BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada wayang golek Sunda terdapat beberapa tokoh yang disebut Panakawan yaitu Semar, Cepot, Dawala, dan Gareng. Panakawan adalah adaptasi dari Punakawan yang berasal dari Jawa dengan nama tokoh yang sedikit berbeda yaitu, Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Namun pada dasarnya rupa mereka sama.

Panakawan sendiri memang asli dari Indonesia diciptakan oleh Dalang, dibandingkan dengan tokoh-tokoh lain seperti Arjuna, Kresna, Drona, Yudistira, Indra, dan yang lainnya, diambil dari sebuah kisah ataupun cerita Mahabarata dan Ramayana yang dikenal dari India. Maka dari itu Panakawan menjadi suatu tokoh yang memang asli berasal dari Indonesia.

Dikarenakan kurangnya minat anak-anak generasi sekarang untuk mengetahui tokoh-tokoh Panakawan maka dari itu dibuatnya kedalam bentuk film animasi pendek 2D berjudul *Sarerea* episode Gasing. *Sarerea* sendiri mengadaptasi tokoh panakawan seperti Cepot, Dawala, dan Gareng menjadi seorang anak kecil yang menggemaskan dan ceria, walaupun pada sifat Cepot yang suka usil kepada kedua saudaranya ini. Mereka bertiga tinggal bersama dengan orangtuanya yang bernama Semar, Semar memiliki sifat yang bijaksana dan perhatian kepada anak-anaknya. Keluarga ini tinggal disebuah rumah disisi air terjun dan diatas gunung yang jauh dari pemukiman penduduk, lingkungannya terbilang masih asri dan sejuk, kebutuhan makanannya dapat terpenuhi oleh kebun sayur dan buah yang mereka miliki, jauh dari kebisingan desa.

Pada film animasi *Sarerea* episode Gasing ini penulis akan membantu dalam proses *editing* dimana elemen yang terdapat pada proses *editing* seperti motivasi, informasi, komposisi, *continuity, sound,* dan *titling* dapat mempengaruhi *audience* untuk menangkap pesan yang terkandung dalam film tersebut. Dikarenakan anak-anak lebih sulit menangkap sesuatu yang terlihat rumit, maka dari itu perlu dukungan dari proses *editing* ini. Pada dasarnya film animasi memiliki beberapa proses dari mulai praproduksi, produksi, sampai

pascaproduksi. Proses *editing* adalah salah satu proses penting pada tahap pascaproduksi dalam pembuatan film animasi, namun dalam *editing* sendiri juga memiliki tahapan pra hingga pascaproduksi tersendiri. Pada proses praproduksi didalam *editing* yaitu pembuatan sebuah *dopesheet* untuk *audio* agar memudahkan pengambilan atau pemilihan suara yang akan digunakan dalam film animasi ini, serta memudahkan penempatan suara dan transisi sesuai frame yang sudah ditentukan pada *dopesheet*, setelah itu masuk kedalam proses produksi di *editing* yaitu merekam suara dan musik yang dibutuhkan untuk film animasi *Sarerea*, selain itu proses *editing audio* dan tahapan yang cukup panjang seperti *Acquire, Organization, Review and Selection, Assembly,* dan *Rought cut* masuk kedalam bagian produksi dalam proses *editing,* dan pascaprosuksinya adalah *Fine cut,* kemudian *Picture Lock.* Karena *editing* memiliki tahapan yang cukup panjang maka terbagi-bagi menjadi tiga bagian tersebut untuk mempermudah pembagian prosesnya.

Editing memiliki beberapa aspek penting yaitu Motivasi, Informasi, Komposisi, *Continuity, Titling,* dan *Sound,* karena aspek-aspek tersebut adalah pegangan aturan dalam proses *editing* agar memudahkan untuk penyampaian konsep dan pesan yang terkandung dalam film animasi ini, jika tidak adanya aspek tersebut bisa saja animasi tidak sesuai dengan konsep yang sebelumnya sudah di rancang, sebagai contoh adanya pemotongan yang sembarangan, penggunaan suara yang tidak sesuai dengan *genre* seperti efek suara yang digunakan dalam film *action* namun dimasukan kedalam film komedi, dan unsur huruf yang digunakan juga mempengaruhi konsep dan target audiensnya, jenis dan gaya huruf yang mudah dibaca oleh orang dewasa belum tentu dapat mudah dibaca oleh anak-anak, maka dari itu penyesuaian huruf untuk kebutuhan judul, dan isi pada film animasi tersebut harus disesuaikan dengan target audiensnya yaitu anak-anak. Adapula dasar *editing* adalah transisi yaitu cara yang diaplikasikan ketika gambar sebelumnya berubah ke gambar berikutnya. Transisi ada banyak macamnya, diantaranya *cut* adalah pemotongan gambar secara kasar untuk menggambarkan adegan yang langsung atau tempo yang cepat, *dissolve* adalah perubahan gambar secara halus bahkan hampir sama sekali tidak terlihat bahwa *shot* sudah berubah

