

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan Animasi 3D atau animasi 3 dimensi adalah pengembangan dari animasi 2D dikarenakan adanya perkembangan teknologi yang pesat. Dengan adanya dukungan software dan berkembangnya teknologi yang semakin maju menjadi penentu perkembangan media animasi 3D yang berkembang di berbagai bidang. Konsep animasi 3D merupakan sebuah konsep yang dapat memberikan visualisasi animasi dengan kedalaman sumbu z. Dengan keunggulan ini, animasi 3D memberikan visualisasi yang lebih dibandingkan konsep animasi 2D linear. Contohnya adalah pergerakan dengan kedalaman bidang, pergerakan kamera virtual, texturing object yang bisa terlihat lebih nyata dan simulasi fisik. Karena itu animasi 3D banyak digunakan di berbagai macam keperluan seperti pendidikan, simulasi objek, hingga hiburan seperti film. [1]

Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Sebenarnya, sejak jaman dulu, manusia telah mencoba menganimasi gerak gambar binatang mereka, seperti yang ditemukan oleh para ahli purbakala di gua Lascaux Spanyol Utara, sudah berumur dua ratus ribu tahun lebih. Mereka mencoba untuk menangkap gerak cepat lari binatang, seperti babi hutan, bison atau kuda, digambarkannya dengan delapan kaki dalam posisi yang berbeda dan bertumpuk. Software animasi yang berkembang dimasyarakat sangatlah banyak contohnya Autocad, 3D Max, Solidwork, Blender. Salah satu software yang paling sering digunakan adalah blender karena software ini mempunyai sifat open

source, blender merupakan software pengolahan 3 dimensi dan animasi yang bisa dijalankan di Windows, Mac, dan Linux. [2]

Film animasi 3D dengan gerak animasi yang tidak nyata dan kaku akan dianggap tidak menarik bagi penonton, sehingga cerita dan adegan yang ditampilkan dalam film animasi 3D tidak dapat ditangkap dengan baik oleh penontonnya. [3] Dengan menggunakan teknik pose to pose maka gerakan dalam film animasi 3D bisa menjadi halus dan terlihat nyata dengan keunggulan teknik pose to pose dalam penerapan adalah pada timing atau proses pembuatannya. Dengan keunggulan tersebut seorang animator lebih terstruktur saat melakukan pembuatan objek animasi. Metode pose to pose merupakan salah satu metode yang digunakan dalam proses animating karena pada penerapannya metode ini menggunakan prinsip-prinsip dasar animasi sehingga dapat membantu menghasilkan gerakan yang baik. [2]

Pada penelitian ini penulis membuat film animasi 3D berjudul "Rindu Yogyakarta", menggunakan teknik pose to pose untuk mendapatkan hasil yang berkualitas atau tidak kaku sehingga pergerakan dalam film animasi berjudul "Rindu Yogyakarta" seperti pergerakan manusia dan mengangkat konsep cerita yang berlokasi di Yogyakarta, isi dari film ini bercerita tentang mengingat perjalanan liburannya di Yogyakarta ketika masa muda sampai bertemu dengan wanita yang menjadi istrinya.

1.2. Rumus Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan penulis, maka terdapat suatu rumusan masalah mengenai bagaimana cara pembuatan film animasi 3D dengan judul "Rindu Yogyakarta" dengan menggunakan teknik pose

to pose, untuk memvisualisasikan cerita tersebut menggunakan animasi 3D dan pergerakan objek menggunakan teknik pose to pose, sehingga animator bisa merencanakan gerakan objek dan mencari tahu apa saja gambar yang dibutuhkan dalam menggerakkan animasi pada suatu bagian scene tertentu. Pose to Pose digunakan pada animasi yang membutuhkan acting yang baik, yang dimana, pose dan waktu yang tepat merupakan hal yang sangat terpenting. [4]

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu:

