

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 3D (Tiga Dimensi) merupakan salah satu animasi yang membuatnya. Menggunakan bantuan software komputer dengan mengandalkan grafis komputer Tiga Dimensi, dalam industri Animasi dikenal juga sebagai 3D Animation Computer. (Beane, 2012:1) [1]. Saat ini Animasi 3D tidak hanya digunakan untuk keperluan. Entertainment seperti Film, Video Games, Television, dan Advertising. Namun juga digunakan untuk keperluan Pengobatan, Arsitektur, Hukum dan bahkan juga digunakan. Untuk keperluan Forensik. (Pratama, Aditya, "Perancangan Environment 3D Dalam Animasi Dengan Tema Permainan Tradisional Di Kota Bandung." 2018) [2].

Animasi merupakan tahap utama dalam pembuatan film animasi. Tahap ini biasanya yang akan memakan waktu lama jika tidak menggunakan Teknik tertentu yang dapat meningkatkan keoptimalan penganimasiannya.

Untuk mempersingkat waktu, teknik shape key merupakan salah satu Teknik yang dapat mengoptimalkan animasi. Contohnya untuk penganimasian wajah suatu character agar lebih cepat. Selain itu juga dapat digunakan untuk mengoreksi glitch pada mesh ketika rigging.

Semoga dengan film animasi saya, dapat membantu pembaca mempelajari Teknik shape key untuk animasi.

1.2 Rumusan Masalah

Dari paparan latar belakang masalah diatas, maka masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana menggunakan teknik shape key untuk mengoptimalkan proses animasi karakter pada film animasi yang saya buat.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mendapatkan hasil penelitian analisis yang lebih terarah, maka perlu dibuat batasan variabel, yaitu:

- a. Analisis hanya pada animasi 3D, berjudul "TAWA".
- b. Software yang digunakan sebagai object penelitian hanya blender.
- c. Koreksi pada mesh saat proses rigging karakter.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan rumusan masalah diatas dapat dikemukakan tujuan penelitian sebagai berikut:

- a. Membuat produk animasi untuk mengetahui bagaimana mengoptimalkan pembuatan suatu animasi dengan menggunakan teknik shape keying.
- b. Menggunakan fitur shapekey, dan driver untuk rigging karakter.

1.5 Manfaat Penelitian

Memperkenalkan penggunaan shape key dalam mengoptimalkan pembuatan animasi dalam proses rigging pada pengguna blender.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk menghubungkan tujuan dan pemecahan masalah di atas adalah dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data Observasi

Peneliti mengamati produk animasi peneliti yang sudah selesai, terfokus pada teknik shapekeynya.

1.6.2 Metode Pengumpulan Data Kuisisioner

Peneliti melakukan pengujian kelayakan hasil akhir dengan menyebarkan kuisisioner secara daring kepada minimal dua puluh

lima orang masyarakat umum. Kemudian menggunakan Skala Likert untuk menghitung hasil akhirnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam pembuatan laporan penelitian ini, menggunakan sistematika yang terdiri dari 5 bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi uraian tentang latar belakang, perumusan masalah, Batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi uraian tentang studi literatur, teori-teori yang menunjang penelitian, meliputi tentang pengertian animasi 3D, Blender, Tahapan produksi, Shapekey.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang alat penelitian, alur penelitian, jadwal produksi, dan metode pengumpulan data dalam pembuatan animasi 3D.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang pembuatan produk animasi, hasil akhir produk, dan pengujian dengan metode kuisioner terhadap pembuatan animasi 3D pada shortfilm "TAWA".

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang penutup penelitian berupa kesimpulan serta saran.