

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Film pada saat ini mengalami banyak perkembangan, kaya dengan efek dan mudah didapatkan sebagai media hiburan. Media pembelajaran berupa film merupakan suatu media audio visual yang dapat mempresentasikan sebuah cerita secara utuh dan terstruktur. Film juga memiliki banyak genre, salah satunya film animasi, yaitu film yang menggunakan karakter kartun sebagai tokohnya dan film animasi mampu menyediakan tampilan-tampilan visual yang lebih kuat[1].

Definisi animasi sendiri berasal dari kata *to animate* yang berarti menggerakkan, menghidupkan. Misalkan sebuah benda yang mati, lalu digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup[2]. Sebenarnya, sejak jaman dulu, manusia telah mencoba menganimasi gerak gambar binatang mereka, seperti yang ditemukan oleh para ahli purbakala di gua Lascaux Spanyol Utara, sudah berumur dua ratus ribu tahun lebih. Mereka mencoba untuk menangkap gerak cepat lari binatang, seperti babi hutan, bison atau kuda, digambarkannya dengan delapan kaki dalam posisi yang berbeda dan bertumpuk. *Animate* adalah membuat sesuatu hidup, sebagian orang mengira bahwa animasi itu sama dengan *motion* (gerakan), tetapi animasi mencakup semua yang mengandung efek visual sehingga animasi mencakup perubahan posisi terhadap waktu, bentuk, warna, struktur, tekstur dari sebuah objek, posisi kamera, pencahayaan orientasi, fokus dan perubahan dalam teknik *rendering*[3]. Salah satu metode dalam pembuatan animasi adalah 3D.

Animasi 3D adalah suatu penciptaan gambar bergerak dalam ruang digital yang memiliki sumbu x,y, dan z. Animasi 3D merupakan salah satu media favorit masyarakat saat ini yang digunakan baik untuk hiburan, penyampaian informasi ataupun pembelajaran. Animasi 3D yang baik dipengaruhi oleh proses *animating* yang baik seperti pada gerakannya[4]

Perkembangan Animasi 3D atau animasi 3 dimensi adalah pengembangan dari animasi 2D dikarenakan adanya perkembangan teknologi yang pesat. Dengan adanya dukungan *software* dan berkembangnya teknologi yang semakin maju menjadi penentu perkembangan media animasi 3D yang berkembang di berbagai bidang. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud aslinya[5]. Konsep animasi 3D merupakan sebuah konsep yang dapat memberikan visualisasi animasi dengan kedalaman sumbu z. Dengan keunggulan ini, animasi 3D memberikan visualisasi yang lebih dibandingkan konsep animasi 2D linear. Contohnya adalah pergerakan dengan kedalaman bidang, pergerakan kamera virtual, *texturing object* yang bisa terlihat lebih nyata dan simulasi fisik[6].

Software animasi yang berkembang dimasyarakat sangatlah banyak contohnya Autocad, 3D Max, Solidwork, Blender. Salah satu software yang paling sering digunakan adalah blender karena software ini mempunyai sifat open source, blender merupakan software pengolahan 3 dimensi dan animasi yang bisa dijalankan di Windows, Mac, dan Linux[7]. Karena itu animasi 3D banyak digunakan di berbagai macam keperluan seperti pendidikan, simulasi objek, hingga hiburan seperti film.

Pada penelitian ini penulis membuat sebuah film animasi 3D yang menyampaikan tentang waspadanya pandemi *Covid-19*. Animasi 3D menjadi media penyampaian informasi yang efektif. Dengan menggunakan animasi 3D sebagai sarana, memaksimalkan penyampaian informasi agar mudah untuk diterima oleh masyarakat.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : "Bagaimana membuat animasi "Gaya hidup di masa pandemi *Covid-19*" menggunakan Blender?".

## **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Animasi ini bercerita tentang ilustrasi pandemi *Covid-19*.
2. Yang diuji dalam penelitian ini adalah penyampaian cerita dan animasinya.
3. Animasi akan ditayangkan di platform *YouTube*.
4. Format video MP4 dengan resolusi 720p dengan durasi video yaitu 3 menit 3 detik.
5. Film animasi ini memiliki target durasi 3 menit.
6. Proses pembuatan animasi ini menggunakan *software* Blender.
7. Proses editing film animasi ini menggunakan *software* Adobe Premier Pro 2023.
8. Proses dubbing animasi ini menggunakan *software* Adobe Audition CC 2020.
9. Target penonton dari film animasi ini adalah masyarakat umum.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat animasi "Gaya Hidup di masa Pandemi Covid 19" menggunakan Blender.
2. Menyampaikan pesan cerita tentang waspada pandemi Covid 19.
3. Menguji pengaruh konsep 3D dalam menceritakan animasi Gaya Hidup di masa Pandemi Covid 19.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Sebagai syarat kelulusan program Strata satu (S1) jurusan Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Diharapkan dapat menjadi landasan teori bagi penelitian sejenis lainnya.

3. Dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata 1 Teknologi Informasi, dan dapat memahami apa yang telah didapat pada masa kuliah teori maupun praktikum.

## 1.6 Metode Penelitian

Penelitian dilakukan demi memperoleh kebenaran yang menjadi manifestasi keinginan manusia untuk mengetahui apa yang sedang dihadapinya dengan berdasarkan pada analisis dan konstruksi yang sistematis[8], diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap animasi 3D dan video layanan masyarakat yang memiliki tema berkaitan dengan animasi yang akan dibuat.

2. Metode Studi Pustaka

Dalam metode studi Pustaka ini merupakan proses pengumpulan bahan-bahan referensi yang bersumber dari artikel, makalah, jurnal, *e-book*, buku dan melalui media daring atau online terpercaya dan valid yang berhubungan dengan pembuatan film animasi 3D.

3. Metode Analisis

Penulis menggunakan metode analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional.

1. Analisis Kebutuhan Fungsional

Menganalisis kebutuhan fungsional apa saja yang dapat mendukung proses produksi film 3D animasi.

2. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Menganalisis kebutuhan non fungsional apa saja yang mendukung proses produksi film 3D animasi.

#### 4. Metode Perancangan

Di dalam metode perancangan penelitian ini, terdapat tiga tahap yaitu tahap pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi.

1. Pra produksi, pada tahap ini adalah tahap perencanaan, perancangan, dan tahap penelitian di keseluruhan proyek dalam pembuatan animasi 3D, proses kinerja yang ada pada tahapan ini bisa saja berbeda beda sesuai kebutuhan sebuah proyek[9].
2. Produksi, pada tahap produksi ini, rencana yang telah dilakukan di tahapan pra produksi mulai dikerjakan, materi-materi yang telah di buat di pra produksi, kemudian dikumpulkan dan juga berikan kepada artist – artist[9].
3. Pasca Produksi, tahap ini adalah bagian paling akhir di dalam proyek pembuatan animasi 3D, akan tetapi proses yang ada pada pasca produksi bisa saja berbeda di setiap masing masing studio animasi. Di dalam perindustrian hiburan, tahapan ini di gunakan untuk membuat sebuah proyek menonjol yang melalui efek dan koreksi warna warna[9].

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan untuk mempermudah penyusunan skripsi. Berikut sistematika penulisan skripsi :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berhubungan beserta metode yang digunakan dalam pembuatan film animasi yang diperoleh dari sumber jurnal dan situs internet yang valid.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini menjelaskan alat dan bahan penelitian, alur penelitian, pra produksi, pengumpulan data, metode pengolahan data analisis dengan Blender serta implementasi animasi 3D.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bagian ini peneliti memberikan pemaparan hasil dari penelitian yang sudah di riset ke berbagai elemen masyarakat. Kemudian dibahas secara empiris apa saja yang menjadi perkiraan awal dan hasil setelah melakukan pada penelitian tersebut.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bagian ini penelitian memberikan kesimpulan dan evaluasi pada penelitian yang dilakukan. Sehingga hasil dari penelitian ini dapat diperbaharui untuk dikembangkan maupun ditingkatkan.

### **Daftar PUSTAKA**

Daftar Pustaka berisi tentang sumber-sumber referensi atau acuan dalam penyusunan skripsi.

### **LAMPIRAN**

Pada bab ini berisi tentang data apa saja yang dibutuhkan untuk melengkapi pokok bahasan.