

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada kehidupan masyarakat modern saat ini, animasi menjadi salah satu kebutuhan. Bukan hanya sebagai kebutuhan hiburan semata, namun dapat berfungsi sebagai alat pendidikan, penerangan, iptek, edukasi sosial keagamaan, serta hal-hal lain yang tidak dapat diuraikan dengan kata maupun gelaran audio visual non animasi.[14]

Dalam dunia hiburan , khususnya pada dunia perfileman animasi juga mengalami perkembangan. Banyak film animasi dibuat dengan beberapa teknik baik itu di animasi 2D maupun 3D. Dengan animasi 2D yang kebanyakan menggunakan teknik frame by frame dan animasi 3D yang selalu menggunakan teknik riggingnya.[6][14]

Maka oleh sebab itu penulis ingin mencoba membuat sebuah film kartun 2D “Kado” menggunakan teknik rigging. Dengan cerita, seorang pemudah yang menolong seekor anak anjing yang akan tertabrak sebuah mobil ketika dia sedang akan bertemu teman masa kecilnya, sehingga kado yang di bawahnya jatuh. Hingga anak anjing yang dia tolong membalas budi dengan membawakan kado yang Aji jatuhkan.

Teknik rigging adalah proses pemberian tulang atau rig pada karakter, sehingga setiap karakter dapat digerakan seperti sistem persendian pada anggota tubuh manusia. Umumnya teknik rigging digunakan pada animasi 3D tapi sebenarnya teknik rigging bisa digunakan juga pada animasi 2D . Walaupun

berakibat pada gerakan karakter yang tidak bisa bergerak secara perspective seperti pada animasi 2D yang menggunakan teknik frame by frame. Tapi teknik rigging memiliki keunggulan pada waktu pembuatan karena animator tidak harus menggambar perframe dan teknik rigging juga lebih mudah dilakukan oleh animator pemula seperti penulis.[9]

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas,maka penulis mengambil konsep penelitian yang berjudul "*Implementasi teknik riggin pada pembuatan film kartun 2D "Kado"*". Dengan harapan bisa membuat film animasi 2D menggunakan teknik rigging dan menyampaikan pesan moral yang ada pada film kartun 2D "Kado".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan di atas maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut: "*Bagaimana cara implementasi teknik rigging pada pembuatan film kartun 2D "Kado"*".

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah dalam pembuat skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Jenis animasi yang akan dibuat adalah animasi 2D.
2. Pembuatan film kartun 2D "Kado" menggunakan teknik *rigging*.
3. Target durasi: 2-3 menit.

4. Pengujian untuk mengetahui mampukah film kartun “Kado” dibawakan dengan konsep 2D akan dilakukan oleh pihak ahlinya, multimedia.
5. Pengisian kuisisioner diisi oleh mahasiswa yang lagi atau sudah menempuh mata kuliah perancangan film kartun dan orang awam. Penilaian meliputi aspek tampilan dan cerita..
6. Film animasi 2D ini di targetkan akan ditayangkan di media sosial seperti Youtube.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menyampaikan pesan moral tentang tolong menolong antar sesama makhluk hidup
2. Membuat film kartun 2D “kado” menggunakan teknik rigging.
3. Untuk mengembangkan wawasan dalam bidang animasi 2D.
4. Sebagai syarat untuk kelulusan jenjang pendidikan strata 1 pada Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Penyusunan laporan ini diharapkan oleh penulis dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis, diharapkan sebagai penambah pengalaman dan pengetahuan dalam perancangan film animasi 2D dan juga sebagai

evaluasi semua materi multimedia yang dipelajari penulis di Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Bagi penonton, Diharapkan dengan adanya film kartun 2D “Kado” akan menambah wawasan bagi penonton atau pembaca tentang perancangan dan pembuatan film animasi 2D.
3. Diharapkan dapat menyampaikan pesan moral yang terdapat pada film pendek animasi 2D ini, agar kita bisa selalu tolong menolong antar sesama makhluk hidup.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan data

Untuk menunjang skripsi maka penulis membutuhkan sebuah data dan informasi yang akurat maka penulis menggunakan metode pengumpulan data agar bisa mencapai tujuan penelitian. Metode pengumpulan data merupakan teknik dan cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan suatu data dan informasi dalam menunjang penelitian. Sedangkan untuk metode dalam pengumpulan data ada berbagai metode yang dapat dilakukan, antara lain :

1. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi 2D yang sudah ada dan sudah populer.

2. Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka yaitu metode pengumpulan data dengan cara mencari informasi yang relevan dengan objek yang penulis teliti dengan cara

mencari informasi lewat buku - buku, karya ilmiah, tesis, ensiklopedia dan sumber lainnya.

3. Metode Kuisloner

Metode pengumpulan data dengan menggunakan sekumpulan daftar pertanyaan pada sejumlah objek yang representative, untuk mengetahui respon terhadap film animasi 2D yang dibuat.

1.6.2 Metode Analisis

Metode Analisis dilakukan untuk mengumpulkan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat film animasi, seperti menganalisa kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1.6.3 Perancangan

Setelah data yang di kumpulkan terasah cukup maka pembuatan film akan mulai masuk ke tahap perancangan. Penulia menggunakan metode pra produksi, yaitu yang terdiri dari pelemparan ide cerita, penulisan naskah, *character development*, *Diagram scene* dan pembuatan *storyboard*.

1.6.4 Produksi

Tahap ini mencakup semua proses yang akan dilakukan di proses produksi dan pasca produksi, seperti *drawing*, pembuatan *rigging*, dan editing animasi. Lalu masuk ketahap *checking*, yaitu proses pencocokan antara *storyboard* dengan file animasi yang di edit dan setelah itu masuk ke rendering pertama. Hasil rendering pertama tadi lalu masuk ke tahap pasca produksi yang meliputi pemotongan video, pemasukan *sound effect*, dan pemasukan spesial effect.

1.6.5 Evaluasi

Pengujian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana film animasi ini dapat dipahami oleh para penonton, sehingga dapat disimpulkan apakah cerita tentang seseorang yang menolong sesama makhluk hidup dapat dipahami atau tidak, sesuai dengan kriteria prinsip animasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulis laporan ini sesuai dengan ketentuan penulisan, dimana penulisan dibagi kedalam beberapa bab berdasarkan pokok-pokok permasalahan yang akan diuraikan. Adapun sistematika dari masing-masing bab tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini terisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab II menjelaskan mengenai landasan teori yang digunakan oleh peneliti dalam skema penelitian dan tentang perangkat lunak yang diharapkan dalam pembuatan animasi secara singkat.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab III membahas tentang Analisis perancangan dan pengembangan dalam pembuatan animasi 2D mulai dari pembuatan alur cerita serta tahapan pra

produksi, seperti pembuatan ide cerita, pemilihan tema, perancangan karakter, background serta storyboard.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV membahas bagaimana perancangan dalam pembuatan animasi 2D secara teknis.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi.

