

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

Komik merupakan salah satu bentuk karya seni sekaligus bahan bacaan yang dulunya hanya untuk pembaca kalangan anak-anak, sekarang telah berkembang dalam segi cerita dan gambar memungkinkan untuk menjangkau berbagai kalangan usia pembaca. Perkembangan teknologi juga mempengaruhi proses produksi dan distribusi komik. Dengan bantuan komputer, kini pembuatan komik bisa menjadi lebih efisien secara waktu dan bahan baku. Demikian juga dengan hasil jadinya yang dulunya hanya berupa buku cetak, kini dapat didistribusikan secara digital melalui *platform - platform* seperti Webtoon, Tapastic dan Youtube. Adapun komik yang didistribusikan melalui *Platform* video seperti Youtube adalah komik jenis *Motion comic* atau komik yang memiliki fitur animasi terbatas. *Motion comic* sendiri merupakan pengembangan dari komik statik / komik yang tidak bergerak. Dan karena adanya penambahan fitur animasi terbatas dan efek suara menjadikan *Motion comic* sebagai produk multimedia yang menarik untuk diciptakan.

Di luar negeri sendiri masih bisa dihitung *creator* yang membuat *Motion comic* bertema aksi yang berwarna hitam putih. Terhitung ada 2 judul yang cukup terkenal, yaitu *Batman Black and White Motion Comics* dan *The Walking Dead Motion Comics*. Kedua judul itu sudah cukup bagus secara audio-visual, namun secara prinsip animasi tetap ada yang masih bisa ditambahkan, seperti *Exaggeration*, misalnya.

Maka dari itu peneliti butuh untuk membuat pembandingan karya yang bagus secara kualitas gambar, memaksimalkan efek kamera dan visual, serta menambahkan pesan moral yang tersirat dalam karya. Peneliti memilih komik cetak berjudul *Mallique Zero* karya Ahmad Alhamra Putra untuk dijadikan *Motion comic* khususnya pada adegan aksi di chapter 2 dari volume 1. Komik tersebut memiliki gaya gambar yang bagus, serta adegan aksi yang cukup seru untuk diikuti

Dengan dibuatnya *Motion comic* dari komik aksi yang berjudul *Mallique Zero* buatan dari Ahmad Alhamra khususnya pada bagian *Chapter* ke 2, harapan peneliti supaya komik ini menjadi lebih menarik untuk disaksikan dengan format *Motion Comic* dengan memaksimalkan *angle* pengambilan gambar dan audio-visual.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah Bagaimana memaksimalkan *angle* pengambilan gambar dan visual saat pembuatan *Motion comic: Mallique Zero* khususnya untuk Chapter 2 supaya lebih menarik?

### **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pembuatan *Motion comic* menggunakan Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effect CS6, dan Adobe Premiere Pro CS6
2. Hasil akhir yaitu Video *Motion comic* dengan durasi kurang lebih 3 menit

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk meneliti bagaimana pembuatan *Motion comic*. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat karya berupa *Motion comic* yang baik menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effects CS6, Adobe Premiere Pro CS6 dalam proses *compositing* hingga *rendering*.
2. Memperkaya konten multimedia buatan Indonesia yang menarik di berbagai media sosial
3. Membuat sebuah karya yang dapat dijadikan sebagai portofolio pribadi dan bisa diajukan saat dibutuhkan di dunia kerja.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti untuk lebih berkembang dalam berkarya, dan dapat digunakan untuk menambah wawasan orang – orang yang ingin belajar membuat *Motion comic* dengan bantuan peneliti, serta menambah karya multimedia anak bangsa.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data, peneliti mengambil beberapa metode yaitu:

#### 1.6.1.1 Metode Observasi

Dalam metode ini peneliti akan mengumpulkan, menonton dan mempelajari karya *Motion comic* yang sudah ada, dan film animasi yang dirasa menarik yang tersedia di situs *streaming* seperti Youtube dan Vimeo untuk dijadikan referensi, serta berkunjung ke studio terdekat dan kreator kenalan peneliti untuk mendapatkan wawasan terkait pembuatan *Motion comic*.

### 1.6.1.2 Metode Studi Pustaka

Dalam metode ini peneliti akan mengumpulkan literatur dan artikel yang berkaitan dengan *Motion comic* yang didapatkan melalui media cetak maupun media daring.

### 1.6.1.3 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis teknik yang dibutuhkan, analisis kebutuhan dari sistem yang terdiri dari kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

### 1.6.2 Metode Perancangan

Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah menyiapkan bahan – bahan yang diperlukan mulai dari tahap Pra Produksi seperti *Screenwriting*, *Story board*, dan *Concept Art*. Kemudian tahap produksi seperti pembuatan *Layouting*, *Keyframe* dan *Inbetween*, *Coloring*, *Texturing*, hingga Pasca Produksi seperti *Compositing*, *Rendering* Penambahan efek suara.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikan ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

**BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini dijelaskan garis besar dari penelitian, yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat, serta sistematika penelitian skripsi.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini diuraikan teori-teori yang berhubungan dengan *Motion comic* dan konsep animasi dasar yang akan digunakan.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini akan menganalisis tentang pembuatan *Motion comic* dan apa yang perlu dipersiapkan sebelumnya.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang dilakukan, disertai dengan pembahasannya.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.