

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi 3 dimensi atau lebih sering disebut sebagai animasi 3D pada awalnya hanya digunakan sebagai pelengkap dalam sebuah film. Animasi 3D dalam hal ini mengambil peran sebagai visual effect. Sebagai contoh Jurassic Park yang memanfaatkan animasi 3D untuk membuat karakter hewan dinosaurusnya berkesan hidup.

Dalam perkembangannya, animasi 3D mulai mengambil peran yang lebih banyak dalam sebuah film. Kepopuleran Toy Story menjadikan animasi 3D beralih dari sekedar visual effect film hingga menjadi film itu sendiri. Pixar, studio yang memproduksi Toy Story, mulai membuat animasi 3D sebagai sebuah film hingga menggeser Disney yang populer dengan animasi 2D.

Kepopuleran animasi 3D ini tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer. Berbeda dengan animasi 2D yang proses pembuatannya dimulai dengan menggambar. Animasi 3D dalam proses pembuatannya menggunakan komputer secara keseluruhan. Dari pembuatan karakter hingga pembuatan gerak tokoh (animasi) seluruhnya dikerjakan dengan menggunakan komputer.

Karakter dalam film animasi 3D pun mengalami perkembangan. Mulai dari karakter 3D yang bersifat non-humanis atau bukan manusia yang bisa

berupa mainan, karakter hewan, ataupun tumbuhan. Kemudian karakter film animasi 3D mulai menggunakan karakter manusia walaupun bersifat surrealis atau berbeda dari kenyataan yakni karakter yang pada umumnya memiliki kepala besar dengan proporsi tubuh yang berbeda dengan manusia untuk memunculkan kesan lucu.

Kemunculan film animasi *Final Fantasy : The Spirit Within* yang mempertontonkan karakter animasi yang semakin menyerupai manusia memulai babak baru dimana animasi diperkirakan akan menggantikan manusia sebagai artis dalam film. Hal ini semakin diperkuat dengan munculnya film *Beowulf* yang memunculkan artis Angelina Jolie dalam karakter 3D yang begitu mirip dengan karakter manusianya.

Salah satu perangkat lunak (software) pembuat animasi yang menjadikan karakter 3D yang mirip dengan manusia adalah Poser. Mengutamakan kemudahan dan kesederhanaan, Poser muncul sebagai solusi dimana pembuatan film animasi dibuat menjadi mudah dengan karakter yang sudah tersedia (*ready stock*) dengan fasilitas pengubah karakter yang bisa disesuaikan dengan foto maupun make-up. Dan proses menggerakkan karakternya pun seperti menggerakkan boneka.

Namun Poser pun memiliki kelemahan, yakni dalam hal lokasi atau *background* adegan. Hal ini dikarenakan Poser lebih mengutamakan animasi karakter dibanding pembuatan *scene* adegan.

Pada animasi 2D pembuatan *background* (latar belakang) dibuat

melalui proses menggambar dengan hasil penggambaran yang tentunya berbeda dengan keadaan dunia nyata. Sedangkan pada animasi 3D pembuatan *background* dibuat melalui proses *object modeling* menggunakan fasilitas *create object* pada *software* 3D. Pembuatan pada animasi 3D diusahakan mempunyai tingkat kemiripan dengan objek pada dunia nyata. Selain menyita waktu untuk pembuatan objek, proses ini juga membutuhkan komputer dengan spesifikasi tinggi untuk proses pembuatan maupun proses *rendering* (proses pengolahan file 3D menjadi video). Oleh karena itu, bagaimana jika proses pembuatan *background* pada animasi 3D digantikan dengan proses perekaman video pada dunia nyata yang kemudian dikombinasikan / digabungkan dengan karakter 3D.

The Traveler merupakan sebuah film yang proses pembuatannya menggunakan teknik penggabungan karakter 3D dengan latar belakang adegan dari dunia nyata. Karakter dibuat menggunakan perangkat lunak Poser sedangkan untuk latar belakang adegan merupakan video hasil rekam dari dunia nyata.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dirumuskan beberapa masalah, yaitu:

1. Bagaimana teknik menggabungkan antara karakter 3D dengan video?

2. Unsur apa saja yang perlu diperhatikan pada proses penggabungan karakter 3D dengan video?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam perancangan film ini antara lain.

1. Studi kasus yang diteliti adalah perancangan film animasi dengan judul "The Traveler".
2. Penggabungan karakter 3D dari Poser dengan video.
3. *Software* yang digunakan yaitu Poser 7 dan Adobe Premiere.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui teknik penggabungan karakter 3D dengan video.
2. Mengetahui unsur-unsur apa saja yang harus diperhatikan dalam proses penggabungan karakter 3D dengan video.
3. Menerapkan ilmu yang didapat dari bangku kuliah sehingga dapat diterapkan di lapangan.
4. Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam perancangan film ini adalah,

1. Bagi Peneliti

Merupakan upaya mempraktekan ilmu yang didapat dari bangku kuliah untuk menyelesaikan permasalahan pada dunia nyata.

2. Bagi Akademisi

Untuk menambah referensi dan tutorial dalam bidang pembuatan film animasi 3D.

3. Bagi Animator dan Studio Animasi

Untuk menambahkan teknik pembuatan film animasi sehingga mempermudah animator dalam membuat film animasi 3D.

1.6. Metodologi Penelitian

1. Penelitian Kepustakaan

Yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara mempelajari literatur, catatan yang diperoleh selama mengikuti kuliah serta buku bacaan lainnya yang relevan dengan permasalahan yang akan dibahas serta dengan mempelajari tutorial yang bisa didapat dari buku maupun internet.

2. Praktek Langsung

Yaitu kegiatan mempraktekan langsung ilmu yang didapat. Dalam hal ini adalah dengan cara membuat film pendek yang merupakan hasil gabungan antara karakter 3D dengan video.

1.7. Sistematika Penulisan

Secara garis besar, penulisan ini dibagi menjadi lima bab. Adapun isi dari masing-masing bab, yaitu

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang yang mendasari pembuatan skripsi beserta rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang tinjauan pustaka dan landasan teori yang dijadikan acuan serta kajian teori mengenai masalah yang dibahas. Kajian teori meliputi sejarah dan perkembangan film animasi, unsur-unsur animasi hingga ulasan mengenai software utama yakni Poser.

BAB III PERANCANGAN

Menguraikan tentang pembuatan film animasi.

BAB IV PEMBAHASAN

Menguraikan hasil pembahasan dari film animasi yang akan dibuat. Mulai dari proses pembuatan hingga kesulitan yang didapat.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan ulasan dari masalah yang diteliti dengan menarik inti berdasarkan fakta-fakta yang diperoleh. Saran yang diberikan mencakup ruang lingkup penelitian.