

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri animasi merupakan salah satu industri kreatif yang berkembang pesat di Indonesia. Kini banyak studio animasi lokal yang memproduksi film animasi dalam bentuk film pendek, serial animasi, dan full film. Secara khusus, serial anime produksi lokal yang ditayangkan di jaringan televisi dalam negeri telah bermunculan sejak awal tahun 2010-an, bersaing dengan banyak serial anime produksi luar negeri yang telah ditayangkan selama bertahun-tahun dan mendominasi pasar anime dalam negeri. Persaingan yang ketat ini mendorong studio-studio animasi untuk meningkatkan kualitas animasinya, termasuk meningkatkan performa talentanya dalam produksi film animasi[1].

Tentunya dalam pembuatan sebuah film animasi, dibutuhkan pengerjaan konsep desain yang terbagi menjadi 3 (tiga) tahapan, yaitu pembuatan cerita atau storyboard, pembuatan desain karakter dan desain environment serta pembuatan properti, yang dimana setiap tahapan tersebut memiliki peranan dan fungsi yang sangat penting yang dapat mempengaruhi hasil akhir dari film animasi yang akan dibuat. Di mulai dari cerita atau storyboard yang dapat menentukan bagaimana film animasi tersebut berjalan mulai dari pengenalan tokoh, klimaks, hingga pada akhir cerita. Lalu perancangan desain karakter yang mendukung film animasi tersebut melalui gestur, ekspresi maupun gerak tubuh. Begitu juga dengan desain environment yang menjadi salah satu kebutuhan yang sangat penting dalam mengatur setting tempat dan suasana dalam cerita. Dengan kata lain, desain environment merupakan proses mendesain dunia atau tempat dimana karakter hidup di dalamnya, sehingga desain environment sangat berpengaruh dalam membangun suasana dan lingkungan dimana karakter berada. Jadi dengan adanya desain environment dapat menentukan cerita tersebut tampak hidup atau tidak[1].

Film animasi pendek yang berjudul “Sloppy Duck” dengan genre petualangan ini menceritakan tentang perjuangan seekor induk bebek yang lalai dalam menjaga anaknya sehingga mengakibatkan ia harus membayar kelalaiannya tersebut dengan keselamatannya sendiri. Dalam film animasi pendek “Sloppy Duck” ini menggunakan beberapa karakter, diantaranya adalah induk bebek dan anak bebek dengan latar tempat yang berada di persawahan. Film animasi pendek berjudul “Sloppy Duck” ini dibuat dengan menggunakan animasi 3D yang dapat memvisualisasikan semua elemen dalam bentuk 3D, sehingga gerakan dalam film dapat terlihat realistis menggunakan penerapan tiga sumbu X,Y, dan Z dengan menggunakan gaya high poly dalam animasi 3D. Pembuatan film animasi pendek “Sloppy Duck” ini menggunakan teknik polygonal modelling, dimana teknik ini secara umum merupakan bentuk permukaan dari 3D yang di dalamnya tersusun atas vertex, edges, dan faces.

Maka dari itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk memvisualisasikan pembuatan modelling dan aset pada film animasi pendek 3D “Sloppy Duck” serta penulis juga ingin membahas mengenai proses dalam pembuatan film animasi tersebut yang menerapkan teknik polygonal modelling. Uraian di ataslah yang menjadi dasar penulis dalam mengambil judul “Implementasi Teknik Polygonal Modelling Pada Animasi 3D Film Pendek “Sloppy Duck” Menggunakan Software Blender”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang tertera diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara mengimplementasikan teknik polygonal modelling pada animasi 3D film pendek “Sloppy Duck” menggunakan software blender.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, untuk menghindari adanya penyimpangan pokok masalah agar lebih terarah sehingga tujuan penelitian tercapai, penulis membuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Teknik yang digunakan dalam pembuatan modelling 3D animasi “Sloppy Duck” adalah teknik polygonal modelling.
2. Software yang digunakan untuk modelling 3D animasi “Sloppy Duck” adalah Blender.
3. Film animasi ini mengacu pada cerita animasi “Sloppy Duck”.
4. Pembahasan modelling dan aset hanya pada film pendek animasi “Sloppy Duck”.
5. Uji kelayakan cerita dilakukan secara profesional oleh para ahli animasi.
6. Cerita yang akan disajikan kepada penonton dalam film animasi film pendek ini.

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah:

1. Menerapkan metode polygonal modelling pada film animasi pendek 3D “Sloppy Duck” menggunakan perangkat lunak Blender.
2. Menjelaskan proses pembuatan modelling dan aset pada film pendek animasi 3D “Sloppy Duck”.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat

Diantaranya:

1. Memahami proses modelling menggunakan metode polygonal modelling pada film pendek animasi 3D “Sloppy Duck”.
2. Memberikan pesan yang terdapat dalam cerita pendek animasi 3D “Sloppy Duck”.
3. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta, khususnya di bidang animasi 3D, yang besar harapannya dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian yang serupa.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan beberapa metode yang akan digunakan untuk mendapatkan berbagai informasi dan data mengenai objek permasalahan dari penelitian ini.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Beberapa metode yang akan digunakan untuk mendapatkan data untuk penelitian ini, diantaranya adalah:

1. Metode Studi Literatur

Penelitian ini mengambil berbagai referensi dari buku, jurnal, serta karya ilmiah lainnya yang akan digunakan sebagai penunjang informasi yang dibutuhkan.

2. Metode observasi

Penelitian ini menggunakan pendekatan observasi yang dimana pengamatannya sendiri akan dilakukan melalui media browsing dan internet, guna mencari berbagai informasi yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan, terutama yang berkaitan dengan proses pembuatan modelling animasi 3D.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam proses penelitian ini adalah analisis sistem, yang berfokus pada identifikasi kebutuhan fungsional dan non fungsional yang mencakup berbagai proses yang akan dijalankan serta berkaitan dengan informasi yang harus ada dan dihasilkan oleh sistem.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan proses penting yang membantu dalam mengembangkan ide dan rancangan sebuah proyek. Dengan memanfaatkan metode ini, perancangan dapat lebih terstruktur dalam merencanakan langkah-langkah dan memudahkan perancang dalam pengembangan ide rancangannya. Terdapat 3 tahap utama dalam metode perancangan, yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

1.6.4 Metode Evaluasi

Penelitian ini mencakup kesesuaian dalam melakukan pembahasan serta proses penerapan teknik polygonal modeling yang ada pada 3D animasi film pendek "Sloppy Duck". hasil dari penelitian ini pun diuji dengan menggunakan

kuesioner dan hasil review dari hasil mengenai tampilan visualisasi 3D animasi film pendek “Sloppy Duck”.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar mendapatkan laporan terstruktur dan mudah dipahami, maka dibuat sistematika penulisan. Maka penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode yang digunakan dalam penelitian, serta sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang teori yang terdiri dari pengertian maupun definisi yang dikutip baik dari jurnal maupun buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan tentang pra produksi, baik membuat ide, menentukan tema, dan menganalisis kebutuhan – kebutuhan dasar dalam pembuatan film pendek animasi 3D “A Little While”.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan tentang gambaran umum dari subjek penelitian, deskripsi data, analisis data dan pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya. Serta berisi saran-saran yang diharapkan dapat memberi manfaat bagi penulis.