BAB IV
TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1 Konsep

IV.1.1 Ide

Beragamnya hiburan dan cepatnya perubahan teknologi sering kali mengesampingkan kedudukan hiburan kedaerahan. Hiburan kedaerahan yang dimaksud diataranya dongeng ataupun permainan rakyat juga legenda dan lain sebagainya. Hal itulah yang seringkali menyebabkan rakyat Indonesia khususnya, lupa akan identitasnya sendiri. Dapat disadari atau tidak, dari dongeng, legenda dan mite, masyarakat dapat mengenal sejarah termasuk diantaranya menguak hal-hal yang dianggap simbolis dalam kehidupan.

Salah satu simbol yang cukup dicermati diantaranya penggunaan lambang-lambang tertentu termasuk mahluk hidup sebagai ciri dari suatu kota. Salah satunya adalah penggunaan ayam pelung sebagai simbol kota Cianjur.

Keberadaaan simbol-simbol tersebut terkadang membuat ketertarikan dan rasa penasaran tersendiri. Maka dari itu banyak upaya dilakukan untuk menginformasikan legenda atau cerita rakyat dibalik simbol atau ikon tersebut. Dari banyak cerita yang didapat banyak sekali hal-hal positif yang dapat diambil hikmahnya dan dijadikan contoh dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara menginformasikan keteladanan tersebut adalah melalui buku, namun hal itu dirasa masih kurang efektif. Karenanya diperlukan sebuah media informasi yang dapat menarik minat orang untuk belajar dari media tersebut. Media yang masih jarang digunakan yaitu media film animasi.

IV.1.2 Tema

Cerita rakyat ayam pelung mengisahkan kehadiran ayam pelung yang menggeser nilai dan norma dalam kehidupan masyarakat. Ayam pelung yang ditemukan melalui ilapat oleh Mama Djarkasih yang merupakan seorang pemuka agama Islam membuat perubahan besar dalam kehidpan masyarakat berupa pergeseran fungsi binatang peliharaan ayam yang tadinya dimanfaatkan dalam bidang hiburan dengan sabung ayam, kehadiran ayam pelung dengan suara khas

kokoknya yang mengalun panjang, indah dan merdu membuat binatang peliharaan ayam, fungsi hiburannya menjadi dinikmati suaranya bukan ditarungkan (sabung).

IV.1.3 *Storyline*

- Mama Acih sedih dengan kondisi masyarakat Cianjur yang gemar melakukan sabung ayam
- Mama Acih bersemedi, kemudian mendapatkan ilapat
- Ilapat itu adalah suara Eyang Surya Kencana yang akan menitipkan seekor ayam
- Esok hari ketika Mama Acih sedang berkebun ia menemukan anak ayam di semak-semak, kemudian membawa anak ayam itu pulang
- Anak ayam yang dibesarkan Mama Acih tumbuh besar dan gagah dengan suara merdu nan indah yang melengkung tinggi
- Ayam itu selalu berkokok di 1/3 malam
- Suatu pagi ayam Mama Acih mengikutinya ke pasar, dan tiba-tiba akan diserang ayam adu
- Seketika ayam Pelung berkokok dan membuat penyerangnya berhenti seketika
- Sejak saat itu ayam Pelung mengubah cara pandang masyarakat Cianjur sebagai ayam yang tak mau berkelahi dan memiliki suara kokok panjang dan merdu
- Masyarakat Cianjur sangat mencintai ayam ini, dan akhirnya dari waktu ke waktu ayam pelung menjadi simbol kota Cianjur.

