

Penggunaan DUiK Bassel Dalam Proses Rigging Karakter Animasi 2D Legenda Pulau Kamaro

Khusnatul Amaliah*¹, Hastuti Retno Kuspiyah², Sri Enggar Kencana Dewi³, Ulfa Masrifah⁴

¹Jurusan Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, ²Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, ³Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, ⁴Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi
¹Politeknik Negeri Lampung, ^{2,3,4} Universitas Nurul Huda

e-mail: *¹khusnatul@polinela.ac.id, ²retno@stkipnurulhuda.ac.id, ³enggar@stkipnurulhuda.ac.id, ⁴Masrifahulfa29@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi yang pesat menjadi media literasi yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat saat ini. Upaya mengembangkan dan melestarikan legenda daerah menjadi tantangan tersendiri dalam mempertahankan budaya bangsa. Transformasi legenda yang hanya sebagai cerita dari kertas kedalam media digital akan menjadi sarana baru untuk melestarikan budaya yang mulai terkis dan dilupakan oleh masyarakat. Animasi memiliki peran yang penting dalam penyampaian informasi dengan memberikan kesan gerak yang membuat audience lebih tertarik untuk menerima informasi yang disajikan. Penyajian legenda dalam gerak animasi memberikan kesan nyata sehingga masyarakat dapat merasakan secara bagaimana kisah yang terjadi dengan lebih nyata. Dalam pembuatan animasi 2D legenda pulau kamaro digunakan Teknik rigging dengan menggunakan plugin duik bassel. Rigging merupakan Metode yang digunakan untuk memberikan kerangka pada objek untuk dapat digerakkan sehingga menjadi sebuah animasi. Penggunaan duik bassel akan mempermudah proses menggerakkan kerangka pada objek sehingga animasi memiliki kesesuaian antara gerak satu dengan yang lainnya.

Kata kunci: Duik Bassel, Legenda Pulau Kamaro, Animasi 2D,

Abstract

The technology rapidly grows as literacy media is suitable for the needs of today's society. An effort to develop and preserve regional legends are a challenge in maintaining the nation's culture. The transformation of the legend is only a story from paper to digital. It will be a new tool to preserve a culture that has begun to be eroded and forgotten by society. Animation has an important role in conveying information by giving the impression of motion that makes the audience more interested in receiving the information presented. The presentation of the legend in animated motion gives a real impression so that people can feel how the story is happening more realistically. In making the 2D animation of the legend of Kamaro Island, the rigging technique was used in using the duik bassel plugin. Rigging is a method used to provide a framework for objects to be moved so that they become animation. The use of bassel duik will facilitate the process of moving the framework on the object so that the animation has a match between the motions of one another.

Keywords: Duik Bassel, Legenda Pulau Kamaro, Animasi 2D,

1. PENDAHULUAN

Legenda pulau kemaro merupakan sebuah legenda yang menceritakan tentang asimilasi sebuah kebudayaan melalui jalur pernikahan di Palembang [2]. Pulau kamaro merupakan daratan kecil

yang terdapat ditengah sungai musi yang terletak tidak jauh dari pusat kota Palembang. Legenda pulau kemaro mengukir cerita tentang kisah cinta putri siti Fatimah dan seorang pangeran negeri cina Bernama tan bun ann yang karam didalam sungai musi [8]. Legenda merupakan cerita prosa rakyat yang dianggap sebagai cerita yang benar terjadi, legenda juga diyakini sebagai sejarah dalam sebuah perkembangannya. Kisah yang tidak tertulis dan tidak terdokumentasikan dengan baik memberikan dampak distorsi pada cerita yang ada dan membuat perbedaan pada kisah aslinya [8].

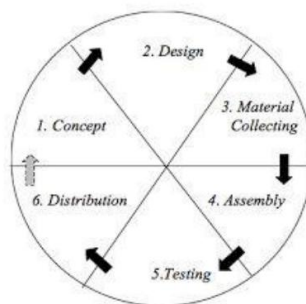
Cerita rakyat dan legenda dalam perkembangannya semakin terkikis dan kurang diminati oleh masyarakat saat ini. Kurangnya kepedulian masyarakat yang menganggap legenda sebagai cerita rakyat yang kuno [7]. Upaya-upaya dilakukan dalam penelitian penelitian yang telah dilakukan untuk untuk mengembangkan dan mengupayakan cerita rakyat untuk diperkenalkan Kembali kepada generasi saat ini. Legenda memiliki peran penting bagi keberagaman setiap daerah. Indonesia yang memiliki ragam kebudayaan mempunyai berbeda-beda kebudayaan yang menjadikan cermin kepribadian suku dan adat istiadat kelompok bangsa [4].

