# BAB IV
# TEKNIS PRODUKSI MEDIA

## IV.1 Konsep

### IV.1.1 Ide

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya, menyimpan sastra klasik yang beraneka ragam. Hampir setiap daerah di Indonesia memiliki karya sastra baik lisan maupun tulisan. Salah satunya yaitu karya sastra lisan yang berupa cerita rakyat. Salah satu cerita rakyat berupa legenda yang cukup terkenal di masyarakat adalah cerita rakyat Malin Kundang. Malin Kundang merupakan cerita rakyat yang berasal dari provinsi Sumatera Barat, Indonesia. Legenda Malin Kundang berkisah tentang seorang anak yang durhaka pada ibunya dan karena itu dikutuk menjadi batu. Karena kepopulerannya, cerita rakyat Malin Kundang berkali-kali diolah dalam berbagai bentuk, baik cerpen, drama, bahkan sinetron.

Acara untuk anak-anak yang ditayangkan ditelevisi sekarang ini lebih banyak film-film animasi yang berasal dari luar negeri seperti: *Shinchan, Doraemon, Naruto, Spongebob Squarepants, Avatar,* dan sebagainya. Sedangkan tayangan televisi sekarang ini masih jarang mengangkat cerita rakyat dari Indonesia dan divisualisasikan secara animasi. Sehingga dengan mengangkat cerita rakyat Malin Kundang menjadi cerita yang menarik bagi anak-anak melalui sebuah media sebagai sarana dalam penyampaian pesan dan nilai moral dari cerita rakyat Malin Kundang bisa tersampaikan dengan baik.

### IV.1.2 Tema

Malin Kundang merupakan cerita yang mengisahkan kasih sayang seorang seorang ibu kepada anaknya. Cerita rakyat ini lebih tentang hubungan antara orangtua dan anaknya. Seseorang harus menjaga dirinya dengan baik, tidak sombong, serta berbakti kepada kedua orang tua.

### IV.1.3 Premis

- Cara ibunya merawat dan membesarkan Malin Kundang dengan kasih sayang.
- Cara Malin Kundang menjadi kaya terpandang dan terhormat karena dia menikahi putri bangsawan.
- Malin Kundang melupakan ibunya dan tak pernah berkirim kabar.
- Malin Kundang mengusir ibunya dengan perlakuan dan perkataan kasar.
- Ibunya marah dan mengutuk Malin Kundang jadi batu.

## IV.2 Teknis Perancangan

### IV.2.1 Pra Produksi

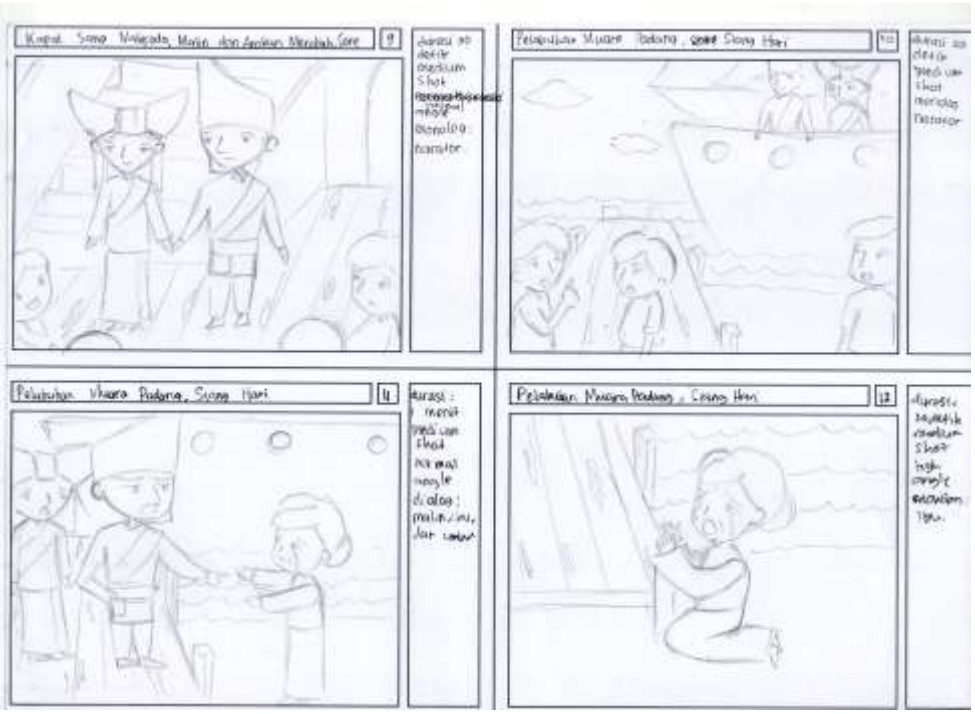
Pra produksi merupakan tahap awal dalam melakukan sebuah proses perancangan untuk film animasi. Dalam pra produksi, biasanya dilakukan pencarian serta pengumpulan data-data yang dibutuhkan mulai dari buku, artikel, internet, dan sebagainya. Dari data-data yang sudah dicari, maka dapat diambil sebuah cerita yang berdasarkan informasi yang sudah ada baik dengan menambah atau mengurangi ceritanya.

