

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi khususnya di bidang multimedia saat ini sangatlah pesat, hal tersebut dipegaruhi oleh faktor hobi, telekomunikasi, industri perfilman serta industri penyiaran. Konsumsi pasar akan kebutuhan multimedia juga semakin meningkat, karena melalui bantuan teknologi komputer yang mampu memproses komposisi komunikasi visual secara kompleks tanpa meninggalkan prinsip-prinsip estetika, sehingga menghasilkan suatu produk yang memiliki daya jual dan daya saing tinggi serta berkualitas. Kondisi kontemporer saat ini juga memberikan kebebasan berkreasi dalam bentuk seni *digital* serta adanya dukungan alat-alat untuk mempermudah proses pembuatan produk multimedia.

Multimedia merupakan kombinasi dari teks, foto, seni grafis, suara, animasi dan elemen-elemen *video* yang dimanipulasi secara *digital*. Salah satu sektor multimedia yang berkembang pesat adalah animasi, yang telah mampu merubah perspektif dengan teknologi terbaru. Saat ini animasi bukan hanya sebatas tontonan, namun juga digunakan dalam perfilman, media promosi, simulasi suatu produk dan keperluan-keperluan lainnya.

Animasi memiliki dua konsep yang mendasar, yaitu : teknik animasi dan teknik mengkomunikasikannya. Bagi sebagian orang pembuatan film animasi dianggap cukup rumit, serta lemahnya dukungan-dukungan untuk mempelajari animasi secara mendetail. Namun seiring berjalannya waktu, animasi menjadi hal yang populer pada kalangan masyarakat umum baik animasi 2D, 3D atau 4D.

Pergerakan karakter animasi seringkali menjadi kendala bagi animator dikarenakan harus menggambar tiap frame untuk menghasilkan suatu pergerakan. Untuk mengurangi permasalahan tersebut, maka penulis mengambil judul “Perancangan Film Animasi 2D berjudul “Corong Berbunyi” dan Implementasi Rigging Karakter pada Adobe After Effects”. Berdasarkan masalah diatas, skripsi ini membahas cara pembuatan film animasi 2D agar lebih mudah dan cepat dengan bantuan *rigging* karakter pada Adobe After Effects.

Dari uraian diatas, maka dimaskudkan implementasi *rigging* pada karakter dapat membantu animator dalam penciptaan film animasi khususnya film animasi 2D, sehingga animator dapat membuat film animasi 2D dengan efisien dari segi biaya, waktu dan tenaga.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka dapat dibuat rumusan masalah, yaitu : Bagaimana merancang suatu film animasi 2D dengan menggunakan *rigging* karakter agar mempercepat proses pembuatan animasi?

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam pengerjaan skripsi ini lebih terarah, maka pembahasan penulisan dibatasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut :

- 1) Perancangan pada penelitian ini hanya sebatas merancang *rigging* karakter saja tidak mencakup *facial rig*.
- 2) *Tool* atau *plug-in* yang digunakan adalah Duik.
- 3) *Software* yang digunakan adalah Adobe After Effects, Adobe Illustrator, Adobe Premiere Pro.
- 4) Hasil akhir dari perancangan film animasi 2D ini berupa film animasi 2D tanpa percakapan, hanya menggunakan musik serta efek suara dengan karakter yang telah diberikan *rigging*.
- 5) Format *video* yang dihasilkan yaitu MP4.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan Program Studi Strata 1 Jurusan Teknik Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- 2) Untuk memberi pengetahuan bahwa penggunaan *rigging* karakter pada animasi 2D dapat mempermudah dan mempercepat pembuatan animasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut :

1) Bagi penulis

Dengan penyusunan skripsi ini berarti penulis telah menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta, khususnya dalam bidang multimedia.

2) Bagi pembaca

Dapat dijadikan bahan pelajaran proses pembuatan film animasi 2D dan *rigging* karakter.

1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka diperlukanlah suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun metode yang dilaksanakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Observasi

Metode ini, penulis melakukan pengamatan serta mempelajari video dan gambar-gambar yang berhubungan dengan judul penelitian ini.

1.6.1.2 Studi Literatur

Pada tahap ini penulis melakukan penelusuran terhadap berbagai macam literatur seperti buku, referensi-referensi baik melalui media cetak atau media elektronik yang terkait dengan judul penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Adapun analisis yang dilakukan penulis dalam penelitian ini dengan menganalisis kebutuhan sistem baik itu kebutuhan fungsional atau nonfungsional.

1.6.3 Metode Perancangan Animasi

1.6.3.1 Pra-Produksi

- 1) Ide
- 2) Tema
- 3) *Logline*
- 4) Sinopsis
- 5) *Diagram scene*
- 6) *Storyboard*

1.6.3.2 Produksi

- 1) *Layout*
- 2) *Key Motion*
- 3) *In Between*
- 4) *Background*
- 5) *Coloring*

6) *Rigging*

1.6.3.3 Pasca Produksi

1) *Composite*

2) *Editing*

3) *Rendering*

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Sistematika penulisan tugas akhir ini sebagai berikut :

1.7.1 BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

1.7.2 BAB II LANDASAN TEORI

Berisi uraian beberapa landasan teori yang akan digunakan dalam menyelesaikan skripsi.

1.7.3 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi tentang tujuan umum, identifikasi masalah, analisis kebutuhan informasi, dan analisis kelayakan.

1.7.4 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang setiap tahapan dalam pembuatan sistem dimulai dari perancangan sistem sampai dengan implementasi program.

1.7.5 BAB V PENUTUP

Berisi hasil penelitian yang memuat kesimpulan dari hasil aplikasi dan diharapkan dapat berguna bagi pihak yang berkepentingan dan saran untuk penelitian selanjutnya.



