

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi dan dunia komputer menjadi suatu *trend* tersendiri dewasa ini, hal itu membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Kemajuan teknologi animasi juga dijadikan sebagai alat bantu dalam menyediakan informasi secara mudah dan efisien. Semakin banyak dan berkembang teknik – teknik yang digunakan pada pembuatan animasi 2D dan 3D. Salah satu teknik yang sedang berkembang adalah teknik *hybrid* animasi. Teknik ini merupakan penggabungan elemen visual antara dua unsur atau lebih. Teknik *hybrid* yang penulis gunakan pada skripsi ini berupa penggabungan unsur 3D, *matte painting* dan *visual effect* (*vfx*) dengan *basic* 3D sebagai mayoritas atau *dominant element* dalam pembuatan animasi ini.

Animasi 3D memberikan banyak hal yang ditawarkan baik dalam nilai produksi maupun hiburan. Dalam pengerjaannya, kreator tidak perlu membuat *scene* berulang – ulang, hanya cukup satu kali pembuatan dan bisa digunakan dalam sudut pandang yang berbeda beda. Dan dapat mewujudkan hal fiktif menjadi nyata, yang tidak bisa diimplementasikan secara *liveshoot*.

Lamanya waktu proses *rendering* video animasi 3D tergantung dari nilai *frame* yang diatur pada setiap animasi. Estimasi waktu menunjukkan bahwa terjadi peningkatan waktu eksekusi seiring dengan peningkatan jumlah *frame*, namun selisih waktu eksekusi antar *frame* yang berbeda mengalami fluktuasi[19].

Pengefisienan waktu sangatlah penulis perhatikan karena menyesuaikan dengan perangkat atau fasilitas yang tersedia. Apabila menggunakan *full 3D*, maka akan memakan banyak waktu pada proses *rendering*. Untuk itu cara lain agar mendapatkan hasil akhir yang sama dan dengan waktu *render* yang cukup, yaitu dengan menggunakan teknik *hybrid*. Pengoptimalan *character*, *texture* serta *background* sekitar (dekat dengan *character*) dilakukan pada aplikasi 3D, sedangkan untuk *background* yang tampak jauh dan elemen *vfx* akan ditambahkan pada proses *compositing* sehingga tidak semua elemen di-3D-kan.

Pada skripsi ini, teknik animasi *hybrid* merupakan gaya animasi yang dipilih untuk pengerjaannya. Karena penggunaan teknik *hybrid* sendiri selain memudahkan menciptakan nuansa realistis dalam animasi 3D yang dibuat, dapat mengefisienkan waktu pengerjaan, seperti *background* digantikan dengan *matte painting*, manipulasi efek.

Dengan memperhatikan pertimbangan konsep tersebut, pengerjaannya yang dilakukan *personal*, spesifikasi perangkat yang dimiliki, dan memudahkan untuk merealisasikan *scene – scene* fantasi. Serta sebagai pengimplementasian gaya animasi yang dilakukan lebih maksimal. Maka penulis mencoba untuk memvisualkan ide cerita yang telah dibuat menjadi sebuah karya trailer film animasi berbasis 3D “ARSA : *Chasing The Better World*”.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara membuat *trailer* animasi 3D “ARSA : *Chasing The Better World*” dengan menerapkan teknik *hybrid* menggunakan Blender 2.79 ?

1.3 Batasan Penelitian

Agar penyusunan skripsi ini tidak terlalu jauh dan menyimpang dari pokok permasalahan, maka diperlukan batasan masalah yang akan dibahas pada pembuatan animasi 3D “ARSA : *Chasing The Better World*” :

1. Animasi berbasis 3D.
2. Teknik *hybrid* yang digunakan berupa penggabungan antara elemen 3D, *matte painting* serta *visual effect* (*vfx*).
3. *Trailer* animasi yang dihasilkan berdurasi ± 2 menit.
4. Target penayangan *trailer* animasi melalui media *YouTube*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan *Trailer* Animasi 3D “ARSA : *Chasing The Better World*” yaitu :

1. Memenuhi persyaratan untuk menuntaskan pendidikan program sarjana Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menerapkan teknik *hybrid* pada *trailer* serta 12 prinsip animasi sehingga dapat menjadi bahan pembelajaran dan perbandingan untuk menambah wawasan bagi pembaca.
3. Memberikan sarana penghibur dengan ilmu pembuatannya yang mudah diimplementasikan serta dapat dijadikan kajian informasi yang berguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

a. Akademik

Penelitian ini sebagai sarana eksplorasi pemahaman mahasiswa dan sebagai tolak ukur sejauh mana mahasiswa mengimplementasikan hasil penelitian ke dalam ranah dunia kerja. Serta sebagai referensi mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah yang serupa, terutama animasi 3D dengan teknik *hybrid*.

b. Penulis dan *film maker*

Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman pada proses pembuatan film animasi 3D dengan software *ZBrush*, *Blender*, *After Effects*, *Premiere*, *TopoGun* dan *Photoshop*. Penerapan teknik *hybrid* pada *traier* animasi 3D, sebagai media penyalur inspirasi dan ide – ide dari penulis yang ingin diciptakan serta untuk memperdalam pemahaman 12 prinsip animasi dan penerapan secara langsung.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi pembuatan *Trailer* Animasi 3D “ARSA : *Chasing The Better World*” diuraikan sebagai berikut.

a. Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan skripsi ini penulis menggunakan studi literatur, yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur – literatur yang ada seperti membaca, mencari sumber-sumber informasi yang berkaitan dari buku, internet serta jurnal.

b. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dari beberapa film animasi yang dapat dijadikan referensi dalam membuat film animasi ini.

c. Metode Produksi

Setelah melakukan studi dan observasi, dilakukan tahapan perancangan yang mengadaptasi dari proses pra-produksi, produksi dan pasca produksi animasi.

d. Metode Pengujian

Dilakukan pengajuan beberapa pertanyaan yang telah penulis susun dan diperlihatkan kepada 30 orang pada ahli di bidang animasi baik yang ada di Universitas Amikom maupun umum melalui kuisisioner atau form yang berguna untuk menilai apakah animasi yang dihasilkan masih perlu dilakukan penyempurnaan atau tidak.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman terhadap skripsi ini, maka pembahasan dibagi dalam beberapa bab sesuai dengan pokok permasalahan, yaitu:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian skripsi.

Bab II Landasan Teori

Pada bab ini memberikan uraian mengenai teori-teori yang mendasari pembuatan *trailer* animasi 3D “ARSA : *Chasing The Better World*”, mulai dari tinjauan pustaka, pengertian animasi, jenis-jenis animasi, 12 prinsip animasi serta perangkat lunak yang digunakan.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini akan menguraikan analisis kebutuhan, latar belakang cerita, gambaran umum, alur cerita, dan konsep film animasi mulai dari perancangan karakter, *background*, dan proses lainnya.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini membahas tentang tahapan pembuatan *trailer* animasi 3D dari produksi hingga *pasca* produksi.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Merupakan bagian terakhir yang berisi kesimpulan mengenai hasil analisa dan pembahasan serta saran – saran yang diperoleh dari penelitian yang telah dijalani.

Daftar Pustaka

Berisi referensi – referensi yang digunakan sebagai acuan dalam skripsi ini.

Lampiran