

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini banyak perubahan yang terjadi dalam bidang industri kreatif. Setelah mengetahui perkembangan animasi 3 dimensi di Indonesia, maka terlihat prospek yang hadir lumayan besar. Pembuatan media dengan memanfaatkan teknologi komputer menjadikan media lebih menarik dan interaktif bagi masyarakat. Latar belakang tersebut yang mendorong untuk membuat perancangan video gerak animasi 3 dimensi. Karena untuk mengikuti perkembangan animasi 3 dimensi dan menambah ilmu pada bidang animasi khususnya animasi 3 dimensi, mengikuti pelatihan sertifikasi pembuatan gerak animasi 3 dimensi yang diselenggarakan oleh BDI Denpasar dapat memenuhi tujuan tersebut[1].

Rancangan video gerak animasi 3 dimensi dibuat menggunakan perangkat lunak blender. Produk yang dibuat menampilkan berbagai gerak animasi 3 dimensi. Model 3 dimensi berbentuk karakter yang menyerupai kerangka manusia.

Tujuan dibuatnya rancangan video gerak animasi 3 dimensi karakter alga adalah agar masyarakat luas dapat lebih menangkap maksud yang terkandung dalam animasi. Serta membuat komunikasi lebih interaktif.

Terdapat beberapa manfaat dari pengembangan produk ini seperti menjadi inovasi pembelajaran dalam penyampaian informasi komunikasi yang baik dan efektif. Berguna sebagai media hiburan untuk menghibur penonton atau pengguna animasi sehingga memberikan pengalaman baru. Memberikan sebuah pengalaman animasi kepada audiens, dalam hal ini adalah masyarakat luas. Menciptakan desain yang bersifat mendorong kehendak pengirim pada audiens yang bersifat menyempurnakan pesan yang disampaikan.

1.2 Profil

1. Melihat pertumbuhan industri kreatif nasional dan potensi perkembangannya, salah satu langkah strategis yang dilakukan kementerian perindustrian dalam pengembangan industri kreatif adalah melalui pembangunan Pusat Industri Kreatif Bali (Bali Creative Industry Center) yang dilengkapi ditunjang dengan berbagai penyediaan fasilitas pendukung sehingga diharapkan dapat menjadi pusat pertumbuhan dan pengembangan industri kreatif digital center, software, animasi, kerajinan, barang seni, dan wirausaha baru bidang digital creative[2].
2. Adapun tugas BDI Denpasar adalah melaksanakan diklat bagi SDM industri dengan spesialisasi animasi.
3. Bidang sertifikasi 3D ANIMATION (Pembuatan Gerak Animasi 3D).
4. Lokasi kegiatan bertempat di Youth Center Yogyakarta.
5. Skema kegiatan offline.
6. Durasi kegiatan 15 Maret – 8 April 2022 (@hari 9 jam kerja).
7. Syarat keikutsertaan adalah pria/wanita Usia 18-35 tahun, foto ukuran 3x4, scan KTP, scan ijazah terakhir, negatif Covid-19.
8. Tahapan seleksi yaitu membuka link pendaftaran. Mengisi form pendaftaran. Menyerahkan Portofolio / Hasil Karya. Mengisi Pakta Integritas dari pelaksana diklat. Menyerahkan hasil rapid test antigen.
9. Link penyelenggara : <https://sidia.my.id/yrs2>

1.3.2 Teknik

Pembuatan produk ini menggunakan beberapa 12 prinsip animasi dimana menurut Ardiyansah (2010) ke-12 prinsip animasi ini meliputi dasar-dasar gerak, pengaturan waktu, peng-kaya-an visual, sekaligus teknis pembuatan animasi[4].

1. Solid Drawing

Menggambar sebagai dasar utama animasi memegang peranan yang signifikan dalam menentukan -baik proses maupun hasil- sebuah animasi, terutama animasi klasik. Seorang animator harus memiliki kepekaan terhadap anatomi, komposisi, berat, keseimbangan, pencahayaan, dan sebagainya yang dapat dilatih melalui serangkaian observasi dan pengamatan, dimana dalam observasi itu salah satu yang harus dilakukan adalah: menggambar.

2. Timing & Spacing

Grim Natwick -seorang animator Disney pernah berkata, "Animasi adalah tentang timing dan spacing". Timing adalah tentang menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan, sementara spacing adalah tentang menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam-macam jenis gerak.