biasanya dapat dimanipulasikan dengan tertutup oleh *object*, atau seperti menghapus *background* dan karakter tetap pada posisinya seperti yang digunakan pada film animasi *Sarerea* ini untuk merubah *background* nya saja, *fade* biasanya terjadi di awal dan akhir film untuk menampilkan pembukaan dan penutupan suatu film secara halus, *wipe* hampir mirip dengan *dissolve* yaitu merubah gambar secara halus dengan *shape.*

Untuk pembuatan animasi berjudul *Sarerea* dibutuhkan proses dan penarapan aturan *editing* yang disesuaikan dengan pesan, target, dan *genre* pada film tersebut. Karena untuk memperkuat ketiga aspek tersebut salah satunya ada pada tahap *editing* di pascaproduksi, hingga dapat menghasilkan film yang memiliki pesan yang tepat kepada target *audience.*

1.2. Identifikasi Masalahan

Berdasarkan apa yang telah dikemukakan pada latar belakang, permasalahan dapat di identifikasikan sebagai berikut :

1. Kurangnya pengetahuan budaya oleh masyarakat sekarang
2. Target audiens pertunjukan wayang kebanyakan untuk remaja hingga dewasa
3. Proses *editing* tidak hanya memotong dan menggabunkan gambar
4. Dibutuhkan proses *editing* pada pembuatan animasi *Sarerea* agar dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan.

1.3. Batasan Masalah

Laporan ini dibuat dengan rang lingkup yang mencakup beberapa hal, yaitu :

1.3.1. Apa

Proses dan aturan *editing* pada animasi pendek *Sarerea*: Gasing

1.3.2. Bagaimana

Proses *editing* memiliki tahapan agar mendapatkan hasil yang baik, yaitu *Acquire, Organization, Review and Selection, Assembly, Rought cut, Fine cut, Picture lock.* Dan aturan yang harus diperhatikan seperti Motivasi, Informasi, Komposisi, *Continuity, Titling,* dan Sound.

1.3.3. Siapa

Sound dan *Titling* yang digunakan untuk mendukung target *audience* anak usia 6-12 tahun.

1.3.4. Tempat

Proses *editing* berjalan di *Home Studio*, untuk pengambilan suara *Atmosphere* dan *Sound Effect* di Kabupaten Bandung, Desa Cikondang.

1.3.5. Waktu

Proses *editing* dilakukan pada tahun ajaran 2016/2017.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah ditetapkan, sehingga penulis dapat menentukan rumusan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan *editing* yang sesuai dengan poin motivasi, komposisi, informasi, dan *continuity* untuk animasi *Sarerea* episode gasing?
2. Bagaimana memperkuat pesan dalam film animasi *Sarerea* episode gasing melalui *sound*, *titling*, dan transisi agar dapat tersampaikan kepada target audiens?

1.5. Tujuan Perancangan

1. Agar pada setiap gambarnya dapat memenuhi poin penting dalam *editing* seperti motivasi, komposisi, informasi, dan continuity.
2. Agar pesan dapat tersampaikan kepada target audiens, dan sesuai dengan konsep yang menggambarkan kebersamaan, kesederhanaan, dan keceriaan serta tidak keluar dari *genre* komedi.

1.6. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Perancangan bagi penulis adalah untuk menambah wawasan dan ilmu dari berbagai aspek terutama proses dan aturan dalam *Editing* yang sebagian sudah diperoleh selama perkuliahan.
2. Manfaat perancangan dan penulisan laporan ini untuk mahasiswa Desain Komunikasi Visual adalah untuk dapat memahami secara lebih mendalam apa saja yang perlu diperhatikan dalam *editing*, selain dari memotong dan menggabungkan gambar.
3. Manfaat perancangan bagi masyarakat dan target audiens adalah agar meningkatkan pengetahuan mengenai tokoh Panakawan..