1. Film ini menggunakan konsep animasi 3D
2. Film animasi ini dengan setting lokasi di Yogyakarta
3. Proses pembuatan animasi menggunakan teknik pose to pose
4. Proses pembuatan animasi ini menggunakan software Blender
5. Proses dubbing animasi ini menggunakan software audacity
6. Proses editing film animasi ini menggunakan software Adobe After Effect, Adobe Premier
7. Film animasi ini memiliki target durasi 6 menit
8. Film animasi ini ditayangkan di youtube dengan durasi 6 menit, format MP4, dan resolusi 1280×720 (HDTV 720p)
9. Format file menggunakan MP4.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini dari penulis adalah sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan cerita berjudul "Rindu Yogyakarta" kedalam film animasi 3D
2. Menerapkan teknik pose to pose dalam pembuatan film animasi 3D berjudul "Rindu Yogyakarta"

3. Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam pembuatan film animasi 3D menggunakan teknik pose to pose
4. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Sarjana I (S1) di program Studi Teknologi Informasi pada Universitas “AMIKOM” Yogyakarta.

1.5. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif yang artinya peneliti mengumpulkan informasi dan data yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi. Penelitian dijelaskan dengan mendapatkan data-data yang diperlukan sesuai kebutuhan penelitian.

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan dan pencarian data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1.5.1.1. Metode Observasi

Dalam metode ini penulis melakukan observasi dengan pencarian serta pengamatan terhadap beberapa film-film animasi 3D hasil buatan dari Disney ditahun 2020 kebelakang dan melakukan observasi ke tempat-tempat yang akan dijadikan sebagai setting lokasi pada scene film animasi 3D “Rindu Yogyakarta” yang berada di Yogyakarta, akan dijadikan sebagai referensi dalam pembuatan film animasi 3D “Rindu Yogyakarta” tersebut.

1.5.1.2. Metode Studi Pustaka

Dalam metode studi Pustaka ini merupakan proses pengumpulan bahan-bahan referensi yang bersumber dari artikel, makalah, jurnal, e-book, buku dan melalui media daring atau online terpercaya dan valid yang berhubungan dengan pembuatan film animasi 3D dan teknik pose to pose.

1.5.2. Metode Analisis

Penulis menggunakan metode analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional.

1.5.2.1. Analisis Kebutuhan Fungsional

Menganalisis kebutuhan fungsional apa saja yang dapat mendukung proses produksi film 3D animasi.

1.5.2.2. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Menganalisis kebutuhan non fungsional apa saja yang mendukung proses produksi film 3D animasi.

1.5.3. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan penulis dalam pembuatan film animasi 3D menggunakan tahapan sebagai berikut:

1. Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahap awal membuat film animasi 3D yang meliputi ide sampai pengembangan karakter.

2. Produksi

Tahap produksi merupakan tahapan lanjutan dan implementasi dari tahap pra produksi yang meliputi modeling sampai lighting.

3. Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahap akhir dari rancangan pembuatan animasi yang meliputi tahapan rendering sampai final rendering.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang penulis gunakan mengikuti petunjuk dan aturan yang berlaku di Universitas Amikom Yogyakarta, penulisan laporan skripsi ini dibagi menjadi 5 bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini meliputi pembahasan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori yang mendukung dalam pembuatan dan perancangan film animasi 3D berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku dan literatur daring ataupun media cetak yang terpercaya dan valid. Fungsi dalam bab ini sebagai referensi dalam pengembangan penulis untuk melakukan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini membahas tentang alat-alat dan bahan yang digunakan serta alur penelitian. Melakukan perancangan yang hasilnya akan menjadi implementasi pada penelitian pembuatan film animasi 3D.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang langkah atau proses pada pembuatan dan hasil perancangan dari pengujian teknik dalam penelitian dan pembahasan hasil dari implementasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini adalah tahap penutupan dari penulisan skripsi. Berisi tentang kesimpulan pembuatan film animasi 3D menggunakan Teknik pose to pose yang berkaitan dengan analisa ataupun optimalisasi teknik berdasarkan dari penjelasan pada bab-bab sebelumnya dan saran yang diberikan oleh penulis agar dapat dijadikan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisikan tentang referensi-referensi yang telah digunakan penulis sebagai bahan literatur dan acuan yang mendukung penelitian selama pembuatan skripsi.