IV.2 Teknis Perancangan

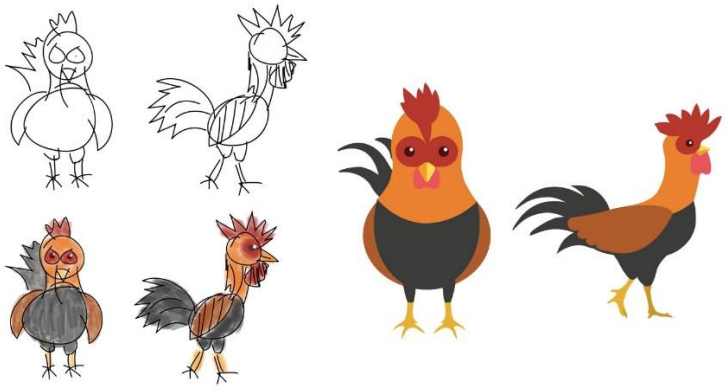
Pada bagian ini proses produksi dimulai, ada tiga tahapan dalam proses ini yaitu tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pada tahap pasca produksi akan dijelaskan kembali secara lebih detail melalui tahap metode, teknik *editing* dan tahapan *editing*.

IV.2.1 Pra Produksi

Pada tahap inilah proses perancangan film animasi dibuat. Di dalam kegiatan pra produksi ini dilakukan pencarian data dan pengumpulan data melalui buku, artikel, internet, melalui wawancara dan angket, dan lain sebagainya. Pada pengerjaan Tugas Akhir ini, pengumpulan data dilakukan melalui wawancara terutama untuk mengetahui sinopsis cerita dan kekuatan serta perwujudan beberapa tokoh sentral dalam cerita. Setelah informasi terkumpul dalam bentuk cerita, maka isi cerita tersebut dapat ditambah dan dikurangi tanpa merusak esensinya.

Dalam tahap ini pula telah ditentukan khalayak sasaran yang dituju, dalam hal ini target audiens. Untuk mendapatkan data yang diperlukan berhubungan dengan target audiens, dalam tugas akhir ini disebarkan kuisioner (angket) kepada masyarakat umum, untuk mengetahui tingkat ketertarikan masyarakat serta media yang sesuai.

Tahapan selanjutnya adalah menyusun skenario serta isi cerita yang akan divisualisasikan ke dalam film animasi yang akan dibuat. Hal yang terpenting selanjutnya adalah pembuatan karakter serta *setting* juga properti-properti yang akan digunakan. Pada tahap inilah kepentingan pengumpulan data, agar keotentikan penggambaran menjadi utuh atau mendekati cerita sebenarnya, tidak serampangan dan asal-asalan.



Gambar IV.1 Sketsa Karakter ayam pelung dalam film animasi "Suara Emas dari Cianjur"
sumber : pribadi

Setelah pembuatan karakter, kemudian dilanjutkan pada *storyboard.* Pada dasarnya storyboard adalah benang merah sebuah cerita, pada tahap ini perancangan alur cerita melalui sebuah sudut pandang yang akan dimunculkan dalam animasi dibuat. Pembuatan storyboard dibuat untuk memudahkan perancang dalam proses pembuatan film animasi ini.



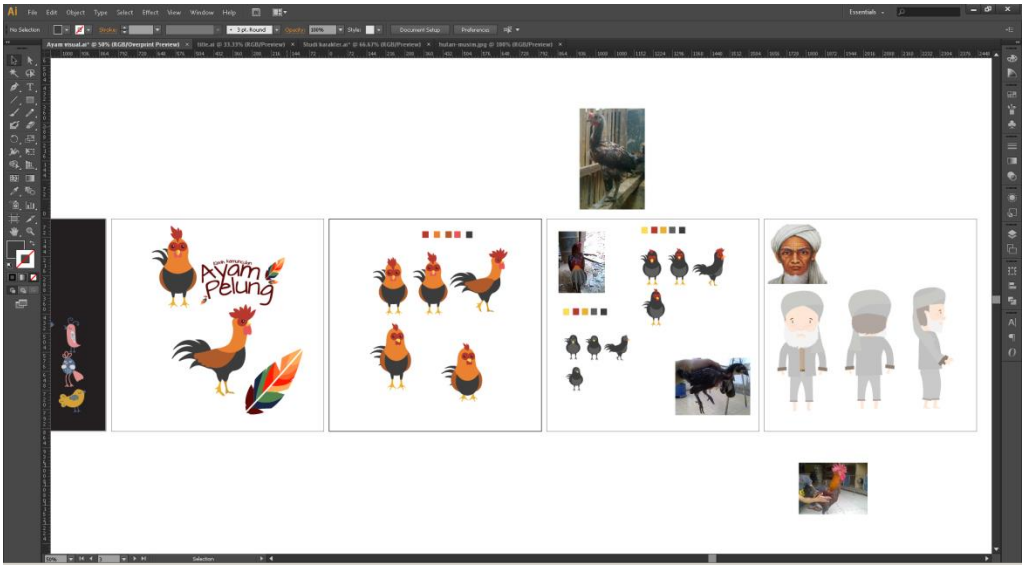
Gambar IV.2 Penggalan *story board* film animasi "Suara Emas dari Cianjur"
sumber : pribadi

