

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi saat ini berevolusi mengikuti perubahan zaman, salah satunya di dunia industri kreatif dan hiburan. Salah satu bidang industri kreatif yang dipergunakan sebagai bahan hiburan dan sarana informasi adalah animasi. Animasi merupakan salah satu bentuk seni, pendekatan, estetika dan aplikasi dalam menginformasikan banyak aspek budaya visual, salah satunya terdapat animasi 2 dimensi.[1] Meskipun diketahui sebagai bentuk animasi tradisional, animasi 2D dapat beradaptasi dengan teknologi digital modern mengikuti adanya *software* pendukung animasi 2D yang terus diproduksi saat ini. Live2D Cubism adalah tools yang menghasilkan ilustrasi gambar yang menjadi grafik animasi 2D yang mirip seperti animasi *Cut Out*. Pada umumnya karakter Live2D memakai style seperti anime dari serial film, menggunakan metode layering tanpa perlu menganimasikan secara frame by frame.[2] Live2D memungkinkan penggunaannya menganimasikan ilustrasi karakter dengan membaginya menjadi beberapa bagian *layer* seperti kepala, mata, rambut, tangan dan bagian tubuh lainnya. Dengan membaginya menjadi beberapa bagian, bagian itu akan diberikan tulang-tulang untuk menganimasikannya.

Pada penelitian ini penulis akan melakukan analisis terhadap proses pembuatan model karakter dua dimensi dari proses ilustrasi hingga *rigging* melalui aplikasi Live 2D Cubism, dan menggunakannya menjadi aset pembuatan *short animation* atau film animasi pendek 2 dimensi yang berjudul "Breaktime". Animasi pendek ini akan berceritakan tentang seorang anak sekolah bernama Rini yang baru saja memasuki sekolah baru. Rini adalah seorang yang pendiam dan suka menggambar, karena hobinya dia suka menyendiri dan tidak suka berteman dengan orang lain. Saat waktu jam istirahat Rini suka ke perpustakaan membawa buku gambarnya untuk menggambar sambil membawa beberapa buku bergambar

dari perpustakaan. Pada saat itu dia bertemu seseorang yang akan mengubah pandangannya terhadap sekitarnya.

Dari konsep cerita di atas penulis akan menggunakan software Live2D sebagai tools untuk rigging dan animasi dari hasil ilustrasi karakter yang dibuat menggunakan software gambar. Live 2D sendiri memiliki keunggulan yang lebih baik dari segi kemampuan menganimasikan ilustrasi karakter yang lebih detail dan mempunyai tool *physic animation*. Dikarenakan dalam animasi ini mempunyai beberapa adegan yang akan memakai *secondary action* seperti pergerakan helai rambut dan uraian baju, diharapkan dengan menggunakan tool *physic* yang dimiliki Live2D bisa lebih memudahkan pembuatan animasi tanpa harus menggerakkan bagian rambut dan baju secara manual.

Berdasarkan uraian diatas, penulis ingin menerapkan teknik Live2D untuk pembuatan film animasi pendek yang berisikan dialog percakapan antar dua karakter dan menguji efektivitas teknik ini. Maka dari itu penulis mengambil judul "Pembuatan Animasi Pendek 2 Dimensi "Breaktime" Menggunakan Teknik *Rigging* Pada Software Live2D Cubism".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : "Bagaimana menerapkan teknik Live 2D untuk pembuatan adegan animasi pendek 2 dimensi sebagai alternatif dari animasi konvensional?"

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan model karakter Live 2D ini beberapa batasan masalah yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

1. Jenis model yang akan dibuat adalah karakter 2 dimensi.
2. Desain karakter dan model menggunakan aplikasi Clip Studio Paint Versi 1.12

3. *Rigging* karakter dan animasi menggunakan Live2D Cubism.
4. Target durasi untuk animasi pendek kisaran 5 menit.
5. Animasi akan berformat mp4 dengan resolusi 1920 x 1080 30 *frame per-second*.
6. Implementasi ini hanya menangkap pergerakan badan bagian atas saja untuk memfokuskan pergerakan ekspresi wajah.
7. Fokus dari pembuatan animasi ini untuk menilai bagaimana efektivitas dari teknik Live 2D.

1.4 Tujuan Penulisan

Adapun yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat animasi pendek "Breaktime" menggunakan aplikasi Live2D.
2. Memperkenalkan dan memakai Live2D sebagai cara alternatif untuk membuat animasi.
3. Menganalisa kelebihan dan kekurangan Live2D sebagai software animasi dengan aplikasi lainnya.

1.5 Manfaat Penulisan

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari adanya penelitian ini antara lain yaitu:

1. Bagi Peneliti

Dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata I Teknologi Informasi, dan dapat memahami apa yang telah didapat pada masa kuliah teori maupun praktikum.

2. Bagi Universitas

Sebagai bahan referensi mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah di bidang multimedia terutama animasi 2D.

3. Bagi Animator

Sebagai jalan alternatif untuk pembuatan proyek animasi dan juga sebagai alternatif cara membuat animasi untuk berbagai style gambar.

4. Bagi Masyarakat

Sebagai sumber tambahan wawasan seputar animasi dan pengetahuan baru dalam pembuatan animasi.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka dapat diambil beberapa metode yaitu :

1.6.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk pengumpulan data. Teknik dalam menunjuk suatu kata yang abstrak dan tidak diwujudkan dalam benda, tetapi hanya dapat dilihat penggunaannya melalui: angket, pengamatan, ujian (tes), dokumentasi, dan lain-lain. Peneliti dapat menggunakan salah satu atau gabungan teknik tergantung dari masalah yang dihadapi atau yang diteliti. Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap animasi 2D yang mempunyai ciri dan karakteristik yang sama.

2. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan Live2D dan teknik dari cara pembuatannya.

1.6.2 Metode Perancangan

Tahapan produksi dalam sebuah pembuatan model Live2D dibagi menjadi tiga bagian yaitu pra produksi, produksi, pasca produksi. Isi dari

metode ini meliputi dari proses pembuatan model karakter, pembuatan partisi karakter, dan *rigging* model, lalu pembuatan adegan animasi menggunakan Live 2D.

1.6.3 Metode Analisa

Metode analisis merupakan tahapan proses penelitian di mana data yang sudah dikumpulkan dikelola untuk diolah dalam rangka menjawab permasalahan yang ada. Pada tahap ini penulis akan menguraikan permasalahan yang ada pada kasus yang sedang diteliti, meliputi analisis terhadap masalah animasi, analisis kebutuhan video, analisis kelayakan video.

1.6.4 Evaluasi

Secara garis besar evaluasi dikatakan sebagai pemberian nilai terhadap kualitas tertentu. Penulis akan membaginya menjadi dua cara yaitu:

1. Alpha Test

Alpha testing adalah pengujian yang dilakukan oleh pihak tersendiri atau dilakukan secara luang lingkup dari penulis. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan animasi yang ditampilkan telah sesuai dengan jalan produksi dan teknik yang dipakai di dalam software Live2D.

2. Beta Test

Beta Testing adalah pengujian yang akan dilakukan oleh pihak ketiga atau penonton. Pada proses ini animasi yang sudah dibuat akan di uji lewat kuisisioner oleh penonton dan ahli yang bekerja di bidangnya.

1.7 Sistem Penulisan

Pada penyusunan penelitian ini agar bisa lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian bab-bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Berisi definisi-definisi, teori-teori, serta konsep-konsep dasar yang diperlukan untuk menganalisa masalah yang diteliti. Di dalam bab ini dikemukakan hasil-hasil penelitian yang termasuk di buku-buku teks atau pun makalah-makalah di jurnal-jurnal ilmiah yang terkait yang relevan sebagai referensi pengerjaan tugas akhir ini.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Berisi mengenai analisis kebutuhan pembuatan model dan rincian produksi adegan animasi berupa desain karakter, storyboard dan aset model.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi cara implementasi hasil analisis dan perancangan pada bab sebelumnya dengan proses pembuatan model dan animasi yang akan dibuat. Di dalamnya berisi animasi yang dibuat, juga berisi screenshot hasil dari proses pembuatan model Live2D dan animasi 2D dari model yang telah dibuat.

BAB V : PENUTUP

Berisi mengenai hasil penelitian serta pernyataan yang didapat berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, serta keterkaitan dari semua tahap yang dilakukan dalam penelitian. Di dalamnya terdapat pula saran yang diusulkan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Terakhir pada bagian ini akan memuat sumber-sumber referensi penulis sebagai acuan yang telah membantu dalam penulisan laporan skripsi.