

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Semakin berkembangnya dunia animasi saat ini membuat animasi menjadi salah satu media penyampaian pesan yang cukup efektif. Teknik dalam pembuatannya pun beragam mulai dari cara tradisional yang biasa digunakan animator hingga bantuan komputer.

Teknik pembuatan animasi di komputer antara lain *Vector Animation* dan yang sedang dikembangkan yaitu teknik *Rigging Character*. 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 pengolah gambar dan video.

Pengambilan cerita "Putri Mandalika" adalah salah satu upaya untuk memperkenalkan cerita rakyat Lombok ke seluruh Indonesia serta melestarikannya dengan menggunakan teknik karakter *rigging*.

Penelitian yang berjudul "Perancangan Dan Pembuatan Animasi "Putri Mandalika" dengan Teknik Karakter Rigging" diharapkan dapat berguna untuk memperkenalkan cerita rakyat Lombok serta teknik yang digunakan dapat dikembangkan selanjutnya.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dapat diambil agar lebih terarah dan terfokus pada hasil yang ingin dicapai dalam skripsi ini yaitu:

Bagaimana cara membuat Film animasi pendek “Putri Mandalika” dengan menggunakan teknik Karakter Rigging ?

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan animasi ini, batasan masalah penelitian agar membatasi masalah yang diangkat antara lain sebagai berikut:

1. Cerita rakyat yang dibahas yaitu Putri Mandalika, cerita rakyat yang berasal dari Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat.
2. Software yang digunakan yaitu :
 - a. Adobe Illustrator,
 - b. Adobe Photoshop,
 - c. Adobe After Effects,
 - d. Adobe Audition,
 - e. Adobe Premiere,
3. Teknik yang digunakan yaitu *rigging character* dan teknik pendukung lainnya.
4. Animasi yang disajikan masih dengan format 2D.
5. Media publikasi yang digunakan yaitu Youtube.
6. Format video yang dihasilkan yaitu MP4 Video

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud penelitian adalah untuk menerapkan teknik karakter *rigging* dalam pembuatan animasi “Putri Mandalika.

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Membuat animasi dengan menggunakan teknik *Rigging Character*
2. Memperkenalkan cerita rakyat Lombok melalui media online.
3. Mengetahui teknik pembuatan animasi serta penerapan prinsip animasi.
4. Menggunakan gabungan software dari Adobe Creative Suite dalam pembuatan animasi.

1.5. Metode Penelitian

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1. Metode Observasi

Peninjauan dan pengamatan terhadap film animasi yang sedang populer, mencoba tutorial-tutorial pembuatan animasi yang diperoleh dari berbagai sumber.

1.5.1.2. Metode Kepustakaan

Proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi hingga cerita yang dapat di peroleh di perpustakaan maupun file-file dari Internet.

1.5.2. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pra produksi yang meliputi ide, tema, *logline*, sinopsis, diagram adegan, dan *storyboard* hingga masuk pada tahap produksi dan pasca produksi.

1.5.3. Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang dilakukan dalam pembuatan animasi ini adalah dengan melakukan langkah-langkah produksi seperti pembuatan karakter dan *background*, review hasil sementara, revisi jika hasilnya belum sesuai harapan. Hingga masuk pada tahap pasca produksi yang didalamnya terdapat *editing* video serta memeriksa hasil sementara kemudian dilakukan *rendering* jika video sudah dirasa cukup baik dengan memperhatikan format hingga *codec* yang digunakan.

1.5.4. Metode Testing

Metode testing yang digunakan yaitu dengan menguji kualitasnya sesuai standar kompetisi film atau video nasional maupun internasional hingga pengujian kualitas audio yang meliputi bit rate dan sample rate dapat juga menggunakan software penganalisis suara. Standar kualitas video dapat dilihat dari: kualitas kompresinya (*codec*), resolusi, *aspect ratio*, *frame rate*, *video bit rate*, & *rate control*-nya

1.6. Sistematika Penulisan

Agar mempermudah penulisan skripsi ini, penulis membagi bab menjadi 5, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, serta sistematika cara penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan di uraikan tinjauan pustaka serta tinjauan umum yang menguraikan teori untuk mendukung judul dan mendasari pembahasan tentang penelitian yang dilakukan. Landasan teori juga berisi definisi-definisi mulai dari pengertian hingga jenis animasi serta software atau komponen yang digunakan dalam pembuatan animasi pendek.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis dan perancangan dalam pembuatan film animasi pendek berdasarkan metode yang dipakai mulai dari pencarian ide, desain karakter, penulisan naskah, *scriptwriting*, hingga pembuatan *storyboard* animasi "Putri Mandalika".

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi proses dan hasil pembuatan animasi "Putri Mandalika" dengan menggunakan teknik Karakter *Rigging*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh sesuai dengan yang ada pada rumusan masalah, permohonan kritik dan saran

DAFTAR PUSTAKA