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memberikan ruang dan kebiasaan baru terhadap kehidupan masyarakat. Revolusi Industri 4.0 merupakan fase peningkatan peran digitalisasi dalam segala bidang. Penggabungan teknologi memungkinkan pertukaran data dan informasi terjadi lebih cepat dan tepat serta tidak terbatas. Penggunaan teknologi informasi di era saat ini memaksa masyarakat untuk mampu menerima, beradaptasi dan bersikap bijaksana dalam menyikapi informasi yang didapatkan. Literasi budaya merupakan langkah yang penting bagi waega negara untuk melestarikan kebudayaan nasional serta menyelamatkan dan mengembangkan budaya loka ditengah masyarakat global [5].

Animasi merupakan salah satu media yang populer di kalangan masyarakat saat ini. Animasi merupakan gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai benda yang diatur khusus untuk bergerak sesuai dengan jalan yang ditentukan [1]. Animasi 2D merupakan penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi yang memiliki keunggulan efisien, sederhana, efektivitas biaya dan kebebasan untuk mengembangkan Karakter dan dunia yang sesuai dengan kebutuhan pembuatannya [6]. Rigging merupakan Metode yang dilakukan untuk memberikan kerangka pada objek agar dapat digerakkan sehingga memberikan kesan animasi. Rigging memberikan kerangka tulang digital yang dapat digunakan untuk mengontrol objek yang akan diberikan manipulasi gerak [3]. Teknik yang digunakan untuk menggerakkan objek dalam membuat animasi dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya menggunakan bantuan tools Duik Bassel. Duik bassel merupakan plugin yang dibuat untuk mempermudah pengguna dalam Melakukan proses animasi dengan membentuk pola sesuai anatomi yang dibutuhkan untuk menggerakkan objek. Fitur yang dimiliki DUik bassel memberikan kemudahan dalam menggerakkan Karakter animasi legenda pulau kemaro. Penggunaan DUik bassel diharapkan dapat memberikan efektifitas dan kualitas hasil animasi yang baik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Metode pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang dapat digunakan dalam pembuatan animasi diantaranya pembuatan konsep, perancangan, pengumpulan data, proses pembuatan, pengujian dan proses pendistribusian [6].



Gambar 1. Metode Pengembangan MDLC

Metode penelitian dengan model pengembangan MDLC meliputi:

1. *Concept*
Tahap pembuatan konsep dilakukan untuk menganalisis materi yang terkait dengan legenda pulau kemaro, kebutuhan perangkat serta mengidentifikasi audience media yang akan dibuat.
2. *Design*
Tahap perancangan dilakukan untuk membuat ide cerita, skenario, storyboard serta melakukan perancangan karakter.
3. *Material Collecting*
Pengumpulan data dilakukan untuk mempersiapkan karakter, ilustrasi background, dubber, backsound, dan mengumpulkan material lain yang akan digunakan dalam proses pembuatan animasi 2D legenda pulau kemaro yang dibuat pada menggunakan software adobe illustrator dalam pembuatan karakter dan ilustrasi lainnya.
4. *Assembly*
Tahap ini dilakukan pembuatan keseluruhan bahan yang akan digunakan pada animasi yang disesuaikan dengan ide yang telah disusun dalam storyboard. Tahap pembuatan animasi dilakukan dengan software adobe after effect untuk melakukan rigging karakter serta adobe premier yang digunakan untuk menggabungkan hasil dari after effect.
5. *Testing*
Pengujian dilakukan untuk melihat kesalahan dan kekurangan yang dihasilkan dari proses pembuatan animasi 2D.
6. *Distribution*
Tahap terakhir dilakukan sebagai upaya memperkenalkan legenda pulau kemaro menggunakan media animasi 2D

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Desain Karakter

Karakter yang dibuat pada animasi ini dilakukan menggunakan adobe illustrator dengan cara memisahkan bagian-bagian sesuai dengan anatomi tubuh manusia untuk mempermudah proses animasi menggunakan plugin duik bassel. Pemisahan layers pada seluruh Karakter seperti gambar 2.

