

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film merupakan gambar hidup yang juga sering disebut *movie*. Film adalah sekedar gambar yang bergerak, adapun pergerakannya disebut sebagai *intermittent movement*, gerakan yang muncul hanya karena keterbatasan kemampuan mata dan otak manusia menangkap sejumlah pergantian gambar dalam sepersekian detik. Film menjadi media yang sangat berpengaruh, melebihi media-media yang lain, karena secara *audio* dan visual dia bekerja sama dengan baik dalam membuat penontonnya tidak bosan dan lebih mudah mengingat, karena formatnya yang menarik [1].

Animasi 3D (Tiga Dimensi) merupakan salah satu animasi yang pembuatannya menggunakan bantuan *software* komputer dengan mengandalkan grafis komputer Tiga Dimensi, dalam industri Animasi dikenal juga sebagai 3D *Animation Computer* (Beane, 2012:1). Saat ini Animasi 3D tidak hanya digunakan untuk keperluan *Entertainment* seperti Film, *Video Games*, *Television*, dan *Advertising*. Namun juga digunakan untuk keperluan Pengobatan, Arsitektur, Hukum dan bahkan juga digunakan untuk keperluan Forensik [2]. Animasi 3D adalah animasi yang berwujud tiga dimensi meskipun bukan dalam bentuk 3D yang sebenarnya, yaitu bukan fisiknya, namun dalam wujud 3D dalam layar kaca 2D (layar tv, bioskop, komputer, proyektor dan media sejenisnya). Animasi 3D dapat didefinisikan sebagai animasi yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang (*point of view*) [3].

Perkembangan kasus virus *Corona* atau *Covid-19* di Indonesia terus mengalami kenaikan yang signifikan dan mengkhawatirkan, untuk merespon penyebaran virus ini pemerintah dengan cepat telah mengambil beberapa kebijakan atau membuat himbauan yang disampaikan kepada masyarakat guna memutus rantai penyebaran *Covid-19*. Mulai dari pembatasan sosial (*social distancing*), *physical distancing*, hingga Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) (Muhyiddin, 2020). Pemberlakuan kebijakan tersebut menjadikan individu

melakukan segala aktifitas dari rumah seperti belajar, bekerja dan melaksanakan ibadah (Istyanto & Maghfiroh, 2021). Pandemi *Covid-19* telah membuat keterbatasan gerak seseorang, seperti pemberlakuan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dan anjuran karantina diri membuat masyarakat mempunyai banyak waktu luang di rumah. Himbauan ini menjadikan seseorang mudah merasa bosan dengan keadaan yang terjadi [4].

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis membuat skripsi dengan judul Perancangan Film Pendek Animasi 3D “Bosan Di rumah” Menggunakan Teknik *Low-Poly*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat disimpulkan permasalahan, yaitu :

1. Bagaimana merancang film pendek animasi 3D “Bosan Di Rumah” menggunakan teknik *low-poly* ?
2. Apa saja tantangan dalam penggunaan teknik *low-poly* untuk mencapai estetika yang diinginkan?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan-batasan masalah yang berkaitan dalam pembuatan animasi ini sebagai berikut :

1. Film pendek animasi yang digunakan berjenis animasi 3D (Tiga Dimensi).
2. Film pendek animasi ini dibuat menggunakan teknik *low-poly*.
3. Film pendek animasi ini dibuat menggunakan aplikasi *Blender*.
4. Karakter yang ada dalam film pendek animasi hanya satu.
5. Durasi film pendek animasi ini kurang lebih 4 menit.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

1. Untuk merancang film pendek animasi 3D dengan judul “Bosan di rumah” menggunakan teknik *low-poly*.

2. Untuk mengeksplorasi teknik dan alat yang digunakan dalam pembuatan animasi *low-poly*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Menambah literatur tentang penggunaan teknik *low-poly* dalam animasi 3D.
2. Memberikan panduan bagi *animator* dan desainer tentang pembuatan animasi *low-poly*.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah proses pengumpulan data dan informasi yang relevan dengan permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi. Kesimpulan yang diambil dalam penelitian dapat dipengaruhi oleh metode penelitian yang digunakan. Teknik pengumpulan data dan informasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan metode pengumpulan data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui pembuatan film pendek animasi 3D "Bosan Di Rumah" secara langsung dengan menggunakan perangkat lunak *Blender*. Sedangkan data sekunder diperoleh dari jurnal dan buku yang berkaitan dengan animasi 3D serta teknik *low-poly*.

1.6.1.1 Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang diperoleh selama penelitian. Data diambil melalui observasi langsung terhadap pembuatan film pendek animasi 3D "Bosan Di Rumah" menggunakan perangkat lunak *Blender*. Penulis terlibat secara langsung dalam kegiatan atau situasi yang diamati sebagai sumber data dalam observasi penelitian.

1.6.1.2 Studi kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan pengambilan data dari *internet* sebagai referensi dengan pembahasan yang sama.

1.6.1.3 Metode Analisis

Dalam metode ini diperlukan untuk mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan untuk proses pembuatan film animasi yang diterapkan.

1.7 Metode Perancangan

Metode yang digunakan yaitu :

A. Pra Produksi

1. Ide atau konsep awal
2. Tema
3. *Logline*
4. Sinopsis
5. *Concept Art*
6. *Storyboard*
7. *Script* / Naskah

B. Produksi

1. *Modeling*
2. *Texturing*
3. *Rigging*
4. *Skining*
5. *Animation*
6. *Lighting*

C. Pasca Produksi

1. *Rendering* animasi
2. *Compositing*
3. *Final Render*

1.8 Sistematika Penulisan

Berdasarkan laporan penelitian ini, penulis dapat merumuskan sistematika penyusunan. Adapun sistematika penyusunan sebagai berikut :

BAB I: PENDAHULUAN

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

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka membahas tentang teori-teori yang berhubungan sebagai dasar penelitian.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi Analisis dan Perancangan Film Animasi 3 dimensi (3D).

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas produksi, pasca produksi dan implementasi film pendek animasi.

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari laporan penelitian yang dibuat, serta berisi saran tentang kekurangan atau kelemahan Film Pendek itu sendiri yang berguna untuk penulis dan pembaca dan berisi referensi yang telah digunakan sebagai penunjang dalam menyelesaikan skripsi ini.