Proses terakhir adalah perekaman suara atau *dubbing*. Proses ini dilakukan menggunakan perangkat *microphone* yang dihubungkan dengan komputer agar suara yang dihasilkan baik dan jernih. Perlu dicatat pula pada film animasi mengenai ayam pelung ini, suara ayam pelung yang ada dalam film merupakan suara ayam pelung asli di penangkaran ayam, hal ini dimaksudkan memberikan realitas pada film animasi yang dibuat.

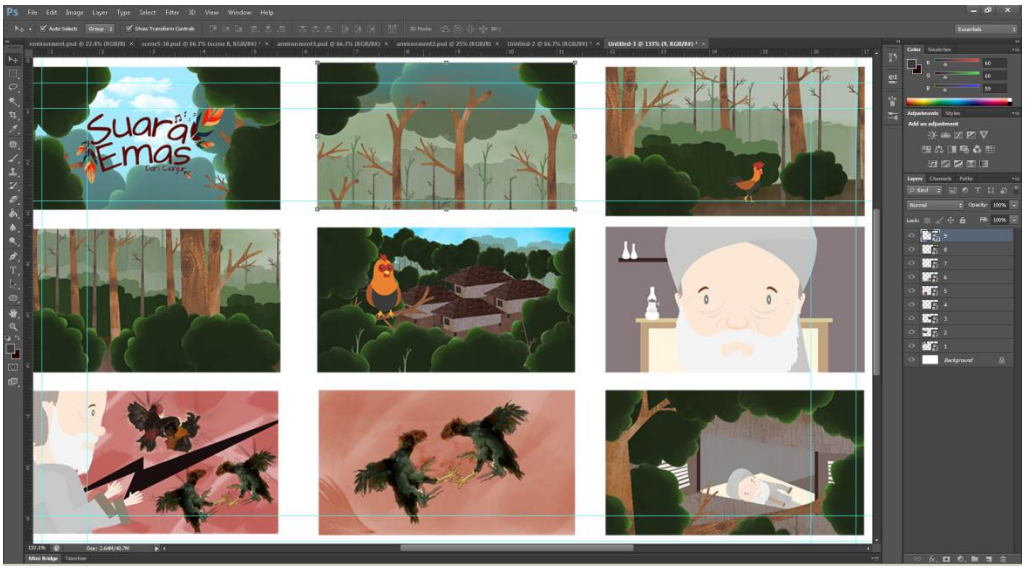
IV.2.2 Produksi

Memasuki tahap produksi sketsa karakter, properti yang sudah dibuat secara manual akan diberi warna menggunakan teknik digitalisasi dengan cara diwarnai melalui software grafis Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop. Selain proses di atas, dalam tahap produksi ini dikerjakan pula penentuan layout dengan mengatur

dan menata benda-benda properti yang akan di simpan pada bidang kerja mulai dari penempatan karakter juga properti serta pengaturan tempat.



Gambar IV.3 Pembuatan karakter menggunakan *software adobe illustrator*.
sumber : pribadi



Gambar IV.4 Tahapan digital menggunakan *software adobe photoshop.*
sumber : pribadi

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 melaluli proses edit agar menghasilkan karakter suara yang sesuai dengan kebutuhan. Hasil dari proses dubbing akan disatukan dengan gambar-gambar yang digerakan menggunakan *software Adobe After effects* dan *adobe premire pro* untuk menyelaraskan antara audio dan visual.

Ukuran yang dipakai untuk film animasi ini adalah 16 : 9.



Gambar IV.5 Tampilan film animasi "Suara Emas dari Cianjur"
dengan *aspect ratio*16:9.
sumber : pribadi

Ukuran : 1280x720 *pixel*
Besar data : 600 MB
Format : DAT
Material : CD/DVD

IV.2.3.1 Metode

Dalam pembuatan film animasi ini akan menggunakan metode 2D dengan *motion graphic*. Software yang digunakan untuk membuat aset- aset seperti karakter, backgeoung dan properti adalah *software adobe illustrator* dan *software adobe photoshop.* Setelah semua aset telah selesai dengan kedua *software* tersebut kemudian masuk ketahap penggerakan aset atau pembuatan animasi. Pembuatan

animasi ini menggunakan *software adobe after effects.* Dengan sofware ini animasi akan dibuat berdasarkan *storyboard* yang sudah ada. Setelah semuanya selesai maka akan masuk pada *software adobe premiere pro.* Untuk mengkombinasi antara gambar dan suara hasil dari *recording* agar selaras dengan animasinya. Selain itu, memasukan musik dan *sound effect* akan dilakukan menggunakan *software adobe premiere pro* juga.

IV.2.3.2 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.
- Adobe Audition: untuk proses *dubbing* yang akan dimasukkan ke dalam film animasi dan mengedit suara yang telah di *dubbing*.
- Adobe After Effects : untuk mengedit animasi yang akan dibuat.
- Adobe Premiere: untuk memberi *effect -effect* dan transisi.

IV.2.3.3 Tahapan *editing*

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

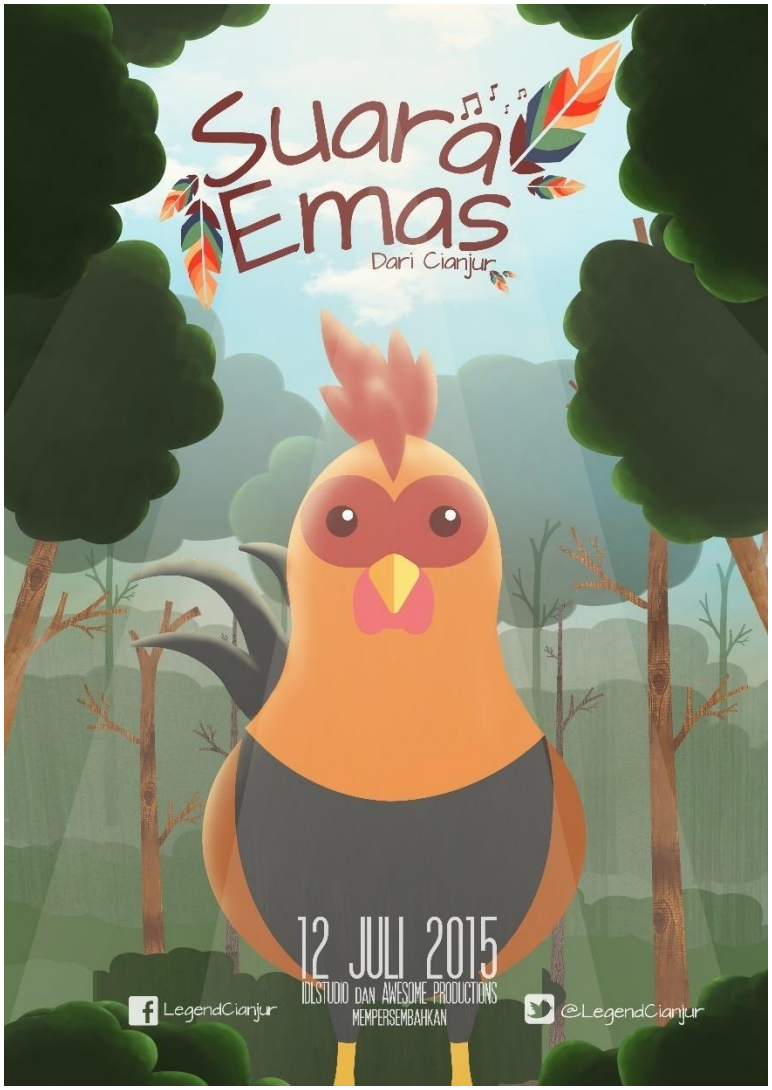
- Melakukan *tracing* karakter-karakter yang sudah dibuat untuk setiap adegan dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator. Setelah itu memberi pewarnaan dan sedikit bayangan untuk panduan bayangan.
- Melakukan *tracing* objek-objek yang akan dimasukkan ke dalam Adobe Photoshop untuk diberi warna dengan menggunakan *brush* serta memberi *effect shado*w agar tidak terlalu datar. Selain itu diberikan efek tektur dari canvas atau koas.

- 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*, diedit 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 After Effects*. Disini semua objek dan karakter digerakkan sesuai kebutuhan. Selain itu, warna akan diedit kembali sesuai dengan kebutuhan akan kesan yang akan dimunculkan.
- 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.3 Media Pendukung

IV.3.1 Poster

Pembuatan poster film animasi *"Suara Emas dari Cianjur"* yang akan diluncurkan untuk remaja dan 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 adalah poster film yang tujuannya ingin membuat orang penasaran dan memberikan informasi tentang pemutaran film animasi ini.



Gambar IV.6 Poster Film Animasi "Suara Emas dari Cianjur".
sumber : pribadi

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

Ukuran : 29,7 x 42,0cm (A3)

Teknis : Cetak *offset* separasi

Peletakan :Toko buku, Sekolah SMA di Cianjur, Universitas dan Perguruan Tinggi serta museum Cianjur.

IV.3.2 *Flyer*



Gambar IV.7 *Flyer* informasi Film animasi "Suara Emas dari Cianjur".
sumber : pribadi

Material : Kertas Sintetik 210 gram yang merupakan bahan kertas yang Tipis dan ringan.

Ukuran : 10,5 cm x 14,8 cm (A5)

Teknis : Cetak *offset* separasi

Peletakan : Sekolah, Universitas, tempat berlangsungnya acara *Car Free Day*, dan museum Cianjur.

IV.3.3 Stiker



Material : Stiker *Vynil*

Ukuran : 3 cm x 10 cm

Teknis : Cetak *offset* separasi atau sablon.

Peletakan : Terdapat dalam paket animasi.

IV.3.4 Kaos

Gambar IV.8 *Stiker* karakter dan *logo type* "Suara Emas dari Cianjur".
sumber : pribadi



Gambar IV.9 Kaos karakter Pelung dalam film animasi "Suara Emas dari Cianjur".
sumber : pribadi

Material : Kain katun

Ukuran : S, M, L dan XL.

Teknis : Sablon.

Peletakan : Terdapat dalam paket animasi.

IV.3.5 *Cover CD*

Material : *Art paper* 210 gram

Ukuran : 13 cm x 13 cm

Teknis : Cetak *offset* separasi

Peletakan : Terdapat dalam paket animasi.

IV.3.6 *X Banner*



Gambar IV.10 *X-Banner display* film animasi "Suara Emas dari Cianjur".
sumber : pribadi

Material : Kertas Luster

Ukuran : 160 cm x 60 cm

Teknis : cetak *offset* separasi

Peletakan : depan *display* paket CD film animasi.

IV.3.7 *Box Packaging*



Gambar IV.11 *Box packaging* film animasi "Suara Emas dari Cianjur".
sumber : pribadi

Material : Karton *coruggate*

Ukuran : 30 cm x 30 cm

Teknis : *cutting* dan sablon.

Peletakan : pada display penjualan di toko atau museum.