

ABSTRAK

Lazimnya proses penghasilan sesebuah animasi adalah bermula dari idea ke lakaran dan seterusnya proses penganimasian watak. Namun begitu, duplikasi watak dan pergerakan dari media yang sedia ada kepada animasi amat kurang dalam konteks penyelidikan. Tujuan utama penyelidikan ini adalah untuk menjawab persoalan kajian ‘bagaimana proses menduplikasi watak dan pergerakan daripada media sedia ada ke animasi’ dengan menjadikan wayang gedek sebagai subjek kajian. Penyelidikan ini mengesahkan bahawa Perisian komputer animasi 3D *Autodesk Maya* dapat digunakan untuk menghasilkan pergerakan dan kesan khas pencahayaan watak wayang gedek yang berbentuk 2D. Namun begitu, beberapa perisian sampingan iaitu *Adobe Photoshop*, *Illustrator*, *After Effect* dan *Premiere* turut membantu dalam menghasilkan watak, suntingan, pembetulan warna dan penggubahan watak Aithong dan Pak Tam. Penyelidikan ini membuktikan bahawa watak dan pergerakan wayang gedek berjaya diduplikasikan ke dalam bentuk animasi. Walau bagaimanapun, terdapat sedikit perbezaan pada animasi yang dihasilkan berbanding dengan imej sediaada. Punca perbezaan ini adalah disebabkan oleh limitasi pada perisian yang digunakan untuk menghasilkan animasi serta jenis alat paparan imej iaitu kelir dan skrin komputer. Sebahagian daripada hasil penyelidikan ini ialah garis panduan bagi proses penduplikasian watak dan pergerakan dari media sedia ada ke dalam bentuk animasi.

Kata kunci: Animasi, duplikasi, wayang gedek, Autodesk Maya

ABSTRACT

The process of creating animation starts from the development of idea to sketches and followed by the process of animating the character. However, there is a lack of research in the aspect movement and character duplication from an existing media into animation. The main purpose of this study is to answer the research question 'how is the process of duplicating characters and movement from an existing media into animation' by using wayang gedek as the subject matter. This study proves that the Autodesk Maya, a 3D animation software can be used to produce movements, lighting and special effects of the 2D wayang gedek character. In addition, other softwares such as Adobe Photoshop, Illustrator, After Effect, and Premiere has to be used to develop, edit, colour correct and composite the characters of Aithong and Pak Tam. This research prove that wayang gedek character and movement can be duplicated into animation. Nevertheless, there are few differences in the animation produced compared to the original piece due to the limitation of software involved in the animation making and image display device as computer screen is used to replace the '*kelir*'. Finally, one of the research outcomes is a guideline of character and movement duplication from the existing media into animation.

Keywords: Animation, duplication, wayang gedek, Autodesk Maya