

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Kartun yang tergolongkan dalam Animasi ini diambil dari kata ANIMATION, dan apabila kita terjemahkan lewat kamus bahasa inggris memiliki arti kurang lebih menghidupkan, yang dimaksud disini adalah menggerakkan segala benda baik itu benda mati atau hidup sehingga seolah olah terlihat hidup. Hingga saat ini pengertian animasi semakin meluas sehingga memiliki pengertian segala sesuatu yang mempunyai elemen gerak itu disebut animasi.

Saat ini animasi bukan hanya digunakan sebagai media hiburan untuk anak anak semata, tapi semakin menjamur dan menjadi salah satu elemen penting bagi media penyampaiaan informasi berbasis multimedia, sebagai contoh untuk iklan, intro suatu industri dan juga game. Selain itu animasi juga merupakan alternatif bagi rumah produksi yang menggantikan peran artis dengan character 3D atau 2D sebagai pemeran utamanya.

Dalam memproduksi sebuah film, biasanya pengeluaran terbesar untuk memproduksi satu judul film adalah pada biaya sewa artis. Dengan animasi maka dapat menekan pengeluaran sewa artis tersebut dan menggantikannya dengan character yang sudah ditetapkan, selain bisa menghemat biaya produksi, pengembang juga bisa mengganti character sesuai keinginan dan kebutuhan produksi.

Perkembangan dari tahun ke tahun membuat dunia animasi mencapai jayanya saat film animasi tingkat tinggi yang spektakuler menembus holywood semacam shrek, toystory, shark tale, dan lain lain membuktikan bahwa sekarang animasi sudah bukan hanya menjadi konsumsi anak anak, bahkan penggarapan game pun semuanya sudah menggunakan animasi baik itu berbasis 2D maupun 3D.

Secara teknis pembuatan animasi memang sangat rumit dan memiliki cirikhas, sebagai contoh pada film kartun/animasi 2D memiliki warna yang cerah dan biasanya ramai dalam mengkombinasikan warna, sedangkan pada animasi 3D warna environment maupun characternya biasanya lebih soft dan lebih mengarah ke warna yang lebih natural ke dunia asli, tetapi kedua perbedaan cirikhas diatas bukan harga mati buat animator untuk berkarya dan menciptakan sesuatu yang baru, sebagai contohnya adalah menggunakan teknik 3D Cell Shading atau Toon Shading. Toon shading adalah cara rendering yang non-photorealistic, artinya tidak seperti sebenarnya atau tidak realistics. Kalau dalam game, tentunya teknik ini dirender dengan real-time, dengan bahasa pemrograman atau menggunakan edge detection dan teknik toon shading seperti gooch atau yang lainnya yang memerlukan pengetahuan graphic programming yang rumit, akan tetapi jika hanya ingin menggunakan toon shading dalam software semacam 3DS Max atau Maya cukup dengan mencari pluginnya. Dalam renderan cell shading obyek 3D tidak akan seperti obyek 3D dalam rendering outputnya, melainkan lebih terlihat seperti kartun, dan ini merupakan terobosan dalam pembuatan animasi 2D yang

biasanya dalam pembuatannya banyak menghabiskan kertas untuk menggambar, sekarang menjadi lebih mudah dengan menggunakan 3D cell shading.

1.2 Perumusan masalah

Dalam pembuatan sebuah animasi yang harus diperhatikan adalah kreatifitas dan imajinasi si animator itu sendiri, adapun software hanyalah alat untuk membantu memvisualisasikan, dan menyampaikan pikiran/imajinasi sang animator kepada penonton.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, maka penulis dapat membuat beberapa rumusan masalah yaitu:

1. Mengetahui perbedaan kualitas menggunakan teknik cell shading dan dengan tanpa teknik cell shading pada 3D studio max.
2. Mengetahui perbedaan waktu dan biaya dalam pengerjaan menggunakan teknik 3D cell shading dan dengan menggunakan teknik animasi traditional, dalam kasus ini adalah animasi 2D digital animation.

1.3 Batasan masalah

Mengingat luasnya materi animasi yang akan dibahas maka penulis akan batasi sebatas pengolahan obyek 3D cell shading, beserta kelebihan dan kelemahannya, yang nanti akan diperlihatkan dengan animasi pendek dengan membandingkan antara menggunakan 3D cell shading dan menggunakan animasi 2D.

Sebagai software pendukung dalam perancangan animasi cell shading ini penulis menggunakan 3D studio max, photoshop, after effect, cool edit, dan

macromedia flash.

1.4 Tujuan dan manfaat

Adapun maksud dan tujuan penulis membuat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Internal

- a. Sebagai syarat meraih gelar Strata I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
- b. Menerapkan ilmu teoritis yang didapat oleh penulis selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Mengetahui apakah ilmu yang dipelajari pada saat perkuliahan dapat diterapkan dan mengatasi masalah yang terjadi.

2. Eksternal

Bagi masyarakat pada umumnya tentang dibuatnya bahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut :

- a. Meningkatkan kualitas animator di Indonesia.
- b. Memberikan alternative baru dalam pembuatan animasi 3D sebagai media menyampaikan informasi yang mempunyai nilai lebih dibandingkan media lainnya.

- c. Memperkenalkan teknik 3D cell shading pada rumah produksi, khususnya yang bergerak dibidang animasi, sebagai alternative dalam berkarya.

Manfaat yang dapat dicapai oleh penulis adalah :

1. Mengetahui kekurangan dan kelebihan menggunakan teknik ini, dan kelak dapat diterapkan dalam bekerja nantinya.
2. Manfaat bagi penulis itu sendiri adalah sebagai tolak ukur sejauh mana ilmu yang didapat diperkuliahan dapat diterapkan kedalam lingkungan permasalahan yang sebenarnya.

1.5 Metode penelitian

Terciptanya suatu bahasan baru yang diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari animasi ini, sumber – sumber pelengkap untuk mendukung keakurat informasi yang terkandung didalamnya, data-datanya diambil dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Mengamati dan mengikuti perkembangan animasi saat ini sebagai referensi dalam membedakan animasi 2D dan 3D cell shading. Selain itu melakukan kunjungan ke studio animasi “Kasat Mata” dan “UrakUrek” sebagai studi banding dalam memperoleh keterangan dan proses produksi.

2. Metode Kepustakaan

Mempelajari literature yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi baik dari perpustakaan maupun web yang disesuaikan dengan obyek penelitian maupun dari buku yang mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

1.6 Sistematika penulisan

Untuk memudahkan penulisan skripsi ini penulis menjelaskan sistematika pembahasan. Sistematika pembahasan merupakan petunjuk tingkat sistem penyajian gagasan karya ilmiah yang memuat alasan yang logis.

Laporan disusun secara sistematis ke dalam V bab. Dimana masing –masing bab akan diuraikan kedalam permasalahan – permasalahan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini menerangkan teori yang melandasi sejarah animasi dan cell shading serta menguraikan masalah pengamatan system secara umum, seperti: system perangkat lunak dan system perangkat keras yang digunakan untuk menyelesaikan pembuatan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan dan pembuatan alur cerita, character design, ide cerita, tema, dan storyboard, yang digunakan untuk animasi ini.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini membahas bagaimana perancangan dalam pembuatan animasi dengan membandingkan teknik 2D digital animation dan dengan teknik 3D cell shading secara teknis. Dengan alur cerita dan character yang sama akan dicari dan dibandingkan biaya, dan waktu pengerjaannya

BAB V KESIMPULAN DAN PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.