1.7. Metode Perancangan

Dalam mencari data untuk perancangan ini, penulis menggunakan metode penelitian Kualtitatif untuk mengetahui seberapa pemahaman terhadap budaya lokal Wayang Golek Sunda Punakawan. Pengertian penelitian kualitatif menurut McMillan & Schumacher (2003) mengemukakan bahwa suatu pendekatan yang juga disebut pendekatan investigasi karena biasanya peneliti mengumpulkan data dengan cara bertatap muka langsung dan berinteraksi dengan orang-orang di tempat penelitian.

1.7.1 Metode Pengumpuan Data

Metode pengumpulan data menurut Gulo (2002 : 110) suatu pernyataan (statement) tentang keadaan, kegiatan tertentu dan sejenisnya yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian.

1. **Observasi**

   Teknik observasi merupakan metode mengumpulkan data dengan mengamati langsung di lapangan. Proses ini berlangsung dengan pengamatan yang meliputi melihat, merekam, menghitung, mengukur, dan mencatat kejadian (Hariwijaya 2007: 74)

Observasi disini untuk mengamati bagaimana suara-suara yang terdapat pada lingkungan sekitar, sekaligus pengambilan suara *atmosphere* untuk di aplikasikan kedalam film animasi *Sarerea*.

2. **Studi Pustaka**

   Studi pustaka yaitu mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, catatan, majalah, kiisah-kisah sejarah dsb. (Mardalis : 1999)

   Untuk mendapatkan informasi lebih jauh tentang proses atau tahapan serta aspek-aspek penting dalam editing.

1.7.2 Sistematika Perancangan

Dalam perancangan tugas akhir, penulis fokus pada bagian pasca-produksi, lebih tepatnya pada proses *editing* yaitu memilih, memotong, dan menyambung gambar dan suara, dimana sebuah film agar nyaman ditonton ketika diedit baik oleh editor. *Editing* memiliki suatu tahapan sebagai berikut :

1. **Acquire**

   Proses mengumpulkan semua shot dan sound yang telah dibuat untuk digabungkan menjadi satu pada tahapan proses mixing.

2. **Organization**

   Penyotiran jam, menit, detik, frame serta ukuran sebuah file video maupun audio disusun kedalam suatu folder tertentu untuk memudahkan pemilihan file saat proses *editing* berlangsung.

3. **Review and selection**

   Setelah semua diorganisir dengan benar, akan masuk ke proses pemilihan data yang terbaik untuk digunakan kedalam film animasi ini. Namun apa yang tidak digunakan untuk film tidak berarti dibuang, tetap disimpan untuk suatu kali dibutuhkan.

4. **Assembly**

   Merupakan proses kerja editor untuk menyusun kembali materi *editing* berdasarkan naskah yang diberikan secara berurutan baik itu shot yang baik ataupun tidak baik.

5. **Rough cut**

   Proses *editing* berupa potongan-potongan shot-shot yang kasar atau belum rapi pada shot shot yang telah disusun berdasarkan naskah yang ada.

