

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer yang memiliki fungsi sebagai alat penghibur dan pendidik, salah satunya adalah untuk membantu proses pemvisualisasian cerita melalui film animasi. Film animasi menjadi hiburan untuk banyak kalangan dari anak-anak maupun orang dewasa. Film animasi juga bisa dijadikan media pembelajaran yang baik untuk menyampaikan pesan moral, ini dikarenakan film animasi dapat menampung segala daya imajinasi manusia didalamnya.[1] Pembuatan film animasi dapat memberikan hiburan kepada masyarakat, khususnya anak-anak.

Dalam pembuatan film animasi pada umumnya terbagi menjadi dua teknik yaitu 2D dan 3D. Dalam animasi berbasis 2D, perubahan visual yang membuat gambar bergerak hanya terjadi dalam suatu bidang kartesian dua dimensi (sumbu x dan sumbu y). Animasi 2D dapat berupa animasi statis yang tidak mengubah posisi suatu titik atau animasi yang mengubah posisi dari satu titik ke titik lainnya (path animation). Animasi statis seperti misalnya perubahan warna suatu titik, efek gambar yang berkedip atau efek zooming. Sehingga jika ada pergerakan yang memerlukan untuk bergerak pada sumbu Z animasi 2D tidak mampu melakukannya.

Sedangkan animasi berbasis 3D merupakan animasi yang terjadi dalam sebuah ruang virtual 3 dimensi. Setiap objek dalam animasi berbasis 3D memiliki sisi atas, bawah, samping kanan, samping kiri, depan dan belakang. Akibatnya

objek dapat diamati secara 3 dimensi dalam ruang virtual. Tidak seperti animasi 2D yang hanya bisa bergerak dalam sumbu X dan Y, animasi 3D dapat bergerak dalam sumbu X, Y dan Z. Akan tetapi dibandingkan dengan metode tradisional, animasi 3D dibatasi oleh batasan media karena lebih terikat pada realisme, akan terlihat mengganggu jika aturan tertentu realisme rusak. Dalam animasi 2D, penonton dapat menerima peristiwa abstrak seperti perubahan setting atau warna karakter, atau bahkan ornament muncul di tempat yang tampaknya entah dari mana.[2].

Kemajuan teknologi telah membuat animasi 3D yang dihasilkan komputer lebih menonjol dari sebelumnya, ada pertanyaan muncul : dimana kedudukan animasi yang digambar dengan tangan? Derald Hunt, supervisor CG Animation menyampaikan "Jika yang Anda tahu hanyalah 2D, Anda kehilangan efisiensi yang bisa dimenangkan dengan memasukkan 3D ke dalam pipeline Anda. Jika yang Anda tahu hanyalah 3D, Anda melewatkannya gaya animasi tradisional yang hebat dan kecepatan yang berasal dari 2D animasi"[3].

Pada tahun 1900 dalam film animasi tarzan diperkenalkan teknik penggabungan antara objek 2D dan 3D yang dinamakan dengan teknik deep kanvas atau hybrid. Dalam animasi hybrid untuk memudahkan proses pengambilan gambar atau angle kamera digunakan objek 3D sebagai background. Hal ini dapat membantu proses produksi sehingga tidak harus menggambar background 2D berulang - ulang. Karakter 2D dipilih, karena karakter 2D memiliki kebebasan artistik lebih dari 3D. Saat ini animasi hybrid sering dibuat

dengan memberikan tampilan 2D untuk menambahkan detail pada animasi 3D atau dengan menggabungkan keduanya bersamaan[4].

Dari uraian latar belakang diatas maka penulis mengambil sebuah cerita tentang seorang anak yang bercita-cita ingin menjadi astronot. Dalam cerita ini akan memvisualisasikan simulasi luar angkasa dan pergerakan planet yang dibuat dengan media 3D, karena pergerakan planet yang berputar secara 360 derajat tidak dapat difakukan dengan teknik 2D. Karakter anak akan digambarkan secara 2D agar memiliki kebebasan artistik dalam penggambarannya. Peran dari cerita ini, menyampaikan bagaimana pentingnya arti ketekunan untuk mendapatkan hal-hal yang kita inginkan. Cerita ini ditujukan kepada masyarakat umum agar mendapatkan pelajaran yang berharga dari cerita ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : *"Bagaimana menciptakan animasi pendek yang menggabungkan animasi teknik 2D dan 3D?"*

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pengerjaan animasi ini, dilakukan pembatasan dari masalah yang akan diteliti, yaitu :

1. Pembuatan animasi menggunakan teknik animasi digital.
2. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan film animasi ini adalah Blender, After Effect dan Adobe Premiere.
3. Tipe file MP4
4. Tidak ada dubbing karakter.

5. Film animasi akan ditayangkan di Youtube.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan judul yang dibuat terdapat beberapa maksud dan tujuan peneliti, yaitu :

1. Sebagai media informasi dengan film animasi yang dapat memberikan pesan moral yaitu belajar dengan tekun untuk menggapai cita-cita yang diinginkan.
2. Sebagai pembelajaran agar mengetahui tahapan-tahapan proses pembuatan sebuah film animasi.
3. Dapat digunakan untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan penggunaan Animasi hybrid.
4. Sebagai media penyalur inspirasi dan ide-ide dari penulis yang ingin di ciptakan.

Adapun tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah membuat sebuah film pendek animasi dengan menggabungkan teknik 2D dan 3D dengan judul "Belajar".

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi masyarakat umum

Memberikan hiburan kepada masyarakat, serta memberi pengenalan kepada masyarakat tentang animasi buatan lokal

2. Bagi pembaca/penonton

Pembuatan film animasi ini dapat dijadikan sebagai referensi agar pembuatan animasi lokal terus berkembang.

3. Bagi perguruan tinggi

Pembuatan film animasi ini diharapkan dapat memberikan arahan untuk pembuatan animasi selanjutnya.

1.6 Metode Penelitian

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode analisis data kualitatif dengan metode yang digunakan sebagai berikut :

1.6.1 Metode Observasi

Penulis melakukan pengumpulan data melalui pengamatan dari beberapa film animasi yang dijadikan referensi, pengamatan dilakukan melalui youtube dengan menonton proses pembuatan animasi lain yang menggunakan teknik hybrid dan tutorial tentang animasi hybrid. Waktu yang diperlukan melakukan observasi selama kurang lebih satu bulan lamanya.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan tahap pra-produksi dari proses pembuatan film animasi. Penulis memulai tahap ini dengan menentukan tema, mengembangkan ide cerita, membuat logline, desain karakter, dan storyboard. Proses perancangan melihat referensi dari beberapa penelitian yang pernah dibuat sebelumnya yang ada di google scholar, perancangan dilakukan dalam waktu kurang lebih satu bulan lamanya.

1.6.3 Metode Pengembangan

Pada tahap ini penulis melakukan proses pengerjaan dan pengimplementasian dari konsep yang sudah dirancang pada proses pra-produksi.

Pengerjaan produksi membutuhkan waktu kurang lebih satu bulan lamanya hingga tahap pasca produksi.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk menjelaskan gambaran secara umum mengenai isi dari pembahasan ini, berikut akan dikemukakan mengenai sistematika penulisan skripsi ini yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori yang berhubungan dengan pembahasan laporan skripsi dan sekilas tentang animasi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang alat dan bahan penelitian serta alur penelitian yang dilakukan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang langkah-langkah pembuatan serta pembahasan dari program yang telah dibuat sebagai gambaran bagaimana cara mengoperasikannya dan pengujian sistem yang telah dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pembahasan dari bab-bab sebelumnya, serta saran yang merupakan tindak lanjut dari kesimpulan.