

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi saat ini telah menjadi industri besar yang memberikan dampak ekonomi dan sosial yang begitu besar, hal tersebut merupakan dampak dari teknologi animasi yang semakin berkembang. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) nilai ekspor subsektor film, video, fotografi dan animasi pada tahun 2010 baru mencapai Rp 595 miliar. Nilai ekspor ini terus meningkat hingga 2013 mencapai Rp 639 miliar^[1].

Menurut Software and Information Industry Association (SIIA) Amerika, sekolah-sekolah K-12 (Sejenis TK) menghabiskan 4,8 milyar dolar untuk teknologi alat peraga di tahun 1998, dengan peningkatan anggaran PC sebesar 20% pertahun^[2]. Adapun dalam dunia bisnis, animasi digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media informasi dan pelatihan dalam sistem *e-learning*.

Dalam sebuah film animasi dibutuhkan karakter yang kuat, karena karakter yang kuat dan jelas akan sangat membantu pencapaian kesan dari tema yang disodorkan. Membangun karakter tokoh yang kuat inilah yang menjadi tantangan utama dalam pembuatan film animasi. Karakter harus dapat diterima dan logis bagi penonton, artinya tokoh yang dibuat terkesan wajar, alami, dan tidak dibuat-buat. Karakter yang kuat ialah sosok karakter yang memiliki pengaruh kuat pada ceritanya serta memiliki kepribadian kuat. Karakter yang unik dan berbeda ini yang akan membuat karakter film memiliki keunggulan dalam mendongkarak ceritanya.

Dibalik perkembangan teknologi animasi dan karirnya yang sangat luas, tetap saja ada beberapa permasalahan yang dihadapi, salah satunya yaitu waktu *editing* yang tidak leluasa. Seperti yang diketahui bersama bahwa dalam proses pembuatan animasi 2 dimensi dibutuhkan gambar perframe, dan proses menggambar *frame by frame* ini yang mengambil banyak waktu produksi. Oleh karena itu teknik *rigmo – rigged character animation mock up* pada *adobe after effect* ini diharapkan dapat membantu *editor film* dalam menciptakan karakter menggunakan *software* yang telah dikuasai sebelumnya dan tanpa harus menggambar *frame by frame* karakter yang diciptakan.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengambil judul “Pembuatan Karakter dengan Teknik Rigmo – Rigged Character Animation Mock Up pada Adobe After Effect” bermaksud untuk dijadikan referensi dalam pembuatan karakter animasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada maka penulis menentukan pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana membuat karakter animasi yang dapat berganti adegan tanpa harus menggambar ulang karakternya ?.”

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah dalam skripsi ini tidak terlalu luas dan menyimpang dari tema yang penulis pilih maka perlu adanya batasan permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. *Software* yang digunakan adalah *adobe after effect* dan *adobe photoshop*.
2. Teknik yang digunakan adalah *rigmo – rigged character animation mock up*.
3. Karakter yang dibuat hanya 1 karakter saja.

4. Ekspresi wajah yang ditampilkan karakter berupa tersenyum, cemberut, marah, dan lelah.
5. Perilaku tubuh yang ditampilkan karakter berupa berjalan, duduk, melompat, dan mengangkat telepon.
6. Menggunakan format *file* video *output* .mp4 (H.264).

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah :

1. Mencari bahan pertimbangan teknik yang digunakan dalam pembuatan karakter animasi yaitu rigmo – rigged character animation mock up.
2. Untuk mengetahui kemampuan dari *software* Adobe After Effect dalam membuat karakter berbasis 2D.
3. Mengetahui teknik rigmo – rigged character animation mock up pada animasi 2D dan penerapan prinsip – prinsip animasi.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pembuatan animasi 2D dengan menggunakan Adobe After Effect.
2. Membuat karakter dengan teknik rigmo – rigged character animation mock up.
3. Menemukan cara mudah membuat karakter dengan software adobe after effect.
4. Menemukan cara mengganti adegan karakter tanpa harus menggambar ulang karakternya.

5. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata 1 Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
6. Menjadi referensi bagi para mahasiswa yang memiliki skripsi tentang teknik rigmo – rigged character animation mock up di kemudian hari.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

Adapun manfaat penelitian ini bagi penulis adalah :

1. Sebagai bagian dari persiapan dunia kerja.
2. Penerapan ilmu yang sudah dipelajari selama menempuh pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Memaksimalkan kecakapan menggunakan Adobe After Effect sebagai media pembuatan animasi 2D.

1.5.2 Manfaat Bagi Orang Lain

Manfaat penelitian ini bagi orang lain yaitu bisa menjadi referensi dan insipirasi untuk mahasiswa di kemudian hari.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam Pembuatan skripsi ini, metodologi pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Metode Literatur

Merupakan cara pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet , yaitu dengan

mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan karakter dan teknik-teknik yang digunakan.

Penulis melakukan pencarian data di alamat www.wikihow.com, www.merdeka.com, www.koran-sindo.com, dan www.videohive.net.

2. Metode Kepustakaan

Dengan cara mengambil bahan-bahan dan pengumpulan data untuk mendapatkan konsep - konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Penulis melakukan pengumpulan data dari sumber buku yang didapat dari perpustakaan Universitas Amikom Yogyakarta. Buku-buku tersebut antara lain : Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, Membuat Rigging Karakter dan Animasi di Adobe After Effects, Guide to Draw Manga (Volume 1-5), Let's Draw Volume 1 dan 2, dan Character Maker Vol 1.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan oleh peneliti yaitu metode analisis teknik yang digunakan dalam penelitian ini, analisis kebutuhan sistem yang meliputi kebutuhan fungsional dan non-fungsional dan analisis kelayakan sistem yang meliputi kelayakan teknologi, operasional dan hukum.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan merupakan tahap pra produksi meliputi : menentukan karakter yang akan dibuat, menggambar desain karakter yang meliputi :

menggambar kepala dan wajah, menggambar tubuh dan anatomi, menggambar otot, dan menggambar aksesoris. Pada tahap ini juga digambar ekspresi wajah dan perilaku tubuh karakter.

1.6.4 Metode Produksi

Pada tahap ini dilakukan pengimplementasian bahan-bahan yang telah terkumpul pada tahap pra produksi. Yaitu mengeksport gambar karakter ke photoshop, menyusun ekspresi wajah karakter dengan after effect, dan menambahkan gerakan perilaku tubuh pada karakter.

1.6.5 Metode Pasca Produksi

Pada tahapan ini dilakukan *compositing* dan *editing video*. Tahap berikutnya adalah mengevaluasi hasil sementara, kemudian dilakukan *rendering video*.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penulisan laporan akan disajikan dalam 5 (lima) bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas, yaitu berupa latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang tinjauan pustaka, dasar teori yang menunjang dalam perancangan dan pembuatan animasi serta berbagai acuan dalam pembuatan karakter animasi, dan teori lain yang ada kaitannya dengan penelitian ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan dan kelayakan dari karakter animasi yang dibuat, analisis kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras, dan proses pra-produksi seperti rancangan karakter yang akan dibuat, menggambar ekspresi wajah karakter, dan menggambar perilaku tubuh karakter.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses produksi seperti mengekspor gambar karakter ke photoshop, menganimasikan karakter di after effect, dan juga menjelaskan proses pasca produksi seperti *compositing* dan *rendering*. Bab ini juga memaparkan hasil-hasil dari tahapan pra produksi dan produksi, sampai dengan tahap pengujian.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari semua hasil tahapan yang telah dilalui selama penelitian serta saran-saran yang berkaitan dalam penulisan dan pembuatan penelitian ini.