

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan jaman saat ini sangatlah pesat dalam bidang teknologi. Dimana pada era digital ini manusia dimudahkan untuk mengakses berbagai bidang, dari informasi sampai kebutuhan sehari-hari. Begitu juga dengan animasi, dengan perkembangan teknologi pembuatan animasi semakin dimudahkan. Animasi dalam perkembangannya memiliki berbagai jenis seperti 2D, 3D, dan stop motion. Setiap jenisnya memiliki sebuah kekurangan masing-masing. Namun dengan kekurangan tiap jenis animasi pembuatan animasi dapat diatasi dengan menggunakan teknik hybrid, yaitu penggabungan dua atau lebih media animasi yang disatukan menjadi satu animasi film. Diantara media animasi yang bisa dipakai antara lain media 2D, media 3D, stop motion, dan bahkan live-action. [1]-[3]

Teknik hybrid ini digunakan dalam sebuah kendala yang ditemui dalam pembuatan animasi. Dalam animasi 2D pengerjaan animasi akan membutuhkan waktu yang lama dan pemahaman yang dalam pada pergerakan latar background yang dinamis atau detail pada suatu objek bila menggunakan frame to frame. Kekurangan ini terbatas pada kemampuan manusia dimana kesulitan dalam bersaing dalam konsistensi dan efisiensi dari hasil 3D, selain itu asset animasi 3D bisa digunakan kembali daripada asset 2D. Dengan demikian asset 3D dapat menutupi kekurangan yang ada pada animasi 2D dalam pergerakan latar background yang dinamis. Pada umumnya penggunaan teknik hybrid ini menggunakan dua software aplikasi yaitu aplikasi 2D dan aplikasi 3D. Dengan adanya alat Grease Pencil yang dikeluarkan Blender pengerjaan teknik hybrid ini bisa mengurangi jumlah penggunaan software aplikasi. Grease Pencil merupakan alat pada Blender yang dapat membuat sebuah garis objek dalam bidang 3D. [4] [5]

Oleh karena itu, ketertarikan penulis akan teknik hybrid dengan menggunakan Grease Pencil dalam software Blender diaplikasikan dalam animasi

penulis yang berjudul "First Flight", sebuah animasi yang menggambarkan kehidupan burung mulai dari telur hingga ia terbang pertama kali, berlatarkan pada perkotaan dengan gedung yang tinggi dengan menggunakan pengambilan gambar secara one shoot.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka bagaimana penggunaan asset 3D dalam pembuatan animasi 2D untuk pergerakan latar background dinamis diaplikasikan untuk animasi "First Flight"?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang ada di dalam penelitian ini, yaitu:

1. Jenis animasi yang digunakan 2D.
2. Penelitian hanya memfokuskan pada teknik hybrid animation.
3. Menggunakan 3D untuk background sebagai teknik hybrid animation.
4. Teknik hybrid animation sebagai 3D spacing.
5. Menggunakan tool Grease Pencil pada Blender 3D.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah pembuatan background pada animasi 2D.
2. Membantu menganimasikan background yang kompleks.
3. Mengurangi budget dan waktu dalam proyek animasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Bagi Penulis :

- a. Menambah kemampuan dalam bidang animasi.
- b. Mengetahui teknik hybrid animation dalam pembuatan animasi.
- c. Mampu memproduksi animasi secara personal.
- d. Mengembangkan dan menerapkan ilmu yang didapat pada masa studi.

- e. Sebagai hasil portofolio.
- f. Menyelesaikan program studi S1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Bagi Pembaca :

- a. Menambah referensi untuk pembuatan animasi dengan teknik hybrid animation.
- b. Memahami bagaimana menganimasikan background yang kompleks.
- c. Mengetahui rancangan animasi dengan teknik hybrid animation.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan yaitu metode studi kasus, adalah metode penelitian yang digunakan dengan cara mengolah data-data yang dikumpulkan dan diolah agar dapat pemecahan jawaban untuk permasalahan dari penelitian penulis. Data-data yang didapatkan diperoleh melalui literatur, buku, jurnal, maupun artikel yang didapatkan dari fasilitas internet sesuai dengan pokok bahasan penelitian skripsi ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Susunan penelitian ini disusun secara teratur dan terstruktur, dengan penyajian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penelitian penulis.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas penelitian secara teoritis melalui kajian pustaka, konsep, definisi dan landasan teori dalam teknik hybrid animation.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pembahasan tentang rancangan animasi meliputi storyboard, rancangan

karakter, ide cerita, animatic story, dan menganalisa teknik hybrid animation.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini mengjelaskan tahap-tahap pembuatan animasi serta teknis pengerjaan proses animasi secara detail.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran peneliti yang berkaitan dengan teknik hybrid animation.

