

## ABSTRAK

### PEMBUATAN FILM ANIMASI DUA DIMENSI CERITA RAKYAT “JOKO KENDIL” DENGAN TEKNIK RIGGING

Yocke Dwiyan Firmanto (2008)<sup>1</sup>

Achmad Yanu Alif Fianto, S.T., MBA dosen pembimbing 1  
Thomas Hanandry Dewanto, M.T dosen pembimbing 2

<sup>1</sup>DIV Komputer Multimedia

**Kata Kunci:** Film Animasi, Dua Dimensi, Cerita Rakyat, Joko Kendil, Teknik Rigging

Perkembangan animasi sebenarnya telah meluas di [Indonesia](#). Bahkan ada beberapa [studio](#) yang telah membuat animasi lisensi luar dikerjakan oleh tenaga ahli lokal atau dengan kalimat lain, Indonesia sudah lama terkenal hanya sebagai tempat produksi industri film animasi [Jepang](#) dan [Amerika Serikat](#).

Persoalannya film animasi tentang budaya Indonesia kurang begitu dikenal. Lain halnya dengan film animasi Upin dan Ipin, yang dikenal masyarakat Indonesia sebagai animasi buatan Malaysia. Walaupun berada dalam kawasan Melayu, budaya di Indonesia tentu saja berbeda. Untuk itu pada Tugas Akhir ini dikembangkan film animasi 2D yang mengangkat cerita rakyat Jawa Tengah berjudul Joko Kendil.

Alasan dipilihnya ide cerita ini adalah karena cerita rakyat yang terkenal di Jawa Tengah ini belum banyak diketahui masyarakat. Selain itu banyak pesan yang terkandung dalam cerita Joko Kendil.

Animasi ini berkisah tentang seorang anak dijuluki Joko Kendil oleh penduduk di daerah sekitar ia tinggal karena bentuk tubuhnya yang menyerupai kendil (guci, periuk). Ia sering diejek dan dijauhi teman-temannya karena bentuk tubuhnya. Namun ia tak pernah bersedih akan hal itu. Dia tetap rajin bekerja membantu ibunya. Tidak hanya bercerita tentang karakter Joko Kendil tetapi juga membahas bagaimana ia berteman dengan Si Gundul.

Dalam tugas akhir ini, akan dibuat animasi 2D dengan durasi pendek berdasarkan cerita rakyat Joko Kendil itu sendiri. Gaya dalam animasi ini menampilkan animasi realisme. Dalam pendidikan atau film animasi yang mengandung pendidikan, gaya realism ini sering dipilih karena berasosiasi pada realita kehidupan sehari-hari. Berangkat dari gaya realisme, animasi ini akan menggunakan teknik rigging 3D sebagai alat bantu pergerakan karakter.

Harapan dengan dibuatnya film animasi dua dimensi ini yaitu selain dapat memperkenalkan budaya Indonesia, juga dapat membawa animasi Indonesia ke dunia internasional, kemudian mendapat pengakuan dari bangsa Indonesia sendiri.