

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada zaman seperti sekarang ini sangat berpengaruh besar terhadap kehidupan manusia. Berbagai kemudahan didapatkan manusia dengan adanya teknologi yang tujuan utamanya adalah meningkatkan dan memudahkan kinerja manusia. Salah satunya yaitu pembuatan animasi dua dimensi (2D) dimana proses pembuatan animasi tidak perlu lagi menggunakan *celluloid* yang menghabiskan banyak tinta. Namun telah menggunakan sebuah *software* animasi yang memudahkan dalam melakukan perancangan, pengeditan, serta penggabungan menjadi satu kesatuan utuh dalam animasi 2D.

Menurut Suyanto (2011:12), "Animasi merupakan objek bergerak yang dinamis dan memberikan interaksi yang lebih menarik dibandingkan dengan objek yang statis". Dengan bantuan *software* animasi akan mempermudah dalam mengolah objek, adegan, serta *effect* dengan memberikan kebebasan dalam pengeditan dan perancangan sehingga menghasilkan gambar objek yang lebih fleksibel dan terlihat lebih nyata.

Layer adalah elemen yang membentuk sebuah komposisi. Tanpa *Layer*, komposisi hanya sebuah *frame* kosong. Untuk menyusun sebuah komposisi maka *Layer* diletakkan tersusun berurutan. Dengan memanfaatkan penggunaan *Layer* dapat mempermudah menyusun dan membagi setiap tugas dan animasi dari bagian *layer* tersebut.

3D Layer adalah sebuah alat (*tool*) yang ada pada *software* Adobe After Effect. *3D Layer* adalah *layer* datar (*flat*) seperti biasa, akan tetapi pada *layer* tersebut memiliki tambahan properti yaitu sumbu *z*, sehingga *layer* tersebut memiliki tiga sumbu yaitu sumbu *X*, *Y*, *Z* yang memungkinkan untuk melakukan edit ruang layaknya tiga dimensi.

"*Dino Age*" adalah sebuah animasi yang menceritakan tentang kehidupan pada zaman prasejarah yaitu dimana di bumi masih hidup makhluk prasejarah atau lebih dikenal *dinosaur*. Ilustrasi yang digambarkan pada animasi ini akan menceritakan bagaimana awal dari sebuah kehidupan, keadaan alam pada masa tersebut, hingga terjadinya proses kepunahan dengan menampilkan banyak adegan tentang kedalaman dari sebuah *background*.

Kedalaman *background* yaitu membedakan objek bagian depan dengan bagian belakang. Sehingga objek yang lebih dekat dengan kamera akan terlihat jelas sedangkan objek yang jauh dari kamera akan terlihat samar-samar (*Depth Of Field*). Untuk itu penggunaan Teknik *3D Layer* sangat dibutuhkan dalam pembuatan animasi ini. Karena dengan *3D Layer* dapat dengan mudah membedakan antara objek bagian depan dan objek bagian belakang, sehingga memudahkan dalam melihat kedalaman dari sebuah *background*.

Dari uraian latar belakang diatas maka penulis mengambil judul "**Pembuatan Film Kartun 2D "*Dino Age*" dengan Menerapkan Teknik *3D Layer***".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : *"Bagaimana membuat film kartun 2D dengan menerapkan teknik 3D Layer ?"*

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film kartun ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka batasan masalahnya sebagai berikut :

1. Fokus pembahasan hanya mengenai penggunaan kamera dalam penerapan teknik *3D Layer*.
2. Software utama yang digunakan adalah *Adobe After Effect CS6* serta ditunjang dengan software tambahan yaitu *Adobe Premiere Pro CS6*, *Adobe Photoshop CS6* dan *Blender 2.76b* sebagai media pembuatan ilustrasi berformat 2D.
3. Hasil implementasi animasi 2D menggunakan teknik *3D Layer* ini akan berbentuk film pendek berdurasi ± 2 menit.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang dapat dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan teknik *3D Layer* ke dalam pembuatan sebuah film kartun.
2. Menerapkan dan melihat pengaruh teknik *3D Layer* dalam menyampaikan cerita perjalanan kehidupan dinosaurus.
3. Menerapkan penggunaan kamera untuk membuat kedalaman dari sebuah *background*.

4. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Teknik Informatika pada STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Dapat mengimplementasikan yang telah di dapat selama masa studi di STMIK Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata I Teknik Informatika, dan dapat memahami apa yang telah di dapat pada masa kuliah teori maupun praktikum.
2. Mendapatkan gambaran secara nyata tentang tahap – tahap pembuatan sebuah film kartun.

1.5.2 Bagi Akademik

1. Penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahami bagaimana mengimplementasikan hasil penelitian dalam dunia kerja.
2. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk Skripsi, di bidang multimedia.
3. Referensi penulisan karya ilmiah bagi mahasiswa yang sedang mengerjakan Skripsi dengan mengetahui pemanfaatan teknik 3D *Layer* dalam pembuatan film kartun 2D.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi 2D yang mempunyai ciri dan karakteristik yang sama.

2. Metode Kepustakaan

Mengumpulkan data dari buku - buku tentang teknik *3D Layer* serta pengambilan kamera yang semuanya berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

3. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs – situs web yang berhubungan dengan pembuatan film kartun dan teknik – teknik pembuatannya.

1.6.2 Analisis

Menguraikan kebutuhan dan pemanfaatan Teknik *3D Layer* dalam pembuatan film kartun 2D dengan mengembangkan penggunaan kedalaman dari *background* dan di ikuti penggunaan fokus (*depth of field*) dari kamera.

1.6.3 Perancangan dan Pengembangan

1. Perancangan

Meliputi Pra-Produksi yaitu perencanaan dalam pembuatan film animasi 2D, hal ini meliputi perencanaan konsep, *storyboard*, design karakter, serta *background*.

2. Pengembangan

Meliputi Produksi dan Pasca Produksi yaitu menerapkan teknik 3D *Layer*, penataan kamera, dan hal hal lain yang berkaitan dengan pembuatan animasi.

1.6.4 Testing dan Evaluasi

1. Testing

Meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan Teknik 3D *Layer* terhadap film kartun 2D yang dibuat. Pengujian melibatkan objek pakar di bidang animasi dan pakar di bidang media, sebagai contoh komunitas, guru, dosen, animator, dan orang – orang yang telah berpengalaman dalam bidang animasi.

2. Evaluasi

Merupakan hasil dari testing terhadap pakar di bidang animasi, yaitu berupa *questioner* yang meliputi kesesuaian penggunaan Teknik 3D *Layer* terhadap pembuatan animasi “Dino Age”.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan skripsi ini lebih terarah pada permasalahan dan pembuatan keteraturan dalam penulisan maupun penyusunanya maka dibuat dalam beberapa bab, yang diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai : Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tinjauan pustaka, teori tentang pengertian film, kartun, animasi, teknik 3D Layer, *Depth of Field*, serta analisa kebutuhan system dalam pembuatan animasi.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang gambaran umum, analisan kebutuhan system, dan proses *praproduksi* dalam pembuatan Animasi 2D.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan Film Kartun 2D dengan menggunakan teknik 3D Layer. Mulai dari proses produksi (*character making, animation, background*) , pasca produksi (*compositing, editing, rendering*), sampai tahap pembahasan (pemenuhan terhadap kebutuhan fungsional, dan *Storytelling*)

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang di dalamnya terdapat kesimpulan serta saran.

DAFTAR PUSTAKA