

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi sebagai salah satu media untuk menyampaikan informasi yang kini berkembang pesat di Indonesia sehingga tidak hanya sebagai media yang menyajikan hiburan namun juga sebagai media yang dapat mempromosikan suatu produk dari sebuah perusahaan. Dengan digunakannya animasi sebagai media untuk sebuah promosi dapat menarik perhatian masyarakat karena animasi dapat menciptakan berbagai variasi visual yang menarik.

PT. Aseli Dagadu Djokdja sebagai perusahaan yang bergerak di penjualan rancangan grafis pada cenderamata terutama baju atau kaos dengan candaan khas jogjanya memiliki sebuah produk turunan bernama Malioboroman. Malioboroman adalah karakter fiksi superhero yang berasal dari jogja dengan atribut blangkon ungu yang menjadi khas dari tokoh ini. Malioboroman juga memiliki latar belakang yang diceritakan melalui sebuah komik dan memiliki berbagai macam desain yang sudah diproduksi pada kaos, stiker, dan lain lain. Pada kesempatan kali ini PT. Aseli Dagadu Djokdja ingin mengenalkan sosok Malioboroman beserta tokoh antagonis yang ada pada buku komik Malioboroman ke masyarakat yang lebih luas, maka dari itu animasi digunakan sebagai media untuk mengenalkan tokoh tersebut.

Animasi dipilih karena dapat membuat tokoh tersebut bergerak serta memiliki suara sehingga terlihat lebih hidup serta menyajikan visual yang menarik sehingga tidak hanya dapat mengenalkan namun juga dapat menarik minat dari penonton terhadap karakter dari Malioboroman. Animasi memiliki beragam jenis

bentuk mulai dari iklan komersil, film *series* dan *feature*, *teaser*, *trailer*, dan lain lain. Untuk animasi pengenalan tokoh-tokoh Malioboroman ini dipilihlah jenis *teaser* karena dapat menunjukkan potongan cerita maupun latar belakang tokoh yang ada pada buku komik dalam waktu yang singkat sehingga penonton mengetahui karakter pada cerita tersebut dan tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai hal-hal yang ada pada Malioboroman.

Dalam penyajian visual pada *teaser* ini menggunakan teknik campuran antara gaya 2 dimensi sebagai dasar dalam pengerjaan pergerakan karakter dan efek visual dan gaya 3 dimensi sebagai dasar pengerjaan latar tempat dan lingkungan dan pergerakan kamera. Dengan penggunaan teknik campuran ini pergerakan kamera yang dihasilkan lebih dinamis dan terasa *depth of field* pada penyajian visualnya. Pada pengerjaan dengan gaya 2 dimensi terdapat suatu proses penting yang disebut dengan *keying*, yaitu pembuatan suatu *key pose* / pose utama pada suatu pergerakan, yang akan menjadi pokok bahasan pada penelitian ini.

Pembuatan *key pose* pada *teaser* ini menggunakan dua teknik, yaitu pembuatan *key pose* dengan cara menggambar pose secara manual dan pembuatan *key pose* dengan cara tanpa menggambar pose kembali secara manual yang nantinya akan diaplikasikan pada sebuah teknik *inbetweening* secara otomatis atau *tweening* pada software Toon Boom Harmony. Hal-hal yang akan dibahas berdasarkan dua teknik ini meliputi cara membuat *key pose* menggunakan teknik tersebut dan perbandingan antar dua hasil tersebut dengan tujuan dapat mengetahui kelebihan dari masing-masing teknik serta penerapan yang efektif dalam pembuatan sebuah *key*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat disimpulkan rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat *key pose* menggunakan teknik menggambar secara manual dan teknik tanpa menggambar kembali secara manual pada *teaser* animasi “Malioboroman Jagoan Djokdja”?
2. Apa kelebihan dan kekurangan dari teknik menggambar secara manual dan teknik tanpa menggambar kembali secara manual pada *teaser* animasi “Malioboroman Jagoan Djokdja”?
3. Bagaimana menerapkan teknik menggambar secara manual dan teknik tanpa menggambar kembali secara manual secara efektif pada *teaser* animasi “Malioboroman Jagoan Djokdja”?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian hanya membahas mengenai *key* yang ada pada *teaser* animasi “Malioboroman Jagoan Djokdja”
2. Penggunaan fitur *keyframe* pada software Toon Boom Harmony.
3. Penelitian menggunakan satu shot yang menggunakan teknik pembuatan *key* yang digambar manual pada shot dengan kompleksitas tinggi sebagai tolak ukurnya sebagai bahan uji coba.
4. Penelitian menggunakan satu shot yang menggunakan teknik pembuatan *key* yang tidak digambar manual pada shot dengan kompleksitas rendah sebagai tolak ukurnya sebagai bahan uji coba.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui pembuatan *key pose* menggunakan teknik menggambar secara manual dan teknik tanpa menggambar kembali secara manual pada *teaser* animasi “Malioboroman Jagoan Djokdja”
2. Mengetahui kelebihan dan kekurangan dari *key pose* yang menggunakan teknik menggambar secara manual dan teknik tanpa menggambar kembali secara manual pada *teaser* animasi “Malioboroman Jagoan Djokdja”
3. Mengetahui penerapan teknik menggambar secara manual dan teknik tanpa menggambar kembali secara manual secara efektif pada *teaser* animasi “Malioboroman Jagoan Djokdja”
4. Sebagai salah satu syarat untuk penulis menyelesaikan pendidikan program Strata 1 Teknologi Informasi pada Universitas Amikom Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Untuk Masyarakat

1. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi mengenai *key* kepada masyarakat

1.5.2 Untuk Penulis

1. Sebagai syarat kelulusan dari Universitas Amikom Yogyakarta
2. Dapat mengembangkan ilmu di bidang animasi

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode-metode yang akan digunakan untuk mengumpulkan data sebagai dasar pembuatan penelitian maupun pengujian yaitu sebagai berikut:

1.6.1.1 Metode Observasi

Dengan mengamati teaser-teaser yang telah ada dan membaca komik Malioboroman sebagai sumber referensi untuk mendapatkan data seperti latar belakang tokoh dan pengambilan kamera

1.6.1.2 Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Mas Diyan Purniawan untuk mendapatkan data mengenai Malioboroman dan pemenuhan kebutuhan objek penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Metode yang digunakan untuk menganalisis penelitian yaitu dengan evaluasi terhadap objek penelitian

1.6.3 Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Pra produksi
2. Produksi
3. Pasca produksi

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian berikut ini tersusun oleh bab-bab yang berisi ringkasan sebagai berikut:

1. Bab I

Berisi mengenai latar belakang dari permasalahan yang dihadapi, rumusan masalah yang akan diteliti, tujuan dan manfaat dari penelitian, serta metode yang digunakan pada penelitian.

2. Bab II

Berisi mengenai landasan teori yang menjadi dasar dari penelitian. Dapat dilengkapi dengan gambar ataupun table.

3. Bab III

Berisi bagaimana penelitian berlangsung dengan alur penelitian.

4. Bab IV

Berisi hasil dan pembahasan dari proses penelitian yang telah dilakukan.

5. Bab V

Berisi kesimpulan dan saran terhadap penelitian yang telah dilakukan.

