

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada proses produksi animasi 2d *Abdan The Series* yang baru ini menggunakan teknik cut-out. Teknik cut-out terdiri dari memecah bagian menjadi potongan-potongan yang dipindahkan kedalam layer drawing untuk menghidupkan karakter dengan Toon Boom Harmony. Pada cut-out, teknik yang digunakan untuk memproduksi animasi menggunakan karakter, property, dan background. Karakter dibuat terpisah dengan terdiri dari beberapa bagian seperti kepala, leher, badan, dua tangan, dan dua kaki maka jadilah aset karakter rig (Rigging). Pergerakan karakter animasi diperlukan metode pemasangan rangka pada karakter menggunakan rigging. Dibanding dengan teknik frame by frame, keunggulan teknik cut-out ini lebih menghemat waktu pengerjaan karena animator sendiri tidak perlu menggambar ulang seperti yang dilakukan pada teknik frame by frame, tetapi cukup memindahkan atau mengubah bagian untuk membuat gerakan animasi.

Abdan The Series merupakan film animasi 2d yang menceritakan tentang kisah persahabatan Abdan, Misakan, dan Jono dalam kehidupan sehari-hari mereka. Salah satu karakter pendukung pada series ini yaitu karakter Wedan, Wedan ini singkatan dari Wedus Edan alias Kambing Gila yang sering mengamuk. Karena pergerakan pada karakter Wedan sendiri cukup rumit bila dikerjakan dengan teknik frame by frame dan dalam mempertahankan stabilitas art style pada Wedan tetap terjaga serta dapat memudahkan animator dalam pengerjaan animasi, maka dibutuhkan teknik cut-out untuk pengerjaan karakter. Karakter akan di

breakdown atau dipisah bagian-bagiannya lalu dimasukkan kedalam layer drawing pada node view disambungkan menjadi beberapa composite dan peg. Aset karakter Wedan dan lainnya masing-masing membutuhkan waktu 1 bulan pengerjaan oleh tim Asset dan 1-2 minggu untuk *approval step*.

Peran teknik *cut-out* dalam animasi 2d *Abdan The Series* ini cocok digunakan dalam pengerjaan animasi karena timeline pengerjaan animasi ini lebih cepat dan efisien. Pergerakan karakter memudahkan animator untuk pengerjaan animasinya, karakter Rig sendiri dapat digunakan kembali pada scene yang menampilkan karakter tersebut sehingga animator tidak perlu membuat ulang karakter. Kenapa pada karakter *Abdan The Series* ini menggunakan teknik *cut-out*, dikarenakan pada deadline tim animasi yang terbilang cepat maka tidak memungkinkan bila menggunakan teknik *frame by frame*. Animator sendiri akan menggambar satu per satu yang pastinya setiap orang *art style*nya berbeda-beda dan memakan banyak waktu dalam pengerjaannya.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti akan membuat dan menerapkan karakter Wedan dengan Teknik *Cut-out* menggunakan *ToonBoom Harmony* pada saat melakukan magang di perusahaan *MSV Studio*. Maka penulis memberikan judul pada penelitian ini “ **Pembuatan Rig Karakter “WEDAN” Pada Anlmasi 2D Cut-Out “ABDAN The Series” Dengan Toon Boom Harmony Premium**”. Diharapkan penelitian ini dapat mempermudah animator dalam pengerjaan animasi 2d *cut-out*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan diatas. Rumusan masalah dari pembuatan animasi 2D cut-out berjudul *Abdan The Series* ini adalah bagaimana membuat rigging karakter animasi 2D cut-out “Wedan” menggunakan Toon Boom Harmony Premium.

1.3 Batasan Masalah

Dalam membuat karakter “Wedan” animasi 2D cut-out penulis memberikan batasan pada proses agar pembahasan topic tidak menyimpang batas-batas tersebut adalah:

1. Animasi karakter berbentuk 2D atau 2 Dimensi
2. Pengerjaan Rigging karakter menggunakan *Toon Boom Harmony*
3. Yang diuji dari penelitian ini adalah pergerakan *walk cycle* dan *run cycle*
4. Penguji dari beberapa animator di MSV Studio
5. Penelitian berakhir pada tahap hasil pengujiannya diterima

1.4 Maksud dan Tujuan Masalah

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penciptaan Tugas Akhir ini, yaitu:

1. Mengetahui proses pembuatan Rigging karakter Wedan pada animasi *Abdan The Series* dengan menggunakan *Toon Boom Harmony*

2. Menghasilkan karakter animasi 2D dengan teknik *cut out* yang mudah untuk dianimasikan.
3. Menguji pengaruh teknik cut-out dalam pergerakan suatu karakter animasi

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Memahami pembuatan karakter animasi 2D cut-out
2. Meningkatkan skill membuat 2D karakter Rig dengan Toon Boom Harmony

1.5.2 Bagi Mahasiswa

1. Menambah wawasan terhadap perkembangan industri animasi khususnya animasi 2D cut-out.
2. Menambah wawasan tentang pembuatan animasi maupun karakter 2D cut-out

1.5.3 Bagi Dosen/Pengajar Multimedia

1. Sebagai bahan referensi mahasiswa untuk Materi Multimedia.
2. Menambah pengetahuan tentang bagaimana Rigging karakter pada Animasi 2D cut-out.

1.6 Metode Penelitian

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

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang lengkap pastinya sangat penting bagi penelitian, untuk itu metode yang cocok pada penelitian ini adalah :

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan dengan melakukan pengamatan terhadap animasi 2D cut-out yang memiliki karakteristik dan ciri yang sama

2. Metode Studi Pustaka

Mengumpulkan data buku yang berkaitan dengan rigging cut-out dalam pembuatan animasi 2D cut-out yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas pada penelitian.

3. Metode Literatur

Metode pengumpulan data dengan memanfaatkan fasilitas internet, dengan mengunjungi situs web yang berkaitan dengan rigging karakter.

1.6.2 Metode Analisis

Untuk menjelaskan kebutuhan dalam pembuatan karakter rigging Wedan dalam animasi 2d *Abdan The Series*.

1.6.3 Metode Desain Konsep

Pada metode ini, peneliti menggunakan desain konsep yang telah *approve* dari Tim Concept Art untuk digunakan dalam proses produksi animasi 2D cut-out *Abdan The Series*. Concept yang dibutuhkan berupa image/gambar yang telah dibuat.

1.6.4 Metode Perancangan

Metode perancangan Rig ini menggunakan tahapan pra-produksi. Diawali dengan Setting Preference, Breakdown karakter menjadi beberapa bagian dengan menambah layer drawing, naming drawing layers, pemberian peg, dan penyusunan hirarki Rig. Pada layer drawing akan ada composite node untuk menggunakan beberapa layer drawing dalam satu composite.

1.6.5 Metode Evaluasi

Peneliti akan meminta secara langsung kepada beberapa animator untuk mencoba animating walk cycle dan run cycle guna menguji sekaligus mengevaluasi apakah ada perbaikan atau tidak pada Rig karakter.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan masalah, manfaat penelitian, Metode penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab yang berisi dasar teori dan kajian pustaka dari sumber-sumber yang dapat dipertanggung jawabkan yang terkait dalam penyusunan penelitian ini.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana pengumpulan data dilakukan, kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dan juga perencanaan yang dilakukan selama penelitian.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab yang berisi tentang pembahasan mulai dari proses pembuatan Rig karakter menggunakan toon boom harmony, dan pengujian kepada animator di MSV Studio. Lalu penggunaannya agar optimal serta evaluasi pada Rig karakter Wedan.

BAB V Penutup

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran, juga merupakan penutup dari seluruh penelitian yang akan disajikan.

DAFTAR Daftar Pustaka

Berisi mengenai referensi, baik buku maupun sumber internet yang digunakan dalam penelitian