

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi yang dibuat di komputer dapat dibagi menjadi dua yakni animasi 2D dan animasi 3D. Penggunaan animasi 2D seperti *cell animation*, dimana gambar dipindai atau dibuat langsung menggunakan komputer. Sedangkan dalam animasi 3D, komputer perlu melakukan perhitungan dan proses render lebih pada objek yang direkam. Walau terlihat animasi 2D lebih baik dari aspek tampilan tapi animasi 3D lebih baik saat diharuskan membuat *angel-angel* tertentu [8].

Berdasarkan uraian di atas dari kedua jenis animasi tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Dapat ditarik bahwa animasi 3D lebih baik pada mengambil sudut-sudut kamera namun proses yang dilakukan lebih banyak yang mana waktu yang dibutuhkan juga lebih banyak. Sedangkan objek 2D yang dianimasikan sebaliknya.

Dengan perbedaan tersebut, penulis tertarik untuk membuat film animasi dengan judul "Dr. D" menggunakan teknik *hybrid animation*. "Dr. D" ini menceritakan dua manusia, ayah dan anak yang hidup berdampingan dengan makhluk-makhluk berjalan dengan dua kaki. Mereka hidup bersama hingga si anak menjadi dokter, namun tiba-tiba dia berubah menjadi seperti makhluk-makhluk itu kemudian menghilang. Pada akhir cerita diberi petunjuk, dimana cerita awal itu ternyata impian si anak untuk menjadi dokter.

Dalam kisah berdurasi pendek ini menceritakan mimpi seseorang untuk berprofesi menjadi dokter tapi terhalang oleh penyakit yang disebabkan virus. Kebutuhan penggambaran aktivitas seperti belajar, bermain, dan berlari dibuat dengan *morphing* dan *transition*. Objek 3D digunakan sebagai dasar penggambaran kehidupan sehari-hari yang lebih baik dan bentuk yang konsisten. Sedangkan 2D digunakan untuk gerakan melebih-lebihkan seperti saat berlari dan perubahan menjadi makhluk lain. Agar pengemasannya dalam animasi pendek lebih baik diperlukan *transition* yang dipadukan dengan gerakan-gerakan tersebut.

Dengan uraian latar belakang tersebut penulis memilih teknik *hybrid animation* untuk menganimasikan "Dr. D". Karena lebih efektif untuk menyampaikan pesan dan sesuai dengan kebutuhan yang dibentuk ke dalam animasi pendek.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: "*Bagaimana menerapkan teknik hybrid animation pada cerita 'Dr.D'?*".

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan animasi pendek terdapat sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Animasi menceritakan tentang mimpi orang untuk berprofesi sebagai dokter.

2. Faktor yang diuji adalah kesesuaian animasi untuk menyampaikan cerita dengan prinsip dasar animasi.
3. Pengujinya adalah komunitas atau orang-orang yang paham, dan atau bekerja di bidang multimedia serta animasi.
4. Penelitian ini berakhir hingga tahap hasil pengujian diterima.
5. Menggunakan animasi komputer dengan objek 2D dan 3D.
6. Hasilnya berupa video berdurasi 1-2 menit, dengan format mp4 dan resolusi 1280x720 pixel untuk penayangan melalui Youtube dan media offline.

1.4 Tujuan Penelitian

Berikut target yang dapat dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat animasi pendek "Dr. D" menggunakan teknik *hybrid animation*.
2. Menyampaikan *storytelling* dari cerita "Dr. D" sebagai pesan impian anak berprofesi sebagai dokter atau mimpi ayah yang melihat perjalanan hidup anaknya, dan atau adanya virus/penyakit yang menghalangi mimpi/impian mereka.
3. Menguji pengaruh teknik *hybrid animation* dalam menceritakan "Dr. D".
4. Membuat referensi animasi pendek dengan teknik *hybrid animation*.

1.5 Manfaat penulisan

1.5.1 Bagi Peneliti

1. Dapat mengimplementasikan hasil studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata I Sistem Informasi, dan dapat memahami apa yang telah didapat pada masa kuliah.
2. Menambah pengalaman pembuatan video animasi dengan teknik *hybrid animation*.
3. Dapat menyampaikan pesan tersurat maupun tersirat kepada penonton.

1.5.2 Bagi Akademik

1. Penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahami menerapkan hasil penelitian dalam dunia kerja.
2. Sebagai bahan referensi mahasiswa dalam menulis karya ilmiah di bidang animasi.

1.6 Metode Penelitian

Berikut adalah metode-metode penelitian yang digunakan sebagai pendukung keakuratan dalam penyusunan penelitian:

1.6.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan antara lain sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengamati animasi yang memiliki ciri dan karakteristik yang sama.

2. Metode Wawancara

Berupa kuesioner dan hasil review yang menguji kesesuaian penerapan teknik yang dipilih dengan animasi yang dibuat, oleh pakar di bidang animasi dan film.

3. Metode Literatur

Pengumpulan data literatur melalui internet mengenai teknik dan, cara pembuatan animasi 3D dan 2D.

1.6.2 Analists

Menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan teknik *hybrid animation* dalam pembuatan animasi pendek.

1.6.3 Produksi

Perencanaan dalam pembuatan animasi yaitu Pra-Produksi, yang mana meliputi konsep, *storyboard*, *character design*, dan *background*. Tahapan berikutnya adalah Produksi yaitu proses penerapan objek pada frame menggunakan teknik *hybrid animation* dengan audio. Serta tahap Pasca Produksi dimana terdapat proses *compositing*, *editing*, dan *rendering*.

1.6.4 Evaluasi

Pengujian tentang kesesuaian dalam penerapan *hybrid animation* terhadap film animasi pendek yang akan dibuat. Pengujian melibatkan objek di bidang animasi sebagai contoh animator. Hasil dari testing terhadap pakar berupa kuesioner untuk menguji teknik dan penyampaian cerita, serta hasil review dari penelitian mengenai teknik *hybrid animation* dalam pembuatan animasi "Dr. D".

1.7. Sistematika Penulisan

Pada penyusunan penelitian ini agar lebih terarah terhadap permasalahan yang akan dikemukakan, dapat dibuat ke dalam beberapa uraian bab-bab sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian animasi dan film, teknik *hybrid animation*, dan analisa kebutuhan sistem dalam pembuatan animasi.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan sistem dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D dan 3D.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan animasi dengan teknik *hybrid animation*. Dari proses produksi (konsep karakter, animasi, dan *background*), pasca produksi (*compositing, editing, rendering*), dan tahap pembahasan (mengenai kebutuhan fungsional dan *storytelling*).

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.