

BAB I PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Virus Corona atau *Severe Acute Syndrome Coronavirus 2* (SARS-CoV-2) adalah virus yang menyerang sistem pernapasan pada manusia. Penyakit yang disebabkan oleh infeksi virus ini disebut Covid-19 (*Corona Virus Disease 2019*). Virus ini menyebabkan gangguan ringan pernapasan hingga menyebabkan kematian. Virus ini dapat menyerang siapa saja, khususnya pada anak – anak dan orang lansia (lanjut usia). Gejala yang ditimbulkan virus ini pun hampir mirip seperti flu biasa, gejala yang biasa muncul seperti, batuk kering, demam, dan sesak nafas. Virus ini menular dengan cara percikan atau *droplet* dari bersin atau batuk. Virus Covid-19 pertama kali ditemukan di kota Wuhan, China pada akhir Desember 2019 (Pittara, 2022). Pemerintah berbagai negara termasuk Organisasi Kesehatan Dunia atau WHO (*World Health Organization*), menyatakan virus corona ini sebagai *global pandemic*. Pandemi menurut kamus besar bahasa Indonesia yang berarti wabah yang berjangkit serempak di mana – mana, meliputi geografi yang luas. Pemerintah seluruh dunia menganggap virus ini sebagai bencana non alam. (KBBI, 2022)

Hybrid animation atau yang dikenal sebagai *mix-media* yaitu pencampuran dari minimal dua teknis yang sudah ada sebelumnya dan mengkombinasikan jenis animasi yang ada. Contohnya animasi tradisional digabungkan dengan animasi computer menghasilkan gabungan antara animasi 2D dan 3D. *Hybrid animation* sendiri dibagi menjadi 3 yaitu kombinasi animasi 2D dan 3D, 2D dan *live shot*, dan 3D dan *live shot* (Yayat dan Syahida, 2019). Dalam karya tulis ini penulis mengambil metode *hybrid* antara animasi 2D dan animasi 3D pada aplikasi Blender.

Penulis mengambil judul “Perancangan dan Pembuatan Film Animasi Hybrid 2D dan 3D tentang COVID-19 Menggunakan Blender”. Alasan penulis mengambil judul ini karena penulis ingin menjadikan ilustrasi tentang awal

mula pandemi terjadi dan menghasilkan animasi *hybrid* yang baik. Karena 2D dan 3D memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, animasi *hybrid* memberikan cara yang hemat biaya dan waktu dalam membuat animasi yang menarik secara visual dan dapat menyampaikan ekspresi organik dari animasi yang digambar dengan tangan selagi memanfaatkan kontrol dan akurasi dari animasi 3D.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu “Bagaimana cara perancangan dan pembuatan film Animasi *Hybrid* 2D dan 3D yang baik”.

1.3. Batasan Masalah

1. Target durasi Film Animasi ini maksimal 6 menit.
2. Pembuatan Animasi ini dikerjakan di Blender.
3. Film Animasi ini ditayangkan melalui youtube penulis.

1.4. Maksud dan Tujuan Pembuatan Film Animasi

1. Mengetahui jenis animasi *hybrid* yang baik.
2. Supaya masyarakat bisa menonton melalui youtube.

1.5. Manfaat Pembuatan Film Animasi

Ilustrasi di film ini dapat dijadikan sebagai sarana pengetahuan sekaligus hiburan bagi masyarakat.

1.6. Metode Pembuatan Film Animasi

Metode yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan ini agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan, maka dalam pembuatan Film Animasi Hybrid 2D dan 3D memerlukan data yang benar dan akurat. Maka yang akan digunakan dalam proses penyelesaian masalah yang terjadi diantaranya :

1.6.1. Metode Literatur

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data melalui internet, jurnal, skripsi dan buku sebagai bahan referensi dan panduan untuk melakukan pembuatan Film Animasi *Hybrid* 2D dan 3D.

1.6.2. Metode Analisis

Metode yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan untuk menguraikan permasalahan yang terdapat pada kasus yang diteliti, meliputi analisis terhadap masalah editing film yang berjalan, analisis pembuatan film, analisis hasil solusinya, dan analisis kebutuhan Film Animasi *Hybrid* 2D dan 3D.

1.6.3. Metode Perancangan

Metode pengembangan menggunakan 3 metode yaitu pra produksi yang didalamnya berupa desain karakter, naskah dan *storyboard*. Yang ke dua menggunakan metode Produksi yang didalamnya ada desain *background* 3D, desain properti 3D, *texturing*, *drawing* animasi 2D, *coloring* animasi 2D dan *dubbing* dan *input* suara. Yang ke tiga menggunakan *compositing*, *editing*, *rendering*, dan *publish*.

1.6.4. Metode Evaluasi

Pada tahap evaluasi menggunakan teknik animasi 2D *frame by frame* yang dapat memperhalus gerakan pada animasi 2D serta teknik 3D yang dapat membuat animasi 3D bisa lebih nyata dan hidup.

1.6.5. Metode Implementasi

Pada Metode Implementasi ini di ambil gambar-gambar yang telah dibuat berdasarkan analisis data yang diambil baik berupa video maupun gambar, dengan di terapkan teknik animasi 2D dan animasi 3D untuk membuat film animasi bergerak dan nyata.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan pembuatan film animasi, manfaat

pembuatan film animasi, metode pembuatan film animasi, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II berisi tentang ilmu dan dasar teori yang digunakan sebagai penunjang untuk penyusunan skripsi ini. Dasar teori yang akan dibahas dan digunakan dalam bab ini yaitu teori yang berkaitan dengan pembahasan Perancangan dan Pembuatan Film Animasi *Hybrid* 2D dan 3D tentang COVID-19 Menggunakan Blender

BAB III Analisis dan Perancangan

Bab III berisi tentang analisis dan perancangan dari film animasi 3D ini.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bab IV berisi mengenai konstruksi dari hasil implementasi desain sistem yang telah dibangun berdasarkan hasil perancangan yang ada pada bab sebelumnya dengan membuat skenario dan hasil pengujian sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi mengenai kesimpulan dari seluruh penelitian yang dilakukan serta saran untuk perbaikan pada penelitian selanjutnya.