Setelah menentukan apa yang akan dibuat serta target sasaran yang akan dituju, tahap selanjutnya menyusun skenario yang berisi dialog-dialog serta isi dari cerita yang akan divisualisasikan ke dalam film animasi yang akan dibuat. Selanjutnya membuat karakter atau tokoh yang ada di dalam cerita, serta menentukan lokasi-lokasi dan properti yang akan digunakan. Dalam hal ini mengacu pada data-data yang sudah ada sehingga karakter yang dibuat tidak berkesan “asal-asalan”.



Gambar IV. 1 Proses pembuatan karakter

Setelah karakter dibuat, selanjutnya membuat *storyboard*. *Storyboard* berguna untuk mengetahui sudut pandang yang akan diambil serta memudahkan dalam pembuatan film animasi.



Gambar IV. 2 *Storyboard*

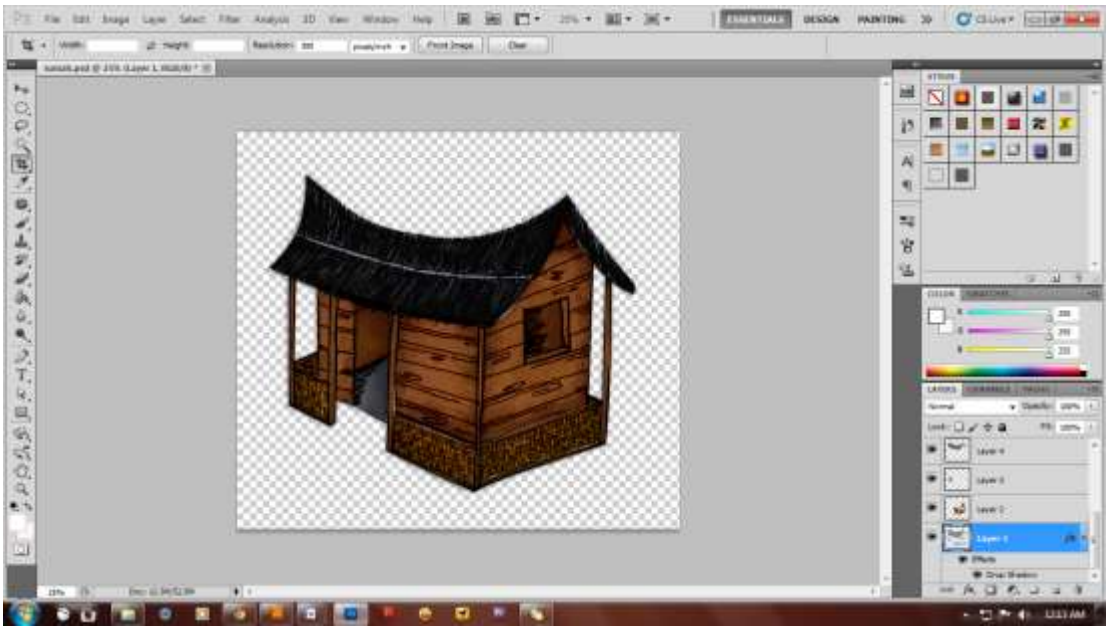
Dalam pembuatan film animasi Malin Kundang ini, teknis pra produksi juga melalui proses perekaman suara/*dubbing*. Perekaman suara ini dilakukan menggunakan perangkat *microphone* yang dihubungkan pada komputer untuk mendapatkan kualitas suara yang baik dan jernih.



