

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi secara teknis dapat diartikan menghidupkan kumpulan gambar yang disusun pada urutan frame, urutan *still image* (gambar tidak bergerak), atau model sehingga tercipta rangkaian gerakan ilusi. Sejalan dengan pengertian dari salah seorang *pioneer* dalam *experimental animation* yaitu Norman McLaren, mengemukakan bahwa "*Animation is not the art of drawing that move, but rather the art of movement that are drawn. What happen between each frame more important than what happens on each frame*" (Wells, 1998) [1]. Sedangkan menurut sumber *Focus Group Discussio* Subsektor Animasi, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, (Mei – Juni 2014) animasi didefinisikan "Tampilan frame ke frame dalam urutan waktu untuk menciptakan ilusi gerakan yang berkelanjutan sehingga tampilan terlihat seolah-olah hidup atau mempunyai nyawa" [2].

Tinjauan berdasarkan sejarah, perkembangan film animasi begitu pesat, satu abad usianya dimulai sejak Arthur Melbourne-Cooper pada tahun 1899 membuat film animasi pendek dengan teknik *stop motion* pertama di dunia dengan judul *Matches: An Appeal*. Dilanjutkan Lotte Reiniger dari Jerman memproduksi film animasi panjang (*feature*) pertama yang tercatat dalam sejarah pada tahun 1926 yaitu animasi siluet *Adventure of Princes Ahmed*. Kemudian menandai era emas animasi tradisional (*golden age of animation*) yaitu puncaknya ketika Walt Disney

memproduksi film animasi panjang berwarna pertama di dunia yang berjudul *Snow White and Seven Dwarf* pada tahun 1937 [3].

Animator adalah sebutan bagi orang yang bertugas mendesain animasi. Yang sekarang ini semakin dipermudah dengan banyaknya pilihan teknologi animasi 3D, yang bisa diterapkan dengan hanya menganimasikan objek antar gambar kunci atau *keyframe*. Animator kini memiliki akses lagi selain dengan menggunakan teknik animasi tradisional yang memerlukan tahap produksi relatif rumit dan panjang, mulai dari pembuatan sketsa, *key animating*, *inbetween*, *scanning*, *cleaning*, *coloring*, *editing*, dan lainnya.

Konferensi dan Pameran perkembangan dalam teknologi komputer terutama animasi dilaksanakan setiap tahunnya SIGGRAPH di Amerika Serikat. Perkembangan animasi *Computer-Generated Imagery* atau yang lebih dikenal dengan sebutan *CGI* khususnya 3D berkembang dari tahun ke tahun. *CGI* adalah penggunaan grafik komputer, lebih khusus grafis 3D atau *visual effect* dalam sebuah film, program televisi, iklan maupun media cetak [4].

Visual Hore studio didirikan oleh pada tahun 2017. Studio produksi ini memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan sesuatu karya visual berdasarkan kebutuhan pasar, dengan salah satunya menggunakan fitur pada *software* 3D untuk mengakses sumbu *x*, *y*, *z* karena bisa leluasa mengatur pergerakan karakter, dan menggunakan teknik animasi *pose to pose*. Teknik ini diterapkan ketika animator menggerakkan karakter pada *pose* gerakan awal ke *pose* akhir dan komputer akan mengisi gerakan diantara *pose* tersebut. Perancangan dengan menggunakan teknik

pose to pose merupakan salah satu cara untuk mempersingkat waktu dan membuat proses pembuatan animasi menjadi lebih efisien [5].

Film animasi 3D dengan judul "PILKADA" berdasarkan permintaan klien yaitu Divisi Humas POLRI untuk memberi gambaran suasana persaingan pilkada yang diwakili oleh dua warga beradu argumen akan masing-masing calon yang dipilih, dengan tetap menerapkan protokol kesehatan untuk memutus rantai penyebaran virus Covid 19 sesuai anjuran pemerintah. Penerapan *pose to pose* pada setiap karakternya diharapkan dapat membantu saat proses *animate* sehingga proses pembuatan film animasi dapat dilakukan dengan cepat dan akurat. Maka dari itu, peneliti berusaha untuk menerapkan bagaimana proses pembuatan pada film animasi 3D Pilkada dengan teknik *pose to pose*.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dan latar belakang tersebut, dapat disimpulkan rumusan masalah yaitu, "Bagaimana cara pembuatan film animasi 3D "Pilkada" dengan teknik *pose to pose* studi kasus Visual Hore Studio?"

1.2 Batasan Penelitian

Adapun batasan dalam penelitian ini adalah:

- Proses modeling 3D menggunakan aplikasi Blender v2.8
- Menggunakan aplikasi Maya 2017 sebagai perangkat lunak pengolah animasi 3D
- Karakter berbicara dengan tetap memakai masker

- Dubbing suara 3 karakter dalam film
- Gerakan yang diimplementasikan adalah gerakan dasar yang dilakukan seperti duduk, berjalan, dan akting berbicara.
- Tayang di Instagram TV humas POLRI

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan film animasi 3 dimensi dengan teknik *pose to pose* berjudul "Pilkada", dan untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan program strata 1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang di peroleh dari pembuatan skripsi film animasi 3d dengan teknik *pose to pose* ini sebagai berikut :

1.4.1 Bagi Peneliti

Manfaat yang diperoleh bagi penulis, diharapkan dapat memberikan pengalaman dan mengetahui lebih dalam soal bagaimana proses pembuatan film animasi 3d menggunakan teknik *pose to pose*.

1.4.2 Bagi Akademik

Diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa penjelasan dan referensi bagi pengembangan studi bidang informatika terutama pada pengembangan film

animasi 3d CGI teknik *pose to pose*. Dan dapat menambah sumber kepustakaan bidang animasi 3D.

1.5 Metodologi Penelitian

Peneliti menjabarkan metode-metode untuk memperoleh data-data kebutuhan penelitian dengan metodologi kualitatif, berdasarkan pernyataan Bogdan dan Taylor dalam Lexy J. Moleong (2000, 3) "Metodologi kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati" [6]. Maka pengembangan animasi 3D "Pilkada" diuraikan sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengambilan Data

Menurut Riduwan (2010:51) pengertian dari teknik metode pengumpulan data ialah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data [7].

Penulis memerlukan data-data yang lengkap dan akurat dalam penulisan skripsi ini. Dengan adanya data yang lengkap penulis berharap bisa membantu dalam penyusunan dan dapat dijadikan sebagai referensi dalam penyusunan agar tercapai hasil yang diinginkan.

Menggunakan beberapa sumber literatur yang ada, seperti dengan internet mencari data yang dibutuhkan kaitannya dengan animasi 3D. Serta mengakses sumber pustaka seperti dokumen, buku, atau catatan yang bisa digunakan untuk penguat menjadi landasan teori mengenai masalah yang diteliti.

1.5.2 Metode Observasi

Menurut Sugiono (2009:144) Observasi adalah teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain [8].

Teknik pengumpulan data dimana penulis melakukan pengamatan langsung ke teknik *pose to pose* dan *property asset* yang diperlukan sebagai referensi pembuatan film animasi.

1.5.3 Metode Analisis

Metode analisis ini terdiri dari analisis kebutuhan system baik kebutuhan *fungsional* maupun *non fungsional*.

1.5.4 Metode Produksi

Penggunaan metode dalam merancang film animasi 3D dengan alurkerja atau *pipeline* yang biasanya diterapkan oleh industri animasi pada umumnya, yaitu tiga tahapan yang dilalui seperti dalam buku J.B Wahyudi 18 sebagai berikut :

1. Tahapan Pra produksi merupakan semua rangkaian kegiatan sebelum dilakukannya proses produksi *modelling* karakter beserta *environment*. Termasuk dalam rangkaian kegiatan pra produksi meliputi ide, *script*, *concept art*, *character design*, *storyboard*, *dubbing*, dan *animatic*.
2. Tahapan Produksi merupakan dimulainya pembuatan karakter beserta kelengkapannya, meliputi tahapan dari *character modelling*.

environment, rigging, layouting, lighting, sampai proses penganimasian.

3. Tahapan Pasca produksi merupakan kegiatan ujung setelah dilakukannya proses produksi animasi, tahapan pasca produksi meliputi *rendering, compositing visual and audio,* dan *editing* [9].

1.5.5 Metode Pengujian

Metode pengujian yang akan dilakukan secara umum dengan menyiapkan segala tahapan pra produksi, menerapkan teknik pose to pose, kemudian capaian keseluruhan animasi yang ditonton dengan melibatkan saran para pakar dibidang animasi seperti: *Director* atau sutradara animasi, animator, *3D artist,* dan penggiat animasi berpengalaman pada umumnya. Data evaluasi serta ulasan dari penelitian mengenai penerapan metode *pose to pose* pada animasi 3D "Pilkada" serta capaian secara visualnya dihasilkan dari pengujian terhadap pakar paling tidak, ada 3 ahli dalam bidang yang terkait yang dilibatkan untuk proses validasi [44].

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian skripsi.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini memberikan uraian mengenai tinjauan pustaka yang menjelaskan tentang penelitian dengan tema yang sama guna dijadikan sebagai referensi penulis dan teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil penulis. Menguraikan tentang tinjauan pustaka, pengertian animasi, jenis-jenis animasi dan 12 prinsip animasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan menganalisis tentang kebutuhan apa yang akan dipakai, kemudian melakukan pembuatan objek 3D yang digunakan dalam film animasi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses dan hasil pembuatan animasi 3D "PILKADA" menerapkan teknik *pose to pose*.

BAB V : PENUTUP

Merupakan bagian akhir dari penulisan yang berisi kesimpulan tentang hasil analisa dan pembahasan serta saran-saran yang diperoleh dari penelitian yang telah dijalani.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini berisi referensi-referensi yang digunakan sebagai landasan pembuntan skripsi.

LAMPIRAN

Berisi lampiran-lampiran gambar yang tercipta dalam proses pembuatan animasi 3D.

