

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia film kartun dari tahun ke tahun mengalami perubahan yang sangat pesat hal ini memerlukan waktu puluhan tahun dalam proses penciptanya. Film kartun dimulai dikenal luas sejak populernya media televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia, hewan, maupun tumbuhan. Animasi merupakan suatu teknik dalam perfilman yang banyak dipakai di era sekarang ini, baik dalam kesatuan yang utuh (full animasi) atau penggabungan antara *live shoot* dan animasi. Dunia film sebetulnya berakar dari fotografi, sedangkan animasi berakar dari dunia gambar, yaitu ilustrasi desain grafis (desain komunikasi visual). Animasi 2D adalah jenis animasi yang lebih dikenal dengan film kartun yang pembuatannya menggunakan teknik animasi *hand draw* atau animasi sel, penggambaran langsung pada film atau secara digital. Dalam pembuatan animasi 2D secara digital bisa menggunakan teknik *rigging*, yaitu memberi struktur tulang pada obyek gambar yang akan digerakan, sehingga gambar tersebut dapat digerakan melalui tulang tersebut.

Film animasi dalam skripsi ini dibuat dengan ide cerita dari cerita rakyat yaitu Malin Kundang. Seiring berkembangnya jaman cerita rakyat Malin Kundang mulai terlupakan oleh kemajuan teknologi yang semakin maju. Alasan dipilihnya ide cerita ini karena banyak nilai-nilai moral yang dapat kita ambil dari cerita Malin

Kundang ini. Dalam cerita tersebut banyak dimainkan adegan-adegan yang bersifat imajinatif, seperti Malin Kundang yang dikutuk menjadi batu oleh ibunya. Oleh karena itu diperlukan sebuah konsep dalam film ini salah satu yang dipilih penulis adalah konsep 2 Dimensi, dengan konsep 2 Dimensi maka cerita tersebut dapat divisualkan terutama pada adegan Malin Kundang yang berubah menjadi batu.

Film animasi 2D Malin Kundang ini dibuat dengan konsep *storytelling*, yaitu penyampaian suatu cerita kepada para penyimak dengan gambar, suara, ataupun tulisan. Adapun teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi ini adalah teknik *rigging* dengan memanfaatkan bantuan software *Adobe After Effect*. Pemanfaatan software animasi secara efektif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif perancangan dalam pembuatan film animasi ini dan lebih murah dalam pembiayaannya.

Berdasarkan uraian diatas penulis akan membuat film animasi 2D menggunakan *Adobe After Effects*. Film yang akan penulis buat ini bercerita tentang cerita rakyat Malin Kundang yang durhaka terhadap ibunya. Oleh karena itu penulis akan membuat skripsi berjudul "*PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D "MALIN KUNDANG" DENGAN MENGGUNAKAN RIGGING ADOBE AFTER EFFECT CS6*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu: Bagaimana membuat film animasi 2D "*Malin Kundang*" dengan menggunakan *rigging Adobe After Effect CS6*".

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan tidak terlalu luas dan lebih terarah, maka penulis membatasi penelitian terhadap hal-hal sebagai berikut :

1. Film animasi Malin Kundang yang dibuat berdasarkan referensi buku yang dibuat oleh Dian Ayu penerbit Wahyu Media.
2. Merancang dan membuat objek 2D yang akan digunakan dalam film animasi ini, meliputi karakter, objek statis dan dinamis, bangunan, pemandangan, dan lingkungan film animasi.
3. Akan menguji animasi Malin Kundang dalam penyajian film dengan *storytelling*. Menguji animasi film Malin Kundang kepada komunitas film. Dan akan dipublikasikan di media sosial Youtube.com

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam perwujudan karya yang berjudul "*Malin Kundang*" dengan menggunakan *rigging Adobe After Effect CS6*", adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat kelulusan menyandang gelar sarjana dalam bidang Informatika dan Komputer.
2. Untuk membuat film animasi 2D yang berjudul Malin Kundang dengan menggunakan teknik *rigging Adobe After Effect*.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat keberbagai pihak, antara lain:

1.5.1 Bagi Peneliti

1. Menerapkan ilmu yang dipelajari selama mengikuti kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk memenuhi persyaratan kurikulum bagi jejang sarjana STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5.2 Bagi Pengguna

1. Dapat mengetahui secara detail bagaimana proses pembuatan film animasi 2D.
2. Menangkap pesan moral yang disampaikan dalam film animasi Malin Kundang.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Pengumpulan data dan informasi dengan membaca buku-buku referensi dan situs internet yang berhubungan dengan multimedia, animasi dan perangkat lunak yang digunakan agar dapat dijadikan acuan pembahasan dalam masalah ini.

2. Studi Literatur

Merupakan penelusuran yang bersumber dari buku. Media, pakar, ataupun dari hasil yang dapat menyampaikan informasi yang menghibur dan mendidik.

3. Metode Observasi

Metode yang didapatkan dari mengamati film-film animasi yang ada di buku, internet ataupun di televisi.

4. Metode Linier

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, dengan memanfaatkan situs internet, dengan mengunjungi situs-situs website yang berhubungan dengan pembuatan animasi 2D.

5. Metode Wawancara

Data diperoleh dari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan secara langsung kepada ahli cerita.

6. Metode Kuisisioner

Kuisisioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti.

1.6.2 Analisis

Tahap analisis adalah tahap dimana sistem yang berjalan dipelajari dan sistem pengganti diusulkan. Dalam tahap ini dideskripsikan sistem yang sedang berjalan, masalah, dan kesempatan dideskripsikan, dan direkomendasi, umum untuk memperbaiki, meningkatkan, atau mengganti sistem yang sedang berjalan diusulkan [1].

1.6.3 Metode Pembuatan Film Animasi

1. Pra Produksi

Pada tahap ini, film belum dibuat tapi persiapan apa saja yang dibutuhkan sudah direncanakan mulai dari ide cerita, lalu dikembangkan menjadi sinopsis, kemudian menjadi *storyline*, *storyboard*, hingga tahap animasi *storyboard*, dimana pada tahap tersebut dari draft film yang akan dibuat.

2. Produksi

Pada tahap ini pembuatan animasi mulai dilakukan. Diawali dengan pembuatan gambar, dilanjutkan dengan penganimasian gambar dan terakhir adalah menghasilkan *output* dengan cara proses *rendering*.

3. Pasca Produksi

Setelah melewati tahap produksi, selanjutnya adalah tahap penyelesaian yang terdiri dari hal yang paling utama yaitu pengomposisian dan *editing*, kemudian diakhiri dengan *rendering*.

1.6.4 Evaluasi

Tujuan dilakukannya evaluasi adalah untuk mengetahui ketercapaian tujuan dari animasi yang dibuat, sehingga nantinya dapat dilakukan perbaikan dan pengembangan menjadi lebih baik lagi. Evaluasi dilakukan dengan cara diskusi antar komunitas animasi dan juga dosen pembimbing.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam membaca skripsi ini, maka penulis akan

membagi dalam lima bab, yang secara singkat akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi tentang uraian latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistem matematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penulisan skripsi ini, sejarah animasi, pengertian animasi, prinsip animasi, istilah-istilah yang ada dalam animasi, dan software yang digunakan dalam membuat animasi.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan berisi tentang metode perancangan yang digunakan dalam pembuatan film animasi.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang konsep serta perancangan dan pembahasan produksi film animasi dengan menggunakan rigging *Adobe After Effect CS6* dari tahapan pra produksi, produksi, hingga pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan yang didapat dari hasil awal sampai akhir produksi, serta mengutarakan saran yang dianggap perlu.