

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Proses pembuatan animasi 2D memiliki karakter yang disebut karakter animasi 2D. Dalam pembuatan karakter animasi diperlukan karakter dan rig untuk menggerakkan karakter agar dapat di animasikan dan lebih menarik dalam bentuk animasi. Penggerakan karakter animasi diperlukan metode pemasangan kerangka pada karakter menggunakan rigging. Meskipun teknik karakter rigging ini biasa digunakan dalam pembuatan animasi dalam format tiga dimensi, penggunaan rigging character juga dapat diaplikasikan untuk membuat animasi dua dimensi dengan bantuan perangkat lunak pengolahan gambar dan video<sup>[1]</sup>. Rigging berfungsi untuk pembuatan tulang pada objek. Dalam proses pembuatan animasi diperlukan plugin. Plugin merupakan standar yang dibuat untuk mempermudah proses pembuatan karakter.

Judul yang diambil dari Dunia Khayalan menarik untuk dibuat animasi 2D karena kisah yang dapat untuk dianimasikan yang menceritakan tentang pengalaman hal dimasa kecilnya. Yang mana nanti ada seorang kakek yang hidup seorang diri dan merasa kesepian. Dia hanya bisa melihat sekitar rumah bahwa ada sekelompok orang yang mempunyai teman bisa saling bercanda bersama juga bermain bersama. Kakek lalu melihat foto -foto masa kecilnya dulu yang penuh dengan kebahagiaan bislah bagaimana menemukan cerita bahwa orang yang sudah berumur tua masih bisa mengkhayal. Film ini juga untuk merangkul momen sederhana saat bermain dengan imajinasi. Untuk menggerakkan animasi menggunakan plugin salah satunya duik. Teknik duik digunakan sebagai alat kontrol yang juga memiliki fungsi untuk menggerakkan karakter<sup>[2]</sup>. Duik berfungsi juga untuk menggerakkan tulang karakter pada animasi.

Dalam pembuatan tugas akhir ini penulis membuat filem animasi 2D menggunakan teknik rigging. Dalam pembuatan animasi penulis ingin

membuat suatu cerita yang dapat digambar dan digerakan kemudian setelah itu menjadi sebuah film yaitu film animasi 2D yang berjudul “Dunia khayalan” berharap pembaca dapat menikmati film yang digambarkan dalam film animasi ini

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari pembuatan *pembuatan film animasi 2D* ini adalah bagaimana membuat rigging karakter animasi 2D “ Dunia khayalan “ menggunakan Duik.

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam membuat *film animasi 2D* penulis memberikan batasan pada proses agar pembahasan topic tidak menyimpang batas- batas tersebut adalah:

1. Pembuatan Animasi ini hanya berwujud Video animasi 2D
2. Pembuatan film animasi 2D ini menggunakan teknik rigging
3. Menggunakan aplikasi Adobe Ilustrator dan Adobe After effects
4. Animasi ini hanya menceritakan tentang film Dunia Khayalan
5. Peran penulis berupa pembuatan karakter

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan pembuatan Tugas Akhir ini adalah :

Bagi penulis :

- a. Sebagai pemenuhan bobot 4 sks guna memenuhi syarat kelulusan jenjang pendidikan D3 di Universitas Amikom Yogyakarta,
- b. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama mengikutipendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta, khususnya dalam bidang multimedia *film animasi 2D*,

- c. Mengembangkan metode animasi berbasis *film animasi* berbasis 2D
- d. Agar mempermudah pembuatan *film animasi 2D* menggunakan *duik* sebagai plugin untuk mengerjakan animasi

Bagi pembaca :

- a. Diharapkan pembaca dapat menyerap ilmu dan proses pembuatan *film animasi 2D*,
- b. Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca untuk penelitian selanjutnya,
- c. Memperkenalkan plugin *duik* sebagai plugin mengerjakan pada animasi.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang akan didapat sebagai berikut :

1. Bagi pembaca/penonton  
Dapat mengetahui bagaimana cara, dalam membuat filem animasi 2D ini dapat digunakan sebagai referensi pembelajaran pembuatan filem animasi 2D dan bahan bacaan agar dapat termotivasi dalam pembuatan film animasi 2D.
2. Bagi perguruan tinggi  
Pembuatan film animasi ini diharapkan dapat memberikan referensi untuk pembuatan filem animasi 2D selanjutnya
3. Bagi masyarakat umum  
Agar dapat memberikan hiburan kepada masyarakat, serta megenalkan tentang animasi 2D

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam pengumpulan data penelitian, diperlukan metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan file animasi 2D adalah sebagai berikut :

### 1. Metode Study Literature

Mengambil data dengan literatur yang bisa seputar dengan memanfaatkan fasilitas internet. Dengan mendapatkan literatur yang berkaitan dengan animasi.

### 2. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data melalui buku – buku, tutorial dan materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh di perpustakaan maupun file dari internet.

## 1.7 Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan tahap pra-produksi dari pembuatan animasi, tahap ini meliputi :

1. Menentukan Tema
2. Membuat standard karakter dan Background
3. Menggambar storyboard
4. Menentukan teknik rigging
5. Coloring
6. Sound
7. Editing dan compositing
8. Final export dan finishing

## 1.8 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang dilakukan merupakan tahap produksi dari pembuatan animasi. Pada tahap ini, dilakukan proses pengerjaan dan pengimplementasikan dari konsep yang dirancang pada pra-produksi

## 1.9 Sistematika Penulisan Data

Sistematika penulisan yang digunakan memuat uraian secara garis besar dari isi tugas akhir dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut:

### **BAB I : Pendahuluan**

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

### **BAB II : Dasar Teori**

Dalam bab ini dijelaskan mengenai dasar dari *film animasi* dan software yang digunakan dalam pembuatan *film animasi*

### **BAB III: Metode Penelitian**

Dalam bab ini dijelaskan mengenai alat dan bahan penelitian serta alur penelitian yang dilakukan.

### **BAB IV : Hasil dan Pembahasan**

Dalam bab ini dijelaskan mengenai bagaimana pembuatan *film animasi* menggunakan animasi 2D dengan Adobe After Effect dan Adobe Illustrator.

### **BAB V: Penutup**

Dalam bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran yang diberikan oleh penulis.