Gambar IV. 3 Proses *dubbing*

### IV.2.2 Produksi

Selanjutnya adalah tahap produksi dimulai dari me-*scan* gambar karakter serta properti yang sudah dibuat dengan manual, selanjutnya mewarnai dengan menggunakan *software* grafis Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop. Proses pewarnaan dilakukan secara manual serta digital. Pewarnaan secara manual menggunakan cat air untuk mewarnai *background* langit. Selanjutnya karakter yang sudah dibuat diwarnai dengan menggunakan Adobe Illustrator, dan terakhir properti-properti yang akan dimasukkan menggunakan pewarnaan dengan Adobe Photoshop. Selain itu, menentukan *layout* dengan meletakkan apa saja yang akan disimpan dalam bidang kerja mulai dari memasukkan karakter serta properti-properti dan *setting* tempat.



Gambar IV. 4 Proses pewarnaan dengan Adobe Photoshop

### IV.2.3 Pasca Produksi

Tahap ini merupakan tahap akhir dari suatu proses produksi. Beberapa tahap yang dilakukan dalam pasca produksi antara lain melakukan *editing*. Diawali pada proses *dubbing*, setiap intonasi kalimat perlu diperhatikan dengan baik dan melalui proses edit agar menghasilkan karakter suara yang sesuai dengan kebutuhan. Hasil dari proses *dubbing* akan disatukan dengan gambar-gambar yang digerakkan menggunakan *software* Adobe Flash untuk menyelaraskan antara audio dan visual. Ukuran yang dipakai untuk film animasi ini adalah 4:3.



Gambar IV. 5  Proses menggerakkan gambar

Hasil film animasi ini akan berupa data berformat SWF yang harus di-*convert* menjadi format audio visual seperti AVI, MPEG atau FLV.

Ukuran : 720 x 576 *pixel*

Besar data : 600 MB

Format : .DAT

Material : CD

### IV.2.3.1 Metode

Dalam pembuatan film animasi ini akan menggunakan metode 2D dengan *motion graphic*. Selain itu, film animasi ini terinspirasi dari gaya-gaya panggung. Dengan metode *motion graphic*, maka hanya sebagian atau beberapa saja yang digerakkan. Pembuatan film kartun 2D ini dirancang dengan konsep yang sederhana, tidak terlalu rumit, hanya dengan sedikit keahlian menggambar dan dapat menguasai *software* pendukung dapat memperlancar proses pembuatan film kartun.

Selain itu, metode yang digunakan dengan manual dan digital. Manual dalam pembuatan sketsa dan sebagian pewarnaan menggunakan cat air juga *crayon*. Selebihnya menggunakan teknik digital untuk proses *editing*.

### IV.2.3.2 Tahapan *Editing*

Ada beberapa tahapan *editing* yang akan dilakukan dalam pembuatan film animasi ini, diantaranya:

- Melakukan *tracing* karakter-karakter yang sudah dibuat untuk setiap adegan dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator. Setelah itu memberi pewarnaan dan sedikit *effect inner glo*w untuk memberikan kesan bayangan.
- Melakukan *tracing* objek-objek yang akan dimasukkan ke dalam film yang sudah dibuat dengan menggunakan pulpen menggunakan *software* Adobe Photoshop. Lalu memberi pewarnaan dengan menggunakan *brush* serta memberi *effect shado*w agar tidak terlalu datar.
- Melakukan *dubbing* untuk dimasukkan ke dalam film animasi ini dengan menggunakan *software* Adobe Audition.
- Mengedit *dubbing* yang sudah dilakukan melalui *software* Adobe Audition. Dengan *software* ini, suara-suara yang sudah di *dubbing*, di edit agar pas untuk dimasukkan ke dalam film animasi, dengan memotong bagian yang tidak diperlukan ataupun mengedit suara agar lebih jernih.
- Setelah itu, memasukkan semua objek-objek yang akan digerakkan ke dalam *software* Adobe Flash. Disini semua objek dan karakter digerakkan sesuai kebutuhan.
- Lalu melakukan *editing* video dengan menggunakan *software* Adobe Premiere. Disini animasi yang sudah dibuat, akan diberikan *sound effect* dan *backsound*. Setelah itu memulai proses *rendering* dengan format yang diinginkan.

### IV.2.3.3 Teknik Editing

Dalam pembuatan film animasi ini, teknik *editing* dilakukan secara digital dengan menggunakan komputer.

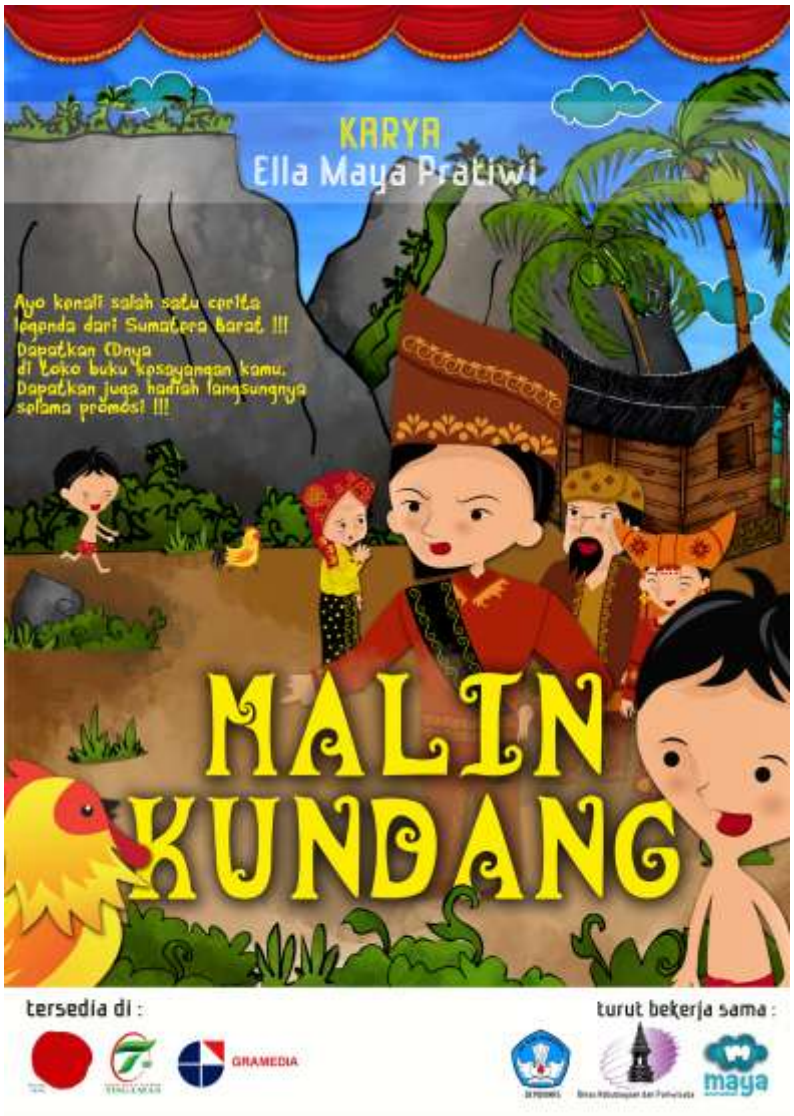
*Software-software* yang akan digunakan untuk proses *editing* yaitu:

- Adobe Illustrator : untuk *tracing* gambar yang sudah discan dan pemberian sedikit *effect* untuk karakter yang dibuat.
- Adobe Photoshop : untuk mewarnai objek-objek yang akan dimasukkan ke dalam film animasi yang dibuat secara manual menggunakan pulpen.
- Adobe Audition: untuk proses *dubbing* yang akan dimasukkan ke dalam film animasi dan mengedit suara yang telah di *dubbing*.
- Adobe Flash : untuk mengedit animasi yang akan dibuat.
- Adobe Premiere: untuk memberi *effect -effect* dan transisi.

## IV.3 Media Distribusi

### IV.3.1 Poster

Pembuatan poster film animasi Malin Kundang yang akan diluncurkan untuk anak-anak ini menggunakan konsep visual yang sama dengan visual dari animasinya. Media poster bertujuan untuk mempromosikan film ini ke masyarakat dan peluncurannya dapat diterima dengan baik sesuai dengan maksud yang ingin dituju. Poster yang akan dikeluarkan pertama adalah poster film yang tujuannya hanya ingin membuat orang penasaran. Setelah itu baru akan disebarkan poster promosi untuk memberikan informasi tentang film animasi Malin Kundang ini.




Gambar IV. 6 Poster Promosi

Material : Kertas Sintetik 260 gram yang merupakan bahan kertas yang tidak mudah sobek dan tahan terhadap air.

Ukuran : 42 cm x 59,4 cm (A2)

Teknis : cetak *offset* separasi

Peletakan : Toko buku, mading sekolah dasar




Gambar IV. 7 Poster Film

Material : Kertas Sintetik 260 gram yang merupakan bahan kertas yang tidak mudah sobek dan tahan terhadap air.

