

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi sudah menjadi kebutuhan penting di dunia. Salah satunya adalah dunia hiburan. Film animasi menjadi salah satu industri terbesar di dunia hiburan. Ada dua jenis film animasi yaitu film animasi murni dan film visual efek. animasi 3D merupakan salah satu bagian dari film animasi[1]. Terutama dengan penerapan mendalam teknologi efek khusus film 3D dan televisi, nilai tambah baru telah ditambahkan ke karya film dan televisi di era baru. Produksi animasi 3D harus didukung oleh teknologi 3D komputer yang memadai[2]. Salah satu tahapan produksi dalam industri animasi 3D adalah *Animating*. Proses animating adalah salah satu proses yang penting dalam produksi sebuah film animasi 3D, dalam hal ini merupakan hasil akhir proses animating yang berupa rangkaian gerak animasi. Peran animator yang bekerja dibalik proses ini sangatlah dibutuhkan untuk menciptakan gerak animasi yang terlihat nyata karena kualitas suatu gerak animasi sangatlah mempengaruhi proses penyampaian cerita yang terkandung dalam sebuah film animasi 3D[3].

Dunia animasi memiliki berbagai macam teknik yang dapat digunakan dalam proses produksi film animasi, diantaranya ada teknik *keyframing* dan *Motion Capture*. *keyframing* adalah jenis animasi 3D yang menggunakan transisi *keyframe* untuk menciptakan transisi gerakan yang halus. *Motion Capture* adalah teknik yang menggunakan perekaman gerakan dari objek bergerak, seperti menggunakan kamera atau sensor untuk melacak pergerakan seorang pemain yang sering disebut *Motion Capture Artist*[4]. Teknik animasi *keyframing* dapat ditingkatkan dengan menambahkan metode-metode tertentu untuk memberikan ciri khas tersendiri pada suatu animasi. Salah satu contohnya adalah dengan menggunakan metode "*Stepped Animation*".

"*Stepped Animation*" merupakan proses animasi yang dikerjakan dengan menahan satu *frame* animasi di antara dua *frame* atau lebih, hal ini dilakukan untuk menjaga gerakan animasi tetap konsisten pada setiap *frame* yang ada. Menggunakan metode "*Stepped Animation*" membantu proyek mendekati gaya yang Mendekati *style comic*. Salah satu film animasi 3D yang menggunakan metode ini adalah "*Spider-man: Across The Spider-verse*".

Pada film animasi "*Spider-man: Across The Spider-verse*" *art director* pada film tersebut menginginkan untuk tampilan dari animasi yang dikerjakan agar terlihat mirip seperti animasi tradisional yang digambar dengan tangan[5].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, permasalahan yang dihadapi ialah "Bagaimana cara pembuatan animasi pada film animasi 3D "Arunika" dengan metode "*Stepped Animation*" dapat mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian".

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, batasan masalah dalam makalah ini adalah sebagai berikut :

1. Proses Animating menggunakan metode "*Stepped Animation*".
2. Peneliti hanya akan membahas tentang metode dan proses animasi.
3. Peneliti tidak akan membahas tentang pengembangan dan penggunaan naskah.
4. Peneliti tidak akan membahas tentang pengembangan dan penggunaan *Storyboard*.
5. Peneliti tidak akan membahas soal metode *modeling character* ataupun *environment* yang digunakan pada film animasi.
6. Peneliti tidak akan membahas soal metode *Rigging* apa yang digunakan dan proses *Rigging character*.
7. Peneliti tidak akan membahas tentang cara pemasaran pada film animasi.
8. Peneliti tidak akan membahas soal metode *Texturing*, *Lighting* dan *Compositing* yang digunakan pada proses pembuatan film.
9. Peneliti tidak akan membahas tentang penceritaan pada film animasi 3D "Arunika".

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan animasi 3D pada *scene* "Perjalanan mengambil serum menggunakan metode "Stepped Animation" pada film animasi "Arunika".

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat terdiri dari tiga hal antara lain:

1. Bagi Akademik
Dapat memberikan referensi serta rujukan bagi peneliti atau pun animator untuk mencari tau tentang penggunaan metode "Stepped Animation" yang mungkin di masa mendatang nantinya akan menjadi tolak ukur kemungkin dan kesulitan pada industri animasi negeri ini ataupun penelitian mereka.
2. Bagi Masyarakat Luas
Hasil produksi dari film animasi 3D "Arunika" dapat menjadi sarana/media hiburan dengan cerita *Action* dan *Adventure* yang telah disajikan.
3. Bagi Peneliti
Dapat memberikan ilmu dan pengalaman pada ilmu bidang animasi 3D dari segi Teknis dan dapat menjadi tolak ukur kemampuan yang dimiliki peneