

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri animasi terus berkembang dengan pesat, seiring dengan meningkatnya permintaan akan kualitas visual yang lebih tinggi. Animasi memiliki berupa Jenis Teknik pembuatan yaitu 2D, 3D Claymation dan Salah satunya yang akan dibahas Penulis adalah animasi bergenre hybrid. Penulis membuat project Animasi Hybrid dan berfokus pada aspek 3D nya. Namun, dalam proses produksi film animasi hybrid, sering ditemukan tantangan dalam menciptakan proses yang dapat mendukung narasi pada animasinya. Salah satunya adalah menyatukan unsur 3D dan 2D agar saling benyambung satu sama lain. Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengatasi permasalahan yang ditemukan dalam proses produksi, serta untuk mengembangkan teknik-teknik yang dapat meningkatkan kualitas visual.

CV Parama Creative adalah sebuah Production House (PH) yang berfokus pada pembuatan konten multimedia. Salah satu karya yang sedang dikerjakan adalah sebuah animasi pendek berjudul "Missed". Animasi hybrid bergaya stylize ini berlatar perang antar kerajaan di sebuah tempat pasca perang, dengan dua tokoh utama yang saling berseteru. Animasi ini menggabungkan elemen animasi 2D dan 3D. Kebutuhan visual dalam pembuatan film animasi pendek "Missed" termasuk environment landscape 3D dan visual effect.

Untuk Aspek 3D Model environment Terdapat beberapa objek Berupa Bebatuan, Bangunan Hancur Seperti Rumah kuno ala era Majapahit dalam gaya *stylized*, dengan Genting tekstur tanah liat dan kerangka rumah Tekstur kayu dibuat dengan warna-warna solid dan gradasi sederhana dari software dari adobe substance, Lalu ada Candi setinggi sekitar 16 meter dengan detail yang minimalis dengan aksen cokelat yang terinspirasi dari era Kerajaan Majapahit yaitu Candi Jabung, Beberapa Tipe Pepohonan dari utuh sampai hancur Dengan gaya *Stylized*, Peralatan Perang seperti Panah, Menara kayu, Papan Perisai dan sebagainya .

Untuk Teknik Modelling 3D yang digunakan adalah Subdivision Surface *Modifier* untuk membuat bentuk halus dan melengkung yang umum dalam Environment Stylize, Sculpting yang awalnya dengan bentuk geometris primitive seperti kubus, silinder dan kemudian di pahat atau di bentuk sampai penampilan yang diinginkan terbentuk seperti yang ingin dicapai. Boolean *Modifier* untuk menggabungkan atau mengurangi bentuk untuk membentuk struktur, Selain objek 3D Modelling dibutuhkan Texturing menggunakan beberapa teknik seperti Hand-Painted Textures dengan pendekatan lukisan digital. menggunakan mode texture paint Blender UV Mapping. Pencahayaan dan Beberapa Visual Effect dengan Proses Langkah Compositing. dilakukan menggunakan Node Editor, di mana berbagai node dapat dihubungkan untuk mengatur elemen-elemen tersebut untuk hasil akhir yang kohesif seperti menggunakan teknik Toon Shader shader Toon BSDF untuk tampilan cel-shaded. Agar seperti terlihat menyatu 2D dan 3D.

Dengan latar belakang masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk membuat, mengeksplorasi, dan mendemonstrasikan beberapa adegan proses pada pembuatan animasi pendek "Missed". Penulis menggunakan software 3D bernama Blender untuk kebutuhan modelling, texturing, dan compositing. Pengujian dilakukan oleh artis ahli dari CV Parama Creative.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Pembuatan Environment dan asset efek pada film animasi "Missed".

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas maka, batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Membahas Environment 3D seperti bangunan dan Properti Perang. dan juga beberapa Visual efek seperti particle effect
2. Menggunakan Aplikasi Blender

3. Texture menggunakan software dari Adobe Substance
4. Teknik Modelling berupa Sculpting
5. Pengujian dilakukan kepada para ahli CV Parama Creative.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

Mengidentifikasi dan mendokumentasikan langkah-langkah produksi environment dalam film animasi 3D "Missed". Mengeksplorasi teknik-teknik pembuatan asset effect yang digunakan dalam film animasi 3D. Menyelesaikan Tugas Skripsi

1.5 Manfaat Penelitian

Mengembangkan kemampuan dalam pembuatan film animasi 3D, Menambah wawasan dan pengetahuan tentang teknik-teknik animasi 3D, khususnya dalam hal penciptaan lingkungan dan efek aset. Memberikan kontribusi akademis bagi pengembangan studi animasi 3D di Indonesia.

1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan

Menguraikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: Tinjauan Pustaka

Membahas teori-teori dan konsep-konsep yang relevan dengan produksi environment dan efek aset dalam animasi 3D.

BAB III: Metodologi Penelitian

Menjelaskan metode penelitian yang digunakan, termasuk desain penelitian, subjek penelitian, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV: Hasil dan Pembahasan

Menyajikan hasil penelitian dan pembahasan mengenai proses pembuatan environment dan efek aset dalam film animasi "Missed."

BAB V: Penutup

Berisi kesimpulan dari penelitian dan saran untuk penelitian lebih lanjut.

