

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan teknik yang berasal dari dunia gambar. Kata “animasi” merupakan serapan dari “animation” (dalam Bahasa Inggris), yang berasal dari kata “to animate” yang berarti menghidupkan. Secara umum, animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati, suatu benda mati diberikan dorongan kekuatan, semangat, dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak, atau hanya kesan hidup. [1] Pada dunia film, animasi yang dihasilkan dari gambar yang dibuat di kertas dikenal sebagai film kartun. Istilah kartun sendiri kadang – kadang diartikan sebagai gambaran kehidupan nyata yang diekspresikan dalam gambar coretan yang bergerak. [2]

Menurut Suyanto dalam bukunya “Merancang Film Kartun Kelas Dunia” (2006), menyatakan bahwa sebuah karya film kartun tidak akan terlihat bagus jika cerita yang disuguhkan dalam film tersebut juga tidak bagus. Untuk membuat cerita yang bagus, sangat diperlukan struktur cerita yang jelas. Cerita tersebut harus memiliki awalan, nilai tengah, dan akhir cerita yang sering disebut babak. Untuk membuat sebuah animasi diperlukan sebuah ide dan sebuah cerita. Ide merupakan hal yang mendasar untuk mengembangkan sebuah karya film animasi. Ide dapat di inspirasikan dari berbagai hal, misalnya pengalaman pribadi, legenda, cerita rakyat, mitos, kehidupan sehari – hari, pendidikan, perjalanan atau adventurer, dan lain sebagainya. [3]

Menurut E. Allen dalam bukunya “Body Language: Advanced 3D Character Rigging” (2008), rigging adalah proses melengkapi suatu karakter dengan kumpulan kontrol yang membuat karakter tersebut mudah untuk dianimasikan. Kumpulan kontrol ini dapat terdiri dari persendian, tuas atau bahkan seleksi karakter terpisah. Sebuah animasi karakter sangat tergantung pada rig yang mengontrol modelnya. [4] Dengan kata lain rigging adalah proses membuat struktur kerangka dan menegaskan batasan gerakan kerangka. [5]

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk membuat sebuah film pendek animasi 2D dengan judul "Raeny". Raeny adalah cerita imajinasi dari penulis, film pendek animasi 2D tersebut akan dibuat dengan memperhatikan awalan, nilai tengah dan akhir cerita yang sering disebut babak agar alur cerita menjadi bagus dan menarik. Pembuatan film pendek animasi 2D ini akan diproduksi dengan menggunakan proses animasi digital. Teknik animasi digital yang akan digunakan adalah teknik *rigging* atau teknik dengan cara menggerakkan tulang – tulang yang dibuat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat diambil perumusan masalah, yaitu: "Bagaimana Cara Pembuatan Film Pendek Animasi 2D "Raeny" dengan menerapkan teknik *rigging*?"

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Jenis animasi yang digunakan adalah 2D.
2. Pembuatan animasi dengan teknik *rigging*.
3. Durasi film pendek animasi 2D ini kurang lebih 8 menit.
4. Software yang digunakan adalah Adobe After Illustrator, Adobe After Effect, dan Adobe Premier Pro.
5. Film pendek animasi ini akan ditayangkan di Youtube.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian pembuatan Tugas Akhir ini, yaitu sebagai berikut:

1. Menerapkan teknik *rigging* dalam pembuatan animasi 2D
2. Menghasilkan sebuah karya yang dapat dijadikan portofolio
3. Film pendek animasi 2D ini ditujukan untuk diunggah di media berbagi video yaitu Youtube.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh bagi penulis maupun pihak lain yang terkait adalah sebagai berikut:

1. Menyelesaikan program studi D3 Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Memperoleh ilmu baru dalam proses produksi film pendek animasi 2D secara keseluruhan
3. Media pengembangan dan penerapan ilmu dalam bidang multimedia yang diperoleh selama masa studi
4. Sebagai media penyalur inspirasi dan ide – ide dari penulis
5. Penelitian ini dapat berguna sebagai referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian yang sejenis

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan dalam melakukan penelitian ini maka penulis mengambil beberapa metode yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dari beberapa film pendek animasi 2D yang diteliti untuk memperoleh data – data yang diperlukan penulis dalam melakukan penelitian.

2. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari buku referensi yang berkaitan dengan penelitian.

3. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literature yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs – situs web yang berhubungan dengan pembuatan film pendek animasi 2D dengan teknik – teknik yang dipakai. [6]

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan film pendek animasi 2D ini dimulai dari proses pra-produksi yaitu penentuan ide, tema, logline, perancangan karakter, dan storyboard. Metode Produksi

Pembuatan film kartun atau film animasi menurut Pixar Studio biasanya memiliki beberapa tahap, yaitu pra – produksi, tahap produksi, dan tahap pasca – produksi.

1. Tahap Pra – Produksi

Pada tahap pra – produksi, suara mulai direkam dan editorial mulai membuat rol yang berisi urutan storyboard yang berdiri sendiri.

2. Tahap Produksi

Tahap ketiga adalah tahap produksi. Pada tahap ini karakter, set dan prop dibuat dalam tiga dimensi kemudian diberi baju, model hiasan, misalnya kursi, korden, dan mainan untuk membuat dunia nyata. Peran multimedia tampak menonjol pada tahap ini.

3. Tahap Pasca – Produksi

Pada tahap pasca – produksi, film kartun hasil rendering dilengkapi dengan music dan efek suara efek animasi ditambah dengan efek visual yang akhirnya direkam dari frame digital ke film atau ke bentuk lain, misalnya Video Compact Disc (VCD) atau Digital Video Disc (DVD). [7]

1.6.3 Evaluasi

Pada tahap evaluasi dilakukan pengujian informasi. Apabila terdapat kesalahan maka media akan dibetulkan. Pada tahap evaluasi ini menggunakan metode pengujian dan pembahasan informasi serta teknik yang diterapkan pada film pendek animasi 2D Raeny.

Metode Implementasi

Implementasi yang dilakukan penulis terhadap film pendek animasi 2D Raeny ini yaitu melakukan penayangan melalui media Youtube.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan untuk mempermudah pembuatan naskah Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab yang membahas tentang uraian latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat tugas akhir, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab yang berisi tentang kumpulan teori yang digunakan sebagai dasar penelitian dalam proses pembuatan Tugas Akhir.

BAB III: GAMBARAN UMUM

Bab yang menjelaskan tentang gambaran dasar dan analisa – analisa dasar dalam membuat film pendek animasi 2D dan tahap pra – produksi.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab yang berisi uraian tentang proses pembuatan film pendek animasi 2D dari tahap pra – produksi sampai pasca produksi.

BAB V: PENUTUP

Bab yang berisi tentang kesimpulan dan saran dari keseluruhan pembahasan pada bab – bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi sumber dan referensi yang digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir.