

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film animasi merupakan tayangan favorit kita saat masih kecil, dewasa ini film animasi yang sering kita tonton di televisi kini terlihat semakin canggih dan nyata, animasi yang terlihat nyata inilah yang disebut sebagai film animasi 3D. Animasi telah membentuk sebuah industri kreatif dalam bidang entertainment, kini semakin marak karya film animasi 3D yang dihasilkan oleh studio-studio animasi paling populer dunia, seperti Walt Disney, Pixar, maupun Dreamworks yang terus-menerus merilis film animasi 3D hampir setiap tahunnya. Banyak orang yang terpukau melihat keindahan hasil karya mereka yang menyajikan tampilan visual yang menakjubkan dengan plot dan jalan cerita yang menarik, dan yang menjadi perhatian utama dari karya-karya tersebut adalah visual karakternya yang kini semakin nyata dan sebagai ikon utama dalam karya mereka[1]. Dalam film animasi karakter merupakan hal yang paling penting. Tidak ada film tanpa adanya karakter[2]. Karena karakter merupakan pelaku utama dalam sebuah cerita, dan segala tindakannya yang akan membangun alur cerita[3].

Animasi tidak hanya semata-mata menggerakkan objeknya, tetapi bagaimana menghidupkan objek tersebut sehingga animasi terlihat nyata dan hidup, dalam artian dapat bertingkah laku dan berekspresi layaknya seperti makhluk hidup[4]. Pergerakan dari karakter dalam animasi ini sangatlah mempengaruhi proses penyampaian cerita yang terkandung dalam sebuah film animasi 3D. Dengan kata lain film animasi 3D dengan gerak karakter yang tidak nyata akan dianggap tidak menarik, sehingga cerita dan adegan yang ditampilkan akan tidak dapat ditangkap dengan baik oleh penontonnya.[5]. Prinsip animasi merupakan teori dasar fisika yang diterapkan pada animasi karakter yang dibuat agar karakter mampu melakukan pergerakan dengan realistis. Setiap gerakan dan ekspresi dari karakter harus terlihat jelas dan tidak disalahartikan, karena dalam beberapa kasus prinsip animasi yang diterapkan jika tidak diimbangi dengan ide cerita yang baik, dapat memungkinkan terjadinya kegagalan produksi[6].

Film animasi 3D "A Little While" merupakan sebuah film yang nantinya akan diuji kelayakan ceritanya terlebih dahulu. Film animasi 3D ini menceritakan kelalaian induk ayam yang tidak bisa menjaga telurnya yang hilang hingga jauh ke seberang jalan, berbagai rintangan induk ayam hadapi untuk mendapatkan kembali telurnya, namun malang saat dihampiri induk ayam kecewa karena yang ia perjuangkan ternyata bukanlah telurnya. Berdasarkan cerita tersebut karakter dari film animasi ini membutuhkan berbagai aksi dan ekspresi yang dapat menampilkan adegan dari karakter induk ayam seperti berlari dengan tergesa-gesa, membuat dorongan untuk melompat ke atas mobil, hingga mencoba untuk terbang menggunakan kedua sayapnya untuk mendapatkan telurnya kembali, serta ekspresi seperti gelisah dan terkejut saat kehilangan telurnya, kelelahan dikarenakan berlari dan kecewa saat ia tidak bisa menemukan telurnya yang dibuat untuk membangun suasana pada adegan. Dikarenakan karakter induk ayam berupa makhluk hidup yang mana akan membutuhkan pergerakan karakter yang terlihat hidup dan realistis, agar setiap adegan dari karakter dalam film animasi 3D "A Little While" dapat ditangkap dengan baik dan tidak disalah artikan oleh penontonnya.

Melihat dari kebutuhan aksi pergerakan cerita di atas, penulis memvisualkan aksi pergerakan dengan menggunakan metode *pose to pose* yang merupakan metode yang dapat menghasilkan pergerakan animasi dari karakter yang halus dan natural, karena pada penerapannya sendiri menggunakan prinsip dasar animasi. Metode ini memiliki kelebihan yaitu dalam proses pengerjaannya yang efisien karena dapat dengan mudah memperbaiki dan mendeteksi kesalahan pergerakan dalam penerapannya[7]. Dari permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya, maka penulis membuat sebuah penelitian dengan judul mengenai "Pembahasan Animasi Karakter Pada Film Pendek Animasi 3D "A Little While"".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu: "Bagaimana pembahasan animasi karakter pada film pendek animasi 3D "A Little While" agar terlihat nyata?".

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bahasan dalam penelitian ini adalah penerapan penganimasian karakter dalam pembuatan film pendek "A Little While".
2. Penerapan gerak animasi pada karakter menggunakan metode pose to pose.
3. Pengerjaan menggunakan *software* Blender sebagai alat produksi film animasi.
4. Pengujian kelayakan cerita dilakukan kepada ahli/praktisi dalam bidang film animasi.
5. Hasil akhir yang akan diujikan kepada penonton berupa tampilan visual pergerakan animasi pada film pendek animasi 3D "A Little While".

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki maksud dan tujuan antara lain:

1. Mengetahui proses pembuatan pergerakan animasi pada karakter dalam pembuatan film animasi 3D "A Little While".
2. Mengetahui metode dan teknik yang digunakan dalam penerapan animasi yang digunakan pada film animasi pendek 3D "A Little While".
3. Mengetahui penerapan prinsip animasi pada pergerakan karakter pada film animasi 3D "A Little While".
4. Penyampaian cerita dari film pendek animasi 3D "A Little While".

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat antara lain:

1. Dapat memberikan gambaran untuk pembaca bagaimana pengaplikasian prinsip animasi untuk membuat pergerakan terlihat nyata.
2. Memberikan gambaran untuk pembaca yang sedang mempelajari topik dalam pembuatan film animasi.
3. Dapat digunakan sebagai referensi dalam pembuatan film animasi.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan dalam melakukan penelitian ini maka penulis melakukan beberapa metode penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data memerlukan metode pengumpulan data guna mendapat informasi tentang objek permasalahan. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan maksud mendapatkan informasi yang dapat dijadikan sebagai parameter visual seperti desain, tema animasi, style animasi, dan dapat dijadikan sebagai referensi.

1.6.1.2 Metode Studi Pustaka

Metode Studi Pustaka dilakukan dengan pencarian data dan informasi dari dokumen dokumen baik dari buku, jurnal, internet serta materi-materi yang dapat mendukung dalam proses penulisan penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis sistem yaitu kebutuhan fungsional dan non fungsional yang menguraikan proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan dan informasi-informasi apa saja yang harus ada dan dihasilkan dalam pembuatan film animasi 3D "A Little While".

1.6.3 Metode Perancangan

Metode produksi yang digunakan dalam pembuatan film pendek animasi 3D "A Little While" melalui beberapa tahapan produksi yaitu

1. Tahap Praproduksi
2. Tahap Produksi
3. Tahap Pascaproduksi

1.6.4 Metode Evaluasi

Metode evaluasi meliputi penerapan pergerakan karakter dengan pembuatan animasi menggunakan metode *pose to pose* dengan bantuan *software* blender, dengan pengujian hasil akhir tampilan visual animasi film "A Little While".

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini memakai metode ilmiah yang tersusun runtut, ini bertujuan untuk mendapatkan jawaban yang ilmiah terhadap sebuah permasalahan yang diteliti. Berikut merupakan ringkasan mengenai isi dari masing masing bab.

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi mengenai uraian dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian manfaat penelitian, metode penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan uraian mengenai tinjauan pustaka dan teori-teori penunjang penelitian dari sumber yang dapat dipertanggungjawabkan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum analisa kebutuhan serta proses perancangan dari pembuatan film pendek animasi 3D "A Little While".

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dilakukan pembahasan hasil dan proses dari penerapan gerak karakter dalam pembuatan film pendek animasi 3D "A Little While", serta pengaplikasian beberapa prinsip animasi, hingga penggunaan *tools* dan *plugin* guna memaksimalkan pembuatan animasi 3D.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN