

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film animasi sudah banyak digunakan masyarakat untuk berbagai tujuan dalam pendidikan, ekonomi, sosial, bahkan industri hiburan. Bahwasanya film animasi adalah salah satu cara paling efektif untuk membuat sesuatu hal menjadi menarik. Melalui animasi pembelajaran yang tadinya monoton akan menjadi lebih interaktif dan menarik. Dalam hal ekonomi animasi menjadi pendukung di bidang publikasi suatu produk atau jasa, dengan animasi barang tersebut akan banyak diminati pasar. Seperti halnya yang dilakukan Dianira khalisa pada penelitiannya yaitu pada dasarnya iklan Khong Guan merupakan salah satu produk legendaris yang loyal pada konsepnya sejak awal rilis sehingga kini membuat khong guan dinilai sudah ketinggalan zaman. Dengan rilisnya iklan khong guan yang berbasis animasi kini menjadi viral di kalangan anak muda zaman sekarang. Ini merupakan strategi marketing yang dipilih oleh khong guan dalam menargetkan pada anak muda yang dikarenakan sedang banyaknya peminat anime[1].

Era sosialita saat ini, animasi menjadi salah satu bagian yang populer di segala kalangan dengan signifikansi yang memiliki kualitas grafis lebih baik, terutama untuk animasi 3D. Animasi 3D ini telah muncul pada (tahun 90an) yang ditandai dengan dirilisnya film "*Toy Story*" pada tahun 1995 oleh studio *Pixar*. Munculnya film *Toy Story* dianggap sebagai tonggak baru film animasi tiga dimensi di era digital. Pada tahun 90an Indonesia juga membuat sebuah serial animasi yang berjudul Hela, Heli, Helo yang merupakan film animasi 3D pertama yang dibuat di Surabaya. Pada tahun 2008 Indonesia berhasil membuat sebuah film animasi 3D pertama yang ditayangkan di layar lebar dan juga sudah didistribusikan di berbagai negara mulai dari singapura, korea, dan Rusia. Film animasi yang berjudul *Meraih Mimpi* tersebut diproduksi oleh studio *Infinite Frameworks (IFW)* yang berpusat di Batam. Seiring berkembangnya dunia animasi kini Indonesia mulai banyak membuat karya animasi 3D memiliki kualitas yang baik seperti "nusa dan rara", Adit dan Sopo Jarwo, Riko the series, dari daftar tersebut, mereka merupakan

animasi yang memiliki visual yang berkualitas[2].

Animasi 3D adalah bentuk animasi yang menempatkan objek atau karakter dalam ruang tiga dimensi dan memanipulasinya untuk menciptakan ilusi gerak. Serial Animasi 3D terutama yang bertemakan fantasi banyak diminati di era sekarang karena terdapat visual efek yang realistis di dalamnya sehingga tidak membuat penonton bosan. Animasi dengan grafis dan visual efek yang bagus akan membuat penjualan film animasinya meningkat[3].

Visual effects adalah teknik memberikan efek dan manipulasi adegan dalam film atau animasi. Animasi dengan visual yang menarik banyak memanfaatkan *Visual Effects*. Teknik *visual effect* terbagi menjadi beberapa jenis salah satu teknik visual efek yang digunakan adalah dengan teknik *Bifrost Liquid*. *Bifrost* adalah Kerangka kerja yang dapat menciptakan sistem simulasi efek cairan dan fluida berkualitas tinggi menggunakan pemecah flip. Simulasi cair dapat digunakan untuk menciptakan semua jenis efek cairan termasuk air terbuka, bergerak cepat, cairan bergejolak, serta semisolid seperti lava, lumpur, dan gel[4].

Pembuatan *Bifrost Liquid* dipengaruhi dalam bidang animasi 3d yang semakin pesat. sebelum adanya *Bifrost Liquid*, pembuatan efek cairan pada animasi 3D membutuhkan waktu lama karena harus dibuat dengan cara manual salah satunya dengan menggunakan *Particle System*. *Particle System* digunakan untuk membuat efek cairan dengan mengatur perilaku partikel[5]. Maka dari itu pentingnya *Bifrost Liquid* ini untuk mempermudah dalam pembuatan efek cairan secara cepat, dan efisien.

Berdasarkan uraian di atas peneliti akan menganalisis pembuatan *Bifrost Liquid* pada Animasi Coklat Yummy, terutama pada pembuatan efek cairan seperti air. Maka dari itu peneliti mengambil judul Analisis Dan Pembuatan *Bifrost Liquid* Pada Animasi 3D Coklat Yummy.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan sebelumnya maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana pembuatan *Bifrost Liquid* pada animasi

Coklat Yummy berbasis animasi 3D ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan animasi 3D ini menggunakan *software Autodesk maya dan Adobe premiere pro.*
2. Animasi ini berfokus pada pembuatan visual efek *Bifrost Liquid.*
3. Resolusi video animasi yang digunakan adalah 720p.
4. Hasil video animasi berdurasi 13 detik.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan animasi coklat yummy dengan mengimplementasikan Teknik *Bifrost Liquid.*

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini antara lain:

1. Menerapkan ilmu yang dipelajari selama Kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta pada bidang IT dan Multimedia.
2. Penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi landasan teori atau referensi untuk penelitian yang serupa.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, Bab ini berisikan gambaran umum dari permasalahan yang akan dibahas. Dalam bab ini terdiri dari beberapa sub bab yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, Bab ini berisikan tinjauan Pustaka dan landasan teori yang dilakukan oleh peneliti lain dan digunakan sebagai acuan dalam memecahkan masalah.

BAB III METODE PENELITIAN, Bab ini berisikan uraian metode penelitian yang dimana membahas tentang, objek penelitian, alur penelitian, serta alat dan bahan yang digunakan selama penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, Bab ini berisikan tentang hasil pembuatan efek cairan menggunakan *Bifrost Liquid* yang telah diterapkan.

BAB V PENUTUP, Bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

