

JURNAL TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN KARYA ANIMASI DUA DIMENSI
“FLY AMANITA” MENGGUNAKAN
TEKNIK *RIGGING***



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

oleh

Andriyan Cahya Saputra

NIM 1400088033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2018

PENCIPTAAN KARYA ANIMASI DUA DIMENSI

“FLY AMANITA” MENGGUNAKAN

TEKNIK *RIGGING*

Andriyan Cahya Saputra

Mahasiswa Animasi ISI Yogyakarta 2014

ABSTRAK

Melihat semakin banyaknya orang yang suka menjelajah hutan, menciptakan ide pada film animasi yang bertemakan jamur bertujuan untuk menghimbau orang yang akan ke hutan agar lebih berhati-hati dalam mengambil tanaman liar. Teknik animasi dua dimensi menggunakan teknik rigging dalam penciptaan karya animasi “Fly Amanita” dengan alas an ingin memberikan penyajian yang menarik karena teknik ini memiliki tantangan tersendiri, dapat mempercepat proses produksi, dan memiliki ciri khas. Film animasi “Fly Amanita”, didalamnya berisi sepasang kekasih yang sedang jalan dihutan, kemudian si wanita menemukan jamur amanita muscaria dan si pria mencoba melindungi pacarnya dari racun jamur tersebut. Pencapaian Film Animasi “Fly Amanita” berdurasi 3 menit 7 detik, dengan jumlah shot 21 dengan format HDTV 1920x1080px 25 *frame per second*.

Kata Kunci : Animasi 2D, teknik rigging, jamur amanita muscaria

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Film merupakan media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan bagi sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu, menurut Effendy (1986:134). Pesan pada film dapat berbentuk apa saja tergantung dari tujuan film tersebut. Umumnya, sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, seperti hiburan, informasi, dan pendidikan. Salah satu jenis film yang sering digunakan sebagai media informasi adalah animasi. Karena animasi dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang sulit. Animasi dapat menyampaikannya dengan bentuk visual yang membuat kita cepat memahami pesan yang ingin disampaikan dalam animasi tersebut.

Pada mulanya, animasi dibuat dengan cara menggambar satu per satu pada lembaran bening. Sehingga yang bias membuat animasi hanya orang-orang yang mempunyai skill menggambar. Seiring perkembangan zaman, semua orang sudah bisa membuat animasi sendiri. Karena sudah banyak software untuk membuat animasi yang telah diciptakan. Mulai dari software animasi 2D frame by frame seperti Flash, software animasi Blender 3D, hingga software animasi 2D yang menggunakan rigging seperti tersedia yang di software 3D seperti Anime Studio (Moho Studio). Di antara software-software pembuat animasi, yang produksinya terbilang cepat adalah software animasi 2D menggunakan rigging. Karena untuk menggerakkan karakter atau objek yang ingin digerakkan, cukup menggeser bone-nya saja. Layaknya software animasi 3D.

Hutan merupakan area luas yang ditumbuhi beraneka ragam pepohonan. Tidak sedikit penjelajah hutan dan pendaki gunung yang sudah mengalami keracunan ketika berada di dalam hutan. Karena di dalam hutan banyak dijumpai tumbuhan yang belum pernah kita temui sebelumnya. Karena banyaknya, akan sulit membedakan antara tumbuhan beracun atau tidaknya.

Ada beberapa jenis tanaman ketika kita menyentuhnya, kita akan langsung merasa gatal-gatal. Bahkan, tidak sedikit tanaman beracun yang mempunyai warna cerah dan motif yang menarik. Contohnya jamur amanita muscaria atau Fly amanita.

Jamur amanita muscaria awalnya hanya di temui di belahan bumi bagian utara yang beriklim subtropis. Namun saat ini jamur amanita muscaria dapat di temui dimana saja, karena jamur ini dapat hidup di berbagai suhu. Amanita muscaria mempunyai payung yang berdiameter 5-30cm dengan warna kebanyakan merah

terang dan memiliki bercak berwarna putih. Racun dari jamur Amanita muscaria tidak hanya dapat masuk ke dalam tubuh dengan memakannya, tetapi juga bisa keracunan ketika terlalu banyak menghirup spora. Amanita muscaria jika di dalam bahasa Inggris disebut fly agaric atau fly amanita. Istilah fly atau lalat bukan menunjuk ke serangga, Nama itu di usulkan oleh cendawan didasarkan pada kepercayaan pada abad pertengahan dimana lalat bisa masuk ke dalam kepala dan menyebabkan illness. Untuk mengurangi kasus keracunan tersebut, animasi “Fly Amanita” bermaksud untuk memberikan contoh salah satu dampak keracunan jamur amanita muscaria dalam genre romance. Dimana dampak yang di timbulkan akibat mengambil tanaman sembarangan tidak hanya dapat terjadi kepada kita, orang terdekat kitapun punya resiko merasakan dampak dari racun tanaman tersebut.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut rumusan masalah dalam animasi “Fly Amanita” :

- a. Bagaimana proses penciptaan animasi dua dimensi berjudul “Fly Amanita” menggunakan teknik rigging?
- b. Hal apa yang ingin disampaikan melalui animasi pendek “Fly Amanita”?

3. Tujuan

Tujuan umum dalam penciptaan animasi “Fly Amanita” menggunakan teknik rigging :

- a. Menciptakan sebuah animasi dua dimensi menggunakan teknik rigging
- b. Menjadikan animasi sebagai media pembelajaran agar jangan sembarangan mengambil tanaman liar.





















D. Daftar Pustaka

Buku

Effendy, Onong Uchjana. 1986. *Televisi Siaran, Teori dan Praktek*. Bandung :Alumni

Frank, Thomas dan Jhonston, Ollie. 1981. *Illusions Of Life Disney Animation*. New York : Disney Productions

Suriawiria, Unus. 1993. *Pengantar untuk Mengenal dan Menanam Jamur*. Bandung : Angkasa

Teeter, Donald E. 2005. *Amanita Muscaria; Herb of Immortality*. Texas : The Ambrosia Society

Laman

<http://digilib.stikom.edu/detil.php?id=2763> (20 november 2017)

