

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan suatu bangsa yang memiliki beragam kebudayaan baik berupa tarian, alat musik, dan lain-lain. Solok adalah suatu daerah yang berada di Sumatra Barat, yang memiliki kekayaan budaya yang beragam, salah satunya yaitu tari piring. Tari piring adalah tarian tradisional Minangkabau yang melibatkan atraksi piring. Dimana para penari mengayunkan piring yang berada ditelapak tangan mengikuti gerakan-gerakan cepat dan teratur, tanpa terlepas dari genggaman tangan. Gerakannya diambil dari langkah-langkah dalam silat Minangkabau. Dapat disimpulkan bahwa tari piring sangatlah menggambarkan kebiasaan masyarakat Minangkabau pada zaman dulu. Namun sangat disayangkan banyak masyarakat saat ini hanya sekedar mengetahui tari piring dalam acara adat untuk persembahan misalnya menyambut kedatangan tamu penting atau tamu khusus disuatu acara saja. Maka itu, diperlukannya suatu media yang menarik masyarakat untuk mengenal tentang gerakan tari piring ini.

Perkembangan teknologi informasi khususnya teknologi multimedia dewasa ini telah berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang menjadi semakin mudah dan menyenangkan. Perkembangan teknologi yang mudah ditemui yaitu penggunaan teknologi multimedia dalam pembuatan film, salah satunya dalam pembuatan film kartun 2 dimensi.

Pembuatan film kartun 2 dimensi yang awalnya menggunakan teknik tradisional kini sudah ditinggalkan dan beralih menggunakan teknik digital. Terdapat beberapa teknik dalam melakukan produksi animasi 2 dimensi yaitu

Hybrid Animation, *Stop Motion*, dan *Digital Animation*. Didalam *Digital Animation* terdapat teknik menjiplak (*tracing*) gerakan seseorang atau suatu objek dari *frame* pertama ke *frame* selanjutnya untuk menghasilkan kualitas gestur yang nyata, teknik ini sering di sebut dengan “*Rotoscoping*”.

Pembuatan animasi dengan teknik *rotoscoping* ini bisa menggunakan *software Toonboom* ataupun *Adobe Photoshop*. Dalam pengaplikasian gerakan biasanya *animator* membutuhkan *hardware* tambahan seperti *wacom* untuk mempermudah dalam menggambar.

Ditinjau dari berbagai hal diatas, penulis mengambil judul “Pembuatan Gerakan Tari Piring 2D Menggunakan Teknik *Rotoscoping Live Shot*”. Karena, tari dalam media film kartun 2 dimensi sangat jarang ditemukan di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka dapat diambil rumusan masalahnya yaitu, Bagaimana hasil yang didapat dari Teknik *Rotoscoping Live Shot* untuk digunakan dalam pembuatan gerakan Tari Piring 2 dimensi.

1.3 Batasan Masalah

Didalam pembuatan gerakan tari 2 dimensi ini, mempunyai batasan masalah, diantaranya:

1. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan film adalah *Xilisoft Video Converter Ultimate 6*, *Adobe Premiere CS6*, *Toonboom Harmony*.
2. Dikhususkan pada gerakan animasi tari piring.

3. Pengambilan setiap *live shot* menggunakan kamera Poket Canon PowerShot A2300 HD.
4. Pengambilan *live shot* dilakukan di luar ruangan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penulisan dalam penyusunan skripsi adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi Strata Satu (S1) Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Membuat gerakan Tari Piring 2 dimensi yang lebih natural dan berkualitas dengan menggunakan Teknik *Rotoscoping Live Shot*.
3. Memperkenalkan Tari Piring dalam bentuk 2 dimensi kepada masyarakat Nasional dan Internasional.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan memiliki manfaat bagi berbagai pihak antara lain sebagai berikut:

1. Bagi penulis
Penelitian ini berguna bagi penulis agar dapat memahami dalam penggunaan teknik *Rotoscoping Live Shot* untuk membuat gerakan animasi yang lebih natural pada karakter.
2. Bagi penonton
Diharapkan dapat memberikan informasi gerakan Tari Piring dalam bentuk 2D yang menghibur dan berkualitas.
3. Bagi pembaca

Sebagai sarana penambah wawasan, pembaca dapat mengetahui proses pembuatan animasi Tari Piring menggunakan teknik Rotoscoping.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian, penulis melakukan beberapa metode penelitian. Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Agar mendapatkan data yang akurat dan relevan tentang penelitian akan dilakukan, maka dari itu diperlukan metode untuk mencapai tujuan penelitian.

1. Metode Studi Literatur

Melakukan penelusuran dan mempelajari literatur yang bersumber dari buku, jurnal, media internet yang berhubungan dengan masalah pada penelitian yang akan dibuat.

2. Metode Kuesioner

Metode ini dilakukan untuk mengetahui pendapat dari responden tentang pembuatan gerakan animasi dengan menggunakan teknik *Rotoscoping Live Shot*.

1.6.2 Metode Analisis

Pada tahap ini penulis akan menganalisis kebutuhan fungsional dan non fungsional dalam pembuatan gerakan animasi dengan teknik *rotoscoping*.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan video animasi ini akan dilakukan dengan menerapkan sistem produksi multimedia, yaitu :

1. Pra produksi (Konsep, Peralatan yang digunakan, Musik Tari Piring, Model penari, *Concept Art* dan *Storyboard*).

2. Produksi (Pengambilan gambar (*shooting*), *Covert video*, *Tracing*, *Coloring* dan *Rendering* animasi di *Toonboom*).
3. Pasca Produksi (*Compositing*, *Editing*, *Rendering* dan *Testing*).

1.6.4 Metode Testing

Merupakan metode untuk mengetahui kelayakan gerakan tari piring 2 dimensi yang dibuat menggunakan Teknik *Rotoscoping Live Shot*. *Testing* dilakukan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada mahasiswa multimedia Universitas Amikom Yogyakarta & karyawan PT.MSV. Dari hasil tersebut dapat diketahui apakah gerakan animasi tersebut sudah mempunyai kualitas yang baik.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam pembuatan laporan penelitian ini, digunakan sistematika yang terdiri dari beberapa bab. Beberapa bab disini menjelaskan penelitian yang akan dilakukan. Didalam laporan skripsi, sistematika yang digunakan dalam penyusunan laporan sebagai berikut.

BAB I. PENDAHULUAN

Menguraikan tentang pengantar terhadap masalah yang akan dibahas. Bab ini terdiri dari Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, serta Sistematika Penelitian itu sendiri.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang dasar teori yang menunjang dalam pembuatan dan perancangan serta sebagai acuan dalam pembuatan gerakan Tari Piring 2 dimensi.

BAB III. ANALISIS dan PERANCANGAN

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang analisis kebutuhan produksi dan proses pra produksi dari pembuatan gerakan tari piring 2 dimensi yang terdiri dari penyusunan Konsep, Peralatan yang digunakan, Musik Tari Piring, Model penari, *Concept Art* dan *Storyboard*.

BAB IV. PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai proses produksi dari pembuatan gerakan tari piring meliputi pengambilan video Tari Piring *live shot*, *Convert video*, *Tracing*, *Coloring* dan *Rendering* animasi di *Toonboom*. Kemudian tahap pasca produksi yang meliputi *Compositing*, *Editing*, *Rendering*, dan *Testing*.

BAB V. PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari serangkaian proses penelitian yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi sumber-sumber referensi yang digunakan dalam pembuatan skripsi.