3. Squash & Stretch

Upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figur sehingga -seolah-olah 'memuai' atau 'menyusut' sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup. Penerapan *squash and stretch* pada figur atau benda hidup (misal: manusia, binatang, creatures) akan memberikan 'enhancement' sekaligus efek dinamis terhadap gerakan/ action tertentu, sementara pada benda mati (misal: gelas, meja, botol) penerapan *squash and stretch* akan membuat mereka (benda-benda mati tersebut) tampak atau berlaku seperti benda hidup.

4. Anticipation

Dianggap sebagai persiapan/ awalan gerak atau ancap-ancang. Seseorang yang bangkit dari duduk harus membungkukkan badannya terlebih dahulu sebelum benar-benar berdiri. Pada gerakan memukul, sebelum tangan 'maju' harus ada gerakan 'mundur' dulu. Dan sejenisnya.

5. Slow in & Slow out

Sama seperti *spacing* yang berbicara tentang akselerasi dan deselerasi. Slow In dan Slow Out menegaskan kembali bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. *Slow in* terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. *Slow out* terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat.

6. Arch

Dalam animasi, sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola/jalur (maya) yang disebut *Arcs*. Hal ini memungkinkan mereka bergerak secara '*smooth*' dan lebih realistis, karena pergerakan mereka mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung (termasuk lingkaran, elips, atau parabola). Pola gerak semacam inilah yang tidak dimiliki oleh sistem pergerakan mekanik/ robotik yang cenderung patah-patah.

7. Secondary Action

Secondary action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistis. Secondary action tidak dimaksudkan untuk menjadi 'pusat perhatian' sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Kemunculannya lebih berfungsi memberikan *emphasize* untuk memperkuat gerakan utama.

8. Follow Trough & Overlapping Action

Follow through adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Misalnya, rambut yang tetap bergerak sesaat setelah berhenti berlari.

Overlapping action secara mudah bisa dianggap sebagai gerakan saling-silang. Maksudnya, adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului (*overlapping*). Pergerakan tangan dan kaki ketika berjalan bisa termasuk didalamnya.

9. Straight Ahead Action & Pose to Pose

Dari sisi *resource* dan pengerjaan, ada dua cara yang bisa dilakukan untuk membuat animasi.

Yang pertama adalah *Straight Ahead Action*, yaitu membuat animasi dengan cara seorang animator menggambar satu per satu, *frame by frame*, dari awal sampai selesai seorang diri. Teknik ini memiliki kelebihan: kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang saja. Tetapi memiliki kekurangan: waktu pengerjaan yang lama.

Yang kedua adalah *Pose to Pose*, yaitu pembuatan animasi oleh seorang animator dengan cara menggambar hanya pada *keyframe-keyframe* tertentu saja, selanjutnya *in-between* atau interval antar *keyframe* digambar/ dilanjutkan oleh asisten/ animator lain. Cara yang kedua ini lebih cocok diterapkan dalam industri karena memiliki kelebihan: waktu pengerjaan yang relatif lebih cepat karena melibatkan lebih banyak sumber daya.

10. Staging

Seperti halnya yang dikenal dalam film atau teater, *staging* dalam animasi juga meliputi bagaimana 'lingkungan' dibuat untuk mendukung suasana atau 'mood' yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan *scene*.

11. Appeal

Appeal berkaitan dengan keseluruhan look atau gaya visual dalam animasi. Sebagaimana gambar yang telah menelurkan banyak gaya, animasi (dan ber-animasi) juga memiliki gaya yang sangat beragam. Sebagai contoh, anda tentu bisa mengidentifikasi gaya animasi buatan Jepang dengan hanya melihatnya sekilas. Anda juga bisa melihat ke-khas-an animasi buatan Disney atau Dreamworks. Hal ini karena mereka memiliki *appeal* atau gaya tertentu.

Ada juga yang berpendapat bahwa *appeal* adalah tentang penokohan, berkorelasi dengan 'kharisma' seorang tokoh atau karakter dalam animasi. Jadi, meskipun tokoh utama dari sebuah animasi adalah monster, demit, siluman atau karakter 'jelek' lainnya tetapi tetap bisa *appealing*.

12. Exaggeration

Exaggeration adalah upaya untuk mendramatisir sebuah animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis. Dibuat untuk menampilkan ekstrimitas ekspresi tertentu, dan lazimnya dibuat secara komedi. Banyak dijumpai di film-film animasi sejenis Tom & Jerry, Donald Duck, Doraemon dan sebagainya.