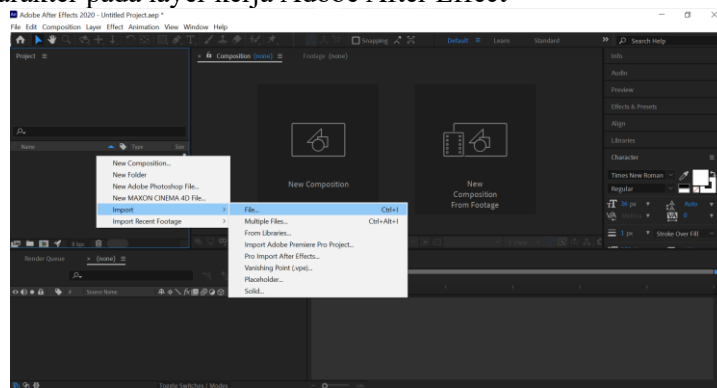


Gambar 2. Pembuatan Layers Pada Karakter Raja

3.2 Import Karakter ke Adobe After Effect

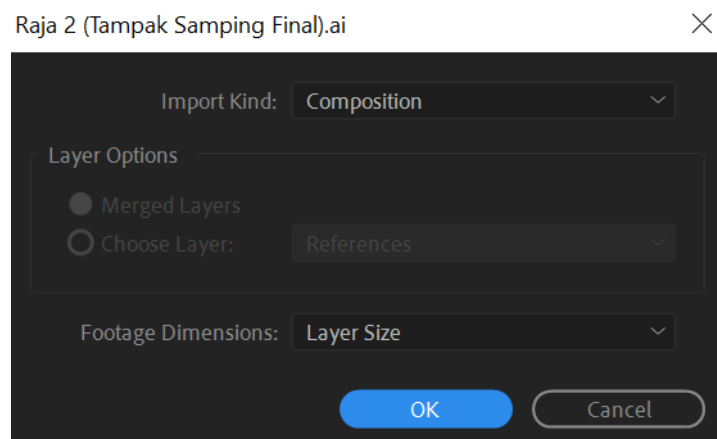
Implementasi rigging Karakter animasi 2D legenda pulau kemaro dilakukan dengan cara

1. Inputkan tool Duik Bassel di Adobe After Effect
2. Import file Karakter pada layer kerja Adobe After Effect



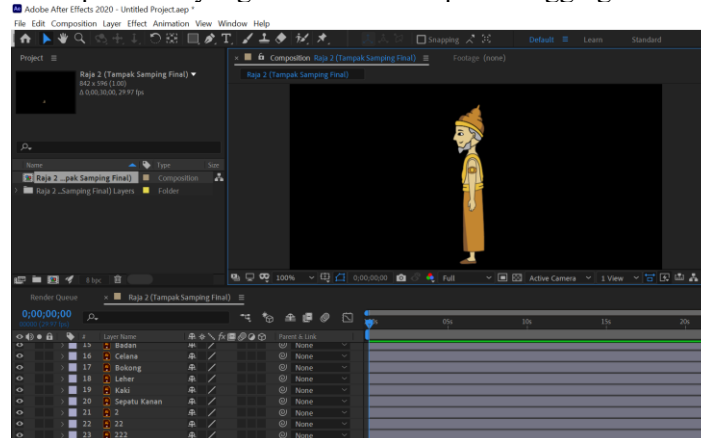
Gambar 3. Import File Karakter

3. Pilih footage dimensions pada layer size



Gambar 4. Memilih Footage Dimensions

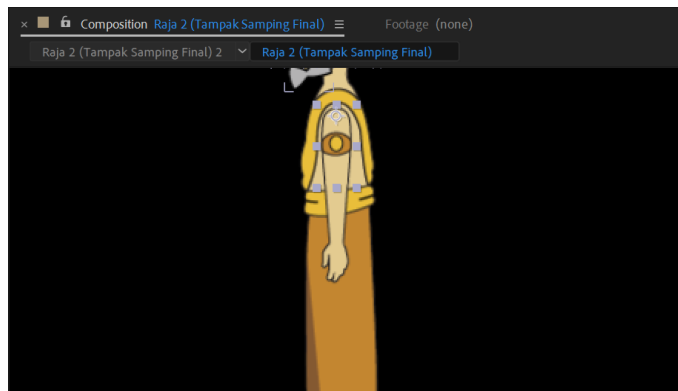
4. Klik 2 kali pada compositions yang akan dilakukan proses rigging



