

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Proses pembuatan animasi 2D mempunyai karakter yang disebut karakter animasi 2D. Dalam pembuatan karakter animasi dibutuhkan karakter dan juga rig untuk menggerakkan sebuah karakter agar dapat dianimasikan (digerakan). Pengerakan pada karakter animasi dibutuhkan metode pemasangan kerangka pada karakter menggunakan rigging.

Proses pembuatan animasi 2D memiliki karakter yang disebut karakter animasi 2D. Dalam pembuatan karakter animasi diperlukan karakter dan rig untuk menggerakkan karakter agar dapat dianimasikan 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 [1]. Rigging memiliki fungsi berguna dalam pembuatan pada objek. Pada proses pembuatan animasi dibutuhkan plugin. Plugin adalah standar yang didesain untuk mempermudah proses pembuatan karakter pada animasi.

Judul yang diambil dari Dunia Khayalan menarik untuk dibuat animasi 2D karena kisah yang dapat untuk dianimasikan yang menceritakan tentang pengalaman hal di masa 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 bisa bagaimana menemukan cerita bahwa orang yang sudah berumur tua masih bisa menghayal. 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 [2]. Duik berfungsi juga untuk menggerakkan tulang karakter pada animasi.

Dalam pembuatan tugas akhir ini penulis membuat film 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

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dari pembuatan film animasi 2D ini adalah bagaimana membuat rigging karakter animasi 2D "Dunia khayalan" menggunakan duik ?

1.3. Batasan Masalah

Pada penulisan batasan masalah penulis memberikan batasan pada skripsi ini agar pembahasan topic tidak terlalu jauh dan menyimpang dari batas – batasan tersebut. Diantaranya :

1. Pembuatan animasi ini hanya berwujud video animasi 2D
2. Pembuatan animasi 2D ini menggunakan teknik rigging
3. Menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dan Adobe after effects
4. Peran penulis berupa pembuatan rigging karakter pada animasi "Dunia Khayalan"
5. Pembuatan animasi hanya spesifik dibagian rigging pada karakter animasi.

6. Model gerakan yang diteliti adalah berjalan dan berlari

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. memenuhi persyaratan untuk menuntaskan pendidikan Program Sarjana Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta
2. menerapkan teori – teori yang selama ini dipelajari sewaktu mengikuti pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta

1.5. Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis, diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan mengenai pembuatan rigging pada karakter animasi 2D “Dunia Khayalan”
2. Bagi penonton, diharapkan dapat memberikan hiburan dan pengetahuan yang menarik
3. Bagi pembaca, dengan adanya penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran dan pemahaman untuk penelitian selanjutnya

1.6. Metode Penelitian

Metode pembuatan karakter animasi 2D “Dunia Khayalan” diuraikan sebagai berikut :

a. Metode pengumpulan data

Dalam pembuatan skripsi ini penulis menggunakan studi literatur. Dengan metode pengumpulan data menggunakan literatur – literatur yang ada seperti membaca sumber terkait, mencari sumber – sumber informasi yang berkaitan dari buku, jurnal dan internet.

b. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan dari beberapa film 2D yang bisa menjadikan referensi dalam pembuatan animasi.

c. Metode Produksi

Setelah melakukan studi dan observasi, tahapan berikutnya adalah perancangan yang mengadaptasi dari proses pra- produksi, produksi dan pasca produksi.

1.7. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman terhadap skripsi ini maka pembahasan dibagi beberapa sub bab. Sesuai dengan pokok permasalahan, sebagai berikut

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas mengenai teori – teori pembuatan rigging pada karakter animasi “dunia khayalan”. Mulai dari dasar teori, metode perancangan, metode pengembangan dan software yang digunakan.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan sistem, dan proses pembuatan rigging karakter pada animasi 2D

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas mengenai proses dan hasil pembuatan animasi 2D.

BAB 5 PENUTUP

Pada bab ini merupakan kesimpulan dari pembahasan dalam perancangan dan pembuatan skripsi, serta saran – saran yang diperoleh dari penelitian yang telah dijalani.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian daftar pustaka berisi referensi – referensi yang digunakan sebagai acuan dalam skripsi ini.

