banyak dikenal. Lalu karena ada wacana untuk mengangkat karakter antagonisnya dalam produk kaos dan stiker digital, tentunya perlu untuk mengenalkannya secara jelas.

Agar karakter Malioboroman dan karakter pendukungnya dapat lebih dikenal lagi, diperlukan sebuah produk berupa animasi. Animasi dipilih karena dapat menghidupkan karakter gambar menjadi sebuah karakter yang bergerak. Dari sekian banyak jenis animasi seperti iklan, musik video, film, *teaser* dan *trailer*, dipilihlah *teaser* sebagai media untuk mengenalkannya. Selain karena durasi yang relatif singkat, *teaser* dirasa dapat menarik rasa penasaran penonton kepada Malioboroman dan karakter pendukungnya.

Dalam pengerjaannya *teaser* animasi ini menggunakan 2 dimensi untuk pergerakan karakternya sedangkan 3 dimensi digunakan sebagai *background*. Dengan teknik *hybrid* tersebut, pergerakan kamera dapat menjadi lebih dinamis.

Untuk pengerjaan pergerakan karakternya dibagi kedalam tiga bagian yaitu *keying*, *inbetweening* dan *coloring*. Dari tiga bagian itu, dipilihlah *inbetween* sebagai pokok bahasan dalam penelitian ini. Pengertian *inbetween* sendiri adalah pembuatan gerakan antara satu pose ke pose lainnya agar pergerakannya menjadi halus.

Pengerjaan *inbetween* pada *teaser* animasi ini menggunakan dua teknik, yaitu penggambaran *inbetween* secara manual dan penggerakan gambar tanpa menggambar secara manual (*motion tweening*). Penelitian ini akan membahas tata cara pembuatan *inbetween* pada *teaser* animasi ini menggunakan dua teknik tersebut lalu kecocokannya terhadap adegan pada *teaser* animasi. Sehingga diharapkan dapat mengetahui kecocokan dalam suatu adegan serta penggunaannya secara optimal dalam pengerjaan *inbetween*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan menjadi rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembuatan *inbetween* menggunakan teknik penggambaran manual dan *motion tweening* pada *teaser* animasi "*Malioboroman Jagoan Djogja*"?
2. Bagaimanakah kecocokan kedua teknik tersebut dengan adegan pada *teaser* animasi "*Malioboroman Jagoan Djogja*"?
3. Bagaimanakah penggunaan kedua teknik tersebut agar dapat optimal dalam pengerjaan *inbetween*?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini terdapat beberapa batasan penelitian yang menjadi acuan seberapa luas penelitian ini. Batasan penelitian tersebut antara lain :

- a. Animasi 2d dengan fokus pada *inbetween*.
- b. *Teaser* animasi berdurasi 1 menit 33 detik.
- c. Pengerjaan menggunakan Toom Boom Harmony.
- d. *Inbetween frame* diuji dari segi kontinuitas, konsistensi, stabilitas gerakan, dimensi gambar dan *flow* gerakan.
- e. Penguji merupakan praktisi di MSV Studio.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, dapat disimpulkan menjadi tujuan penelitian :

1. Mengetahui proses pembuatan *inbetween* menggunakan teknik penggambaran manual dan *motion tweening* pada *teaser* animasi "*Malioboroman Jagoan Djogja*".
2. Mengetahui kecocokan kedua teknik tersebut dengan adegan pada *teaser* animasi "*Malioboroman Jagoan Djogja*".
3. Mengetahui penggunaan kedua teknik tersebut agar dapat optimal dalam pengerjaan *inbetween*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

*Teaser* animasi “Malioboroman Jagoan Djokdja” ini dapat digunakan sebagai media promosi dan juga media pengenalan Malioboroman dan karakter pendukungnya oleh PT. Aseli Dagadu Djokdja. Sementara untuk penelitian ini, dapat digunakan sebagai referensi bagi siapapun yang ingin mengerjakan *inbetween* dalam suatu animasi.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang lengkap tentunya sangat penting bagi sebuah penelitian, untuk itu metode yang dirasa cocok untuk penelitian ini adalah metode observasi, metode wawancara dan metode studi pustaka.

#### 1.6.1.1 Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara pengamatan pada brand maupun karakter Malioboroman dan juga pengamatan pada beberapa *teaser* animasi yang sudah ada sebagai bahan referensi. Untuk pembuatan *inbetween*-nya juga diperlukan beberapa observasi referensi maupun bentuk dari karakter Malioboroman dan karakter pendukungnya.

#### 1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode wawancara juga dibutuhkan pada penelitian ini, wawancara dilakukan kepada beberapa pegawai PT. Aseli Dagadu Djogja untuk lebih mengenal karakter dari Malioboroman agar dapat menganimasikan sesuai dengan sifat dan perilaku yang sudah ditetapkan.

### 1.6.1.3 Metode Studi Pustaka

Dalam pembuatan *teaser* animasi ini diperlukan studi pustaka yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan *teaser* animasi. Dagadu sendiri telah mengeluarkan buku *Concept Art & Comic Malioboroman #1* didalamnya terdapat desain karakter dari semua tokoh dalam Malioboroman yang akan digunakan dalam *teaser* animasi ini.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara mencari kecocokan teknik *motion tweening* dan penggambaran manual pada adegan yang ada pada *teaser* animasi "*Malioboroman Jagoan Djokdja*". Nantinya akan diketahui adegan seperti apa yang cocok dengan kedua teknik tersebut.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan *teaser* animasi ini menggunakan tahapan pra-produksi. Diawali dari pencarian ide, lalu digambarkan dalam adegan – adegan pada *storyboard*, setelah itu diberikan pergerakan kamera dan memperkirakan durasi pershotnya dalam *animatic*.

## 1.7 Sistematika Penulisan

### **BAB I      Pendahuluan**

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II     Landasan Teori**

Bab yang berisi kajian pustaka dan dasar teori dari sumber-sumber yang dapat dipertanggung-jawabkan secara ilmiah yang mendukung penulisan penelitian ini.

### **BAB III    Metode Penelitian**

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana pengumpulan data dilakukan, kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dan juga perencanaan yang dilakukan selama penelitian.

### **BAB IV    Hasil dan Pembahasan**

Bab yang berisi tentang pembahasan mulai dari proses pembuatan *inbetween* menggunakan kedua teknik, dan kecocokan kedua teknik dengan adegan pada *teaser* animasi. Lalu penggunaannya agar optimal serta evaluasi pada *inbetween*.

### **BAB V     Penutup**

Bagian ini terdiri dari kesimpulan dan saran, juga merupakan penutup dari seluruh penelitian yang akan disajikan.

### **DAFTAR    Daftar Pustaka**

**PUSATAKA** Berisi berbagai sumber buku, jurnal, ataupun artikel yang digunakan sebagai referensi dalam penelitian ini.