Gambar 5. Tampilan layer pada Karakter

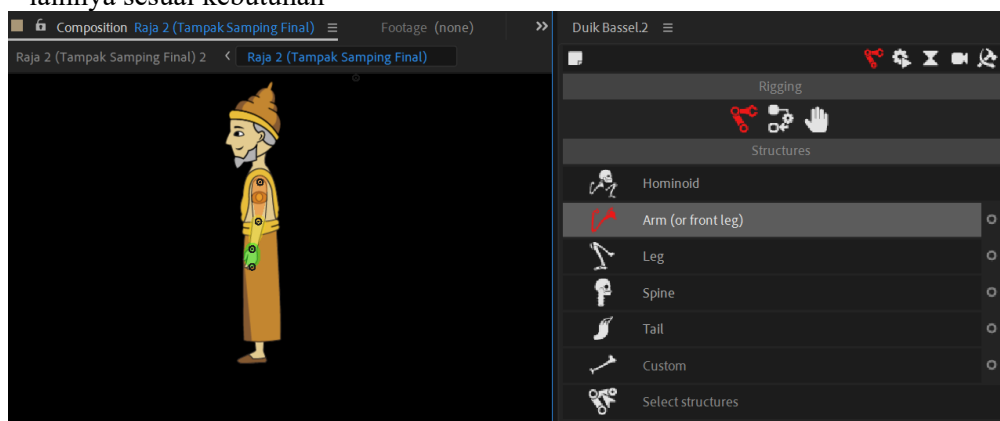
3.3 Rigging Karakter

1. Pilih tool duik bassel pada menu window di after effect
2. Pindahkan Seluruh anchor point pada masing masing layer sesuai dengan engsel pergerakan tubuh yang akan dilakukan



Gambar 6. Penempatan Anchor Point

3. Memilih Struktur Rigging untuk membuat struktur anatomi pada duik bassel atau dapat memilih masing-masing bagian seperti lengan (arm), kaki (leg), kepala (spine) dan lainnya sesuai kebutuhan



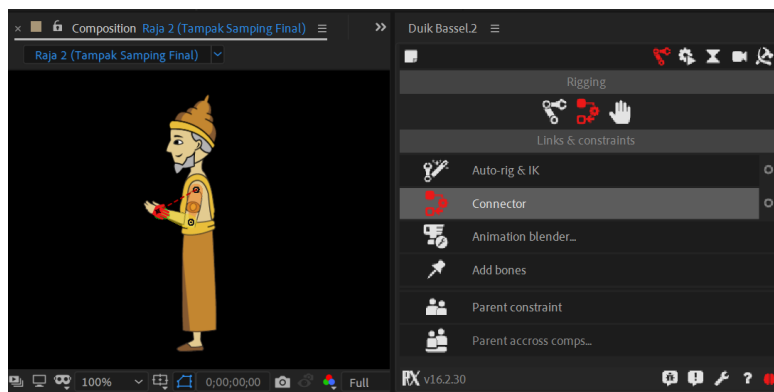
Gambar 7. Struktur Rigging DUik Bassel

4. Memberikan *controller* dengan mengatur Parent Layer untuk menghubungkan anatomi karakter dengan duik bassel. Parent layer merupakan layar inti yang nantinya akan menjadi tumpuan pergerakan. Pengaturan parent layer disesuaikan pada masing-masing bagian.

#	Layer Name	Parent & Link
1	★ # S Heel 2	2. S Tiptoe 2
2	★ # S Tiptoe 2	None
3	★ # S Arm tip 2	4. S Hand 2
4	★ # S Hand 2	5. S Forearm
5	★ # S Forearm 2	6. S Arm 2
6	★ # S Arm 2	None
7	★ # S Spine tip	None
8	References	None
9	Jenggot	None
10	1	None
11	11	5. S Forearm

Gambar 8. Controller Parent Layer

5. Membuat Auto-rig & IK pada setiap *controller*
Auto-rig dan IK digunakan untuk menghubungkan semua bagian untuk dapat di control menggunakan tool duik. Seleksi seluruh bagian seperti bahu, lengan dan telapak tangan untuk dijadikan dalam satu control Gerakan seperti gambar dibawah.



