

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan sekumpulan gambar yang ditata secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Dalam proses pembuatannya, si pembuat animasi atau animator harus memperkirakan alur gerak suatu objek atau gambar dari posisi awal hingga keadaan akhir objek dengan perhitungan yang tepat agar menghasilkan animasi yang bagus dan menarik.

Informasi yang menggunakan gambar dan animasi lebih mudah dipahami oleh *audiens* dibandingkan informasi yang dibuat dengan cara lain. Banyak pecinta literatur akan memberitahu bahwa buku jauh lebih baik daripada film adaptasi. Namun di zaman sekarang ini permintaan konsumen lebih tinggi terhadap animasi dibandingkan dengan buku atau teks tertulis. [1].

Animasi itu sendiri banyak macamnya, salah satunya animasi 3D yang merupakan pengembangan dari animasi 2D. dengan menggunakan animasi 3D dapat memberikan kontrol yang benar-benar fleksibel terhadap adegan dan animasi. Dengan 3 dimensi dapat memutar model dalam sudut yang diinginkan (tidak seperti 2D). Dengan pencahayaan dan pengaturan kamera yang direplika dapat menciptakan lingkungan simulasi layaknya seperti dunia nyata. Dengan begitu animasi 3D menjadi solusi terbaik untuk industri animasi yang saat ini sedang berkembang [2].

Dalam dunia animasi, banyak media yang dapat digunakan untuk menampilkan sebuah karya animasi yang menarik dan kreatif. Salah satunya yaitu dengan menggunakan teknologi *virtual reality* (VR). *Virtual Reality* itu sendiri merupakan teknologi yang dapat membuat *user* merasakan lingkungan simulasi 3 dimensi menjadi terlihat nyata. Hingga membuat penggunaannya merasa benar-benar berada di dalam lingkungan tersebut. Dengan menggunakan *virtual reality* dapat membuat animasi yang ditampilkan menjadi lebih menarik karena penonton akan merasakan berada di dalam animasi tersebut, seolah-olah penonton sedang berada di dalam dunia animasi.

Virtual Reality dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, salah satunya sebagai media hiburan untuk menampilkan sebuah animasi 3D khususnya bertema horor. Film horor sendiri memiliki banyak manfaat disamping hanya sebagai hiburan. Salah satunya dapat melatih keberanian *audiens*, serta melatih adrenalin *audiens*. Selain itu menonton film horor juga dapat memberikan pengalaman seseorang dalam mengendalikan emosi hingga mengatasi kondisi stres sehari-hari [3]. Dengan bantuan teknologi *virtual reality* tentu dapat membuat animasi yang bertema horor menjadi sangat terasa mencekam karena *user* akan merasakan secara langsung suatu lingkungan simulasi 3 dimensi yang menakutkan atau dengan kata lain *user* akan merasa berada di dalam animasi horror tersebut.

Melihat perpaduan antara animasi 3 dimensi dan *virtual reality* yang begitu menarik dan kreatif maka hal tersebut menjadi inspirasi penulis untuk membuat sebuah animasi 3D horor berjudul “Don’t Look Back” dengan menggunakan teknologi *virtual reality* sebagai media hiburan masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang tersebut dapat ditarik rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana membuat animasi horor 3D berjudul “*Don’t Look Back*” dengan menggunakan teknologi *virtual reality*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada latar belakang tersebut adalah menghindari masalah yang ada dan beberapa diantaranya permasalahan-permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada pembuatan animasi 3 dimensi.
2. Penelitian ini berfokus pada satu cerita/tema.
3. Media yang digunakan untuk menampilkan animasi menggunakan *virtual reality* (VR).
4. Sudut pandang yang digunakan dalam pengambilan gambar adalah sudut pandang orang pertama atau *first person*.
5. Animasi ini berupa *demo*.

1.4 Tujuan Penelitian

Konsisten dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini sepenuhnya bertujuan untuk:

1. Memproduksi animasi 3D horor berjudul “*Don’t Look Back*”.
2. Mengetahui proses pembuatan animasi 3D dengan menggunakan teknologi *virtual reality*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat nyata baik secara akademis maupun sosial yaitu:

1. Sebagai media hiburan yang dipadukan antara animasi dengan *virtual reality* agar membuat pengguna merasa berada di dalam animasi tersebut.
2. Menjadi referensi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait dengan tema yang sama.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian berguna untuk menentukan cara dalam memecahkan suatu masalah tertentu. Dalam hal ini penulis menggunakan metode kualitatif dalam pembuatan animasi 3D "*Don't Look Back*". Serta metode pengumpulan data yang digunakan penulis berupa:

1. Studi Pustaka

Peneliti melakukan pengumpulan informasi dan data melalui buku, artikel serta jurnal di perpustakaan kampus Amikom Yogyakarta dari tanggal 20 Februari hingga 2 Mei 2018 dan juga melalui media internet untuk mendapatkan data-data mengenai pembuatan animasi 3D dengan menggunakan teknologi *virtual reality*.

2. Metode Observasi

Metode Observasi juga digunakan dalam pengumpulan data dan informasi dengan cara mengamati objek secara langsung pada hutan pinus daerah Gunung Kidul, Yogyakarta dari tanggal 15 April sampai

19 April 2018 dan mencari referensi animasi 3D dengan tema yang sejenis.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang kajian pustaka dan landasan teori-teori yang menjadi acuan dalam penulisan tentang pembuatan animasi 3D dengan menggunakan teknologi *virtual reality* sehingga teori yang digunakan dapat dipakai dalam pembuatan animasi.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang proses pra produksi serta tahap-tahap pembuatan animasi 3D berjudul “don’t look back” dengan menggunakan teknologi *virtual reality*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menampilkan dan membahas tentang proses produksi dan pasca produksi serta hasil pembuatan animasi 3D “Don’t Look Back” dengan menggunakan teknologi *virtual reality*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari penerapan animasi 3D “*Don't Look Back*” dengan menggunakan teknologi *virtual reality* serta menjelaskan terkait kesimpulan dan saran.