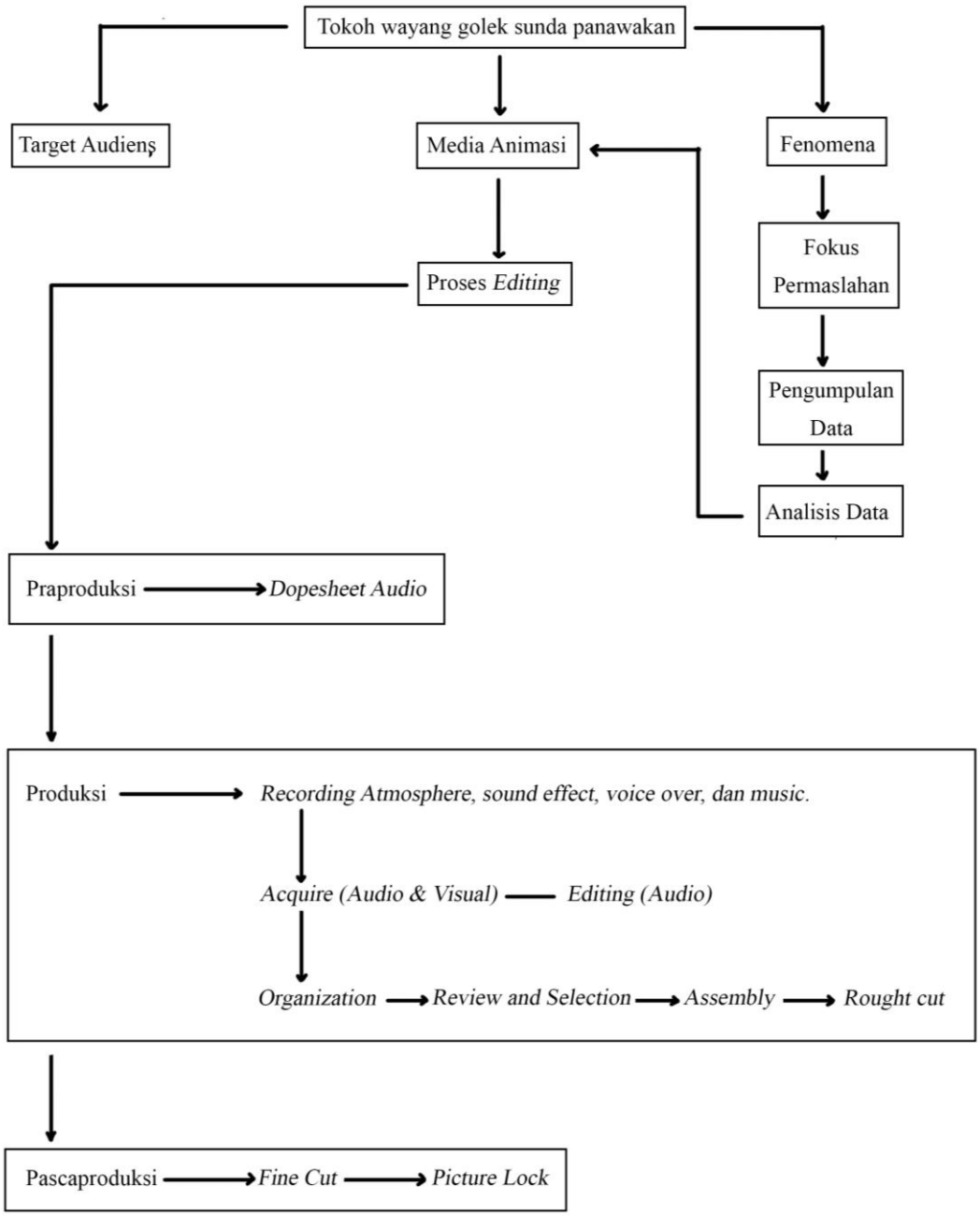
6. **Fine cut**

   Proses *editing* berupa potongan-potongan shot yang baik dan tersusun rapi berdasarkan dengan persetujuan pada proporsi durasi yang diinginkan oleh Director.

7. **Picture Lock**

   Proses *editing* dimana hasil yang telah diedit sudah tersusun rapi akan lebih diperhalus kembali, dan struktur *editing* tidak dirubah lagi.

1.8. Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan
Sumber : Arsip Pribadi

1.9. Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

   Bab ini penulis menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan susunan penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

   Bab ini menjelaskan teori *editing* serta poin penting seperti motivasi, komposisi, informasi, *continuity*, dan teori pendukung yaitu *titling* dan *sound* yang digunakan untuk film animasi *Sarerea* episode Gasing.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

   Bab ini membahas data objek *Sarerea* episode Gasing dan menganalisis karya sejenis berdasarkan teori yang digunakan. Hasil dari analisis inilah yang menjadi dasar dalam proses dan penerapan aturan *editing.*

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

   Bab ini membahas konsep film yang menggambarkan kebersamaan, kesederhanaan, dan keceriaan sesuai dengan yang sudah dirancang sebelumnya, dan tidak keluar dari *genre* dan target audiens, serta menjabarkan proses *editing* yang diterapkan dalam animasi *Sarerea*: Gasing.

5. BAB V PENUTUP

   Bab ini berisi kesimpulan dan saran terhadap proses serta penerapan aturan *editing* yang digunakan dalam animasi *Sarerea* episode Gasing.