Gambar 9. Auto-rig & IK

6. Menghubungkan seluruh bagian karakter yang telah di-rigging
Tahap ini dilakukan untuk menyatukan seluruh bagian yang telah di-rigging dengan mengatur parent sesuai kebutuhan gerakan. Pada bagian ini kita akan menghubungkan kepala ke bagian leher, selanjutnya leher akan dihubungkan ke bagian badan, kaki dihubungkan ke bagian celana, dan celana dihubungkan ke bagian badan. Bahu kanan dan kiri selanjutnya juga dihubungkan ke bagian badan. Menghubungkan seluruh bagian/parent dilakukan untuk mengontrol seluruh bagian agar terhubung satu sama lain pada saat badan di gerakkan dan dapat dilihat proses penyatuan layer pada gambar berikut.

#	Layer Name	Parent & Link
1	★ # C Hand	None
2	★ # S Hand 2	3. S Forearm
3	★ # S Forearm 2	4. S Arm 2
4	★ # S Arm 2	None
5	References	19. Badan
6	Jenggot	17. Kepala
7	1	4. S Arm 2
8	11	3. S Forearm
9	111	2. S Hand 2

Gambar 10. Tampilan Parent Layer

4. KESIMPULAN

Rigging Karakter dengan menggunakan plugin Duik Bassel dapat mempermudah dalam proses menggerakkan Karakter, tetapi dalam pembuatannya perlu dilakukan dengan teliti untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Pengguna juga perlu mempelajari terlebih dahulu cara kerja yang dimiliki oleh plugin DUik Bassel untuk menyesuaikan dengan layer pada Karakter yang akan dibuat.

5. SARAN

Perlu adanya pengujian Rigging Karakter dengan menggunakan Metode lain sehingga bisa didapatkan proses rigging Karakter yang lebih efektif dan efisien dengan mengedepankan hasil yang sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Damayanti, E. (2020). *Animasi 2d & 3d*. PT Kuantum Buku Sejahtera.

[2] Kuspiyah, H. R., Amaliah, K., Mustofa, M. I., & Ramadhani, D. (2021). Visualisasi Karakter Video Animasi 2D Legenda Pulau Kemaro. *Informatika*, 6(3), 145–149. https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/informatika/article/view/2877/pdf_97

- [3] Lau, M. I., Dzikri, A., & Prasetyaningsih, S. (2016). Implementasi Teknik Rigging Pada Film Animasi 2 Dimensi “Gadis Sapu Lidi.” *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 427–438. <https://doi.org/10.24176/simet.v7i2.751>
- [4] Nindya, N., Cahyaningtyas, D., & Zulkarnain, A. (2022). *Mitos dan Semiotika Legenda Telaga Ngebel (Tradisi Larungan di Kecamatan Ngebel Kabupaten Ponorogo)*. 3(2), 66–74.
- [5] Pratiwi, A., & Asyarotin, E. N. K. (2019). Implementasi literasi budaya dan kewargaan sebagai solusi disinformasi pada generasi millennial di Indonesia. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 7(1), 65–80. <https://doi.org/10.24198/jkip.v7i1.20066>
- [6] Restu, I. M., & Jaya, A. (2019). *Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi “ Sejarah Perang Jagaraga .”* 9, 222–231.
- [7] Savira, M., Afriana, D. N., & Syahfitri, D. (2022). Revitalisasi Legenda Pancur Kuta Melalui Perancangan Komik Digital. *Jurnal Education and ...*, 10(1), 424–428. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3408>
- [8] Supriyanto, J. (2018). Legenda Pulau Kemaro : Studi Pandangan Pengunjung Dan Hubungannya Dengan Ayat-Ayat Keimanan. *Jurnal Ilmu Agama: Mengkaji Doktrin, Pemikiran, Dan Fenomena Agama*, 19(1), 143–158. <https://doi.org/10.19109/jia.v19i1.2384>