Ukuran : 42 cm x 59,4 cm (A2)

Teknis : cetak *offset* separasi

Peletakan : Toko buku, mading sekolah dasar

**IV.3.2 Jam meja**



Gambar IV. 8 Jam meja

Material : Bagian dalam menggunakan stiker *vynil* 210 gram

Ukuran : diameter 9.5 cm

Teknis : cetak *offset* separasi

Peletakan : dapat dibeli di toko buku, hadiah selama promosi dan persediaan masih ada.

**IV.2.3 Stiker**




Gambar IV. 9. Stiker

Material : Stiker *vynil*

Ukuran : 3 cm x 10 cm

Teknis : cetak *offset* separasi

Peletakan : merupakan bonus yang didapatkan secara gratis setiap pembelian CD

### IV.2.4 Kaos




Gambar IV. 10 Kaos

Material : kain katun

Ukuran : S, M, L, dan XL

Teknis : sablon

Dipakai oleh penyelenggara acara dalam *launching* film animasi dan selanjutnya dapat dibeli di toko-toko baju setelah acara promosi selesai.

### IV.2.5 Pin




Gambar IV. 11 Pin

Material : *Stainless*

Ukuran : diameter 5,8 cm x 5,8 cm

Teknis : cetak *offset* separasi

Dipakai oleh penyelenggara acara dalam *launching* film animasi dan termasuk hadiah langsung untuk pembelian CD.

### IV.2.6 *X Banner*




Gambar IV. 12 *X Banner*

Material : Kertas Luster

Ukuran : 160 cm x 60 cm

Teknis : cetak *offset* separasi

Peletakan : Depan toko buku dan sebelah *display* untuk CD film animasi.

### IV.2.7 *Cover* CD




Gambar IV. 13 *Cover* CD

Material : *Art Paper* 210 gram

Ukuran : 13 cm x 18,5 cm

Harga : Rp. 55.000,00

Teknis : cetak *offset* separasi

Peletakan : di *Display* yang akan ditempatkan di toko buku.

### IV.2.8 Alat Sekolah




Gambar IV. 14 Alat Sekolah

Peletakan : dapat dibeli di toko buku juga sebagai hadiah selama promosi dan persediaan masih ada.

- Buku Tulis

  Material : *Art Paper* 250 gram
  Ukuran : 16 cm x 21 cm
  Teknis : cetak *offset* separasi

- Buku Gambar

  Material : *Art Paper* 250 gram
  Ukuran : 20 cm x 30 cm
  Teknis : cetak *offset* separasi

- Tempat Pensil

  Material : Plastik
  Ukuran : 20,5 cm x 8 cm x 3 cm
  Teknis : cetak *offset* separasi

- Pensil

  Material : Kayu
  Ukuran : 17 cm, d=1 cm
  Teknis : cetak *offset*

- Penggaris

  Material : Plastik

  Ukuran : 3 cm x 16 cm

  Teknis : cetak *offset* separasi

- Pulpen

  Material : Kayu

  Ukuran : 16 cm x 4 cm

  Teknis : cetak *offset*

- Serutan

  Material : Plastik

  Ukuran : 5,5 cm x 2,5 cm x 1,5 cm

  Teknis : cetak *offset* separasi

- Penghapus

  Material : Karet

  Ukuran : 4 cm x 2 cm x 1 cm

  Teknis : cetak *offset*

### IV.2.9 *Frame* Foto




Gambar IV. 15 *Frame* Foto

Material : Plastik

Ukuran : untuk foto 4R

Teknis : cetak *offset* separasi

Peletakan : dapat dibeli di toko buku, hadiah selama promosi dan persediaan masih ada.

### IV.2.10 Celengan



Gambar IV. 16 Celengan

Material : Kaleng

Ukuran : 7 cm x 18 cm

Teknis : cetak *offset* separasi

Peletakan : dapat dibeli di toko buku, hadiah selama promosi dan persediaan masih ada.

### IV.2.11 *Display*




Gambar IV. 17 *Display*

Material : Triplek

Ukuran : 1m x 1,5m x 2 m

Teknis : *offset*

Peletakan : di *mall* saat *launching* film animasi, untuk *display* CD yang terdapat di toko-toko buku.

### IV.2.12 *Goodie Bag*




Gambar IV. 18 *Goodie Bag*

Material : Kertas Luster

Ukuran : 21 cm x 21 cm x 8 cm

Teknis : cetak *offset* separasi

Peletakan : Saat *launching* film animasi, untuk meletakkan CD yang di beli dan hadiah yang di dapat selama persediaan masih ada.