

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan animasi semakin pesat hingga saat ini dengan teknologi yang mendukungnya. Animasi banyak sekali digunakan dalam berbagai aspek seperti media pembelajaran, dokumentasi, dan hiburan. Sehingga film animasi mempunyai daya Tarik tersendiri. Tanpa disadari dapat menarik banyak penikmat Dengan menerapkan sebuah teknik rigging kedalamnya ternyata dinilai efisien.

Rigging adalah metode pemasangan tulang atau kerangka pada karakter agar bisa digerakkan. Selanjutnya kita satukan kerangka dengan badan karakter menggunakan bind layer yang fungsinya agar karakter dapat digerakkan. Tujuan utama menggunakan Teknik *rigging* adalah memudahkan dan meringankan animator dalam menggerakkan objek 2D seperti yang diinginkan[1]. Karena dengan menggunakan rigging dapat menghemat jumlah desain karakter yang dibuat. Hanya dengan menggunakan satu *desain* karakter yang tubuhnya dibuat terpisah dapat membuat berbagai gerakan. *Rigging* adalah proses dalam pembuatan animasi yang menggunakan komputer grafis sebagai penghubung antara modelling dan animasi[2]. Serangkaian alat dalam pembuatan animasi untuk memanipulasi geometri tertentu digunakan untuk membuat objek[2].

Manfaat yang diperoleh setelah menonton Hantu Kedai Kopi adalah penonton akan terhibur dengan kelucuan-kelucuan yang disajikan melalui karakter-karakter yang ada dalam video animasi dengan menerapkan percakapan yang lucu di dalamnya. Di balik kelucuan tersebut terdapat karakter hantu yang menyeramkan namun juga menghibur.

Berdasarkan sumber yang dikutip dari jurnal karya seni dan sastra, film merupakan cerminan dari kehidupan masyarakat sehari-hari. Isu atau mitos lingkungan masyarakat selalu menjadi dasar dalam pembuatan film. Film juga memiliki pesan moral yang disampaikan kepada penonton. Menyampaikan pesan dan moral menggunakan film animasi merupakan sesuatu hal yang tepat untuk disampaikan kepada penonton[3].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperoleh rumusan masalah cara menerapkan teknik *rigging* kedalam film animasi Hantu Kedai Kopi.

1.3 Batasan Masalah

1. Menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS6 untuk membuat asset.
2. Menggunakan aplikasi Moho 13 untuk proses pembuatan animasi.
3. Menggunakan aplikasi bawaan Samsung Galaxy J7 Pro untuk proses *dubbing*.
4. Menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro untuk proses *editing video, audio, dan render*.
5. Animasi yang dibuat adalah animasi 2D
6. Menerapkan teknik *rigging* pada animasi 2D
7. Membuat video animasi dengan durasi lebih dari 1 menit
8. Format video akhir HD atau 1280 X 720

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin disampaikan penulis dari penyusunan skripsi di bawah ini adalah :

1. Untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan program sarjana S1 Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Mengembangkan ilmu yang sudah didapat selama menempuh pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta
3. Menghasilkan animasi 2D dengan mengimplementasikan teknik *rigging* ke dalam animasi 2D.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penyusunan tugas akhir ini adalah

1. Penulis dapat memperoleh kesempatan mengembangkan *skill* dalam bidang animasi

2. Dapat memahami proses pembuatan animasi 2D menggunakan teknik *rigging*.
3. Diharapkan penonton dapat terhibur dengan animasi yang telah dibuat.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Teknik observasi adalah metode yang dilakukan untuk mengamati secara langsung berbagai video animasi 2D yang menggunakan Teknik *rigging* untuk dijadikan referensi dalam membuat animasi.

2. Metode Kepustakaan

Teknik Kepustakaan adalah penulis mengambil dari buku-buku yang ada di perpustakaan dan jurnal yang diambil dari web e-jurnal.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis adalah upaya yang dilakukan mengumpulkan data, kemudian diproses untuk menghasilkan sebuah informasi dalam pembuatan animasi 2D.

1.6.3 Metode Perancangan

Ada beberapa hal yang harus dilakukan dalam pembuatan film animasi Hantu Kedai Kopi.

1. Pra produksi
2. Produksi
3. Paska produksi

1.6.4 Metode Kuesioner

Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang berisikan pertanyaan-pertanyaan secara online maupun offline kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan penulis[4]. Kuesioner dalam skripsi

ini digunakan untuk mengetahui apakah penggunaan teknik rigging pada animasi 2D itu berhasil, kualitas dubbing, ide cerita, dan lain-lain.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari beberapa bab yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab I pendahuluan ini terdiri dari beberapa sub bab diantaranya, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Pustaka terdiri dari teori yang mendukung penulisan tugas akhir yang dibagi kedalam beberapa definisi : pengertian animasi, macam-macam animasi, pengertian teknik *rigging*, dan tahapan-tahapan yang mendukung teknik *rigging*.

BAB III : DESAIN DAN PERANCANGAN

Desain dan perancangan terdiri dari bahan dan alat berupa *software* dan *hardware*, dan kerangka rancangan animasi yang akan dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Bab IV ini berisi cara mengimplementasikan sebuah teknik *rigging* kedalam sebuah animasi beserta evaluasinya.

BAB V : PENUTUP

Bab V ini berisi kesimpulan dan saran

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka berisi sumber-sumber yang mendukung dalam pembuatan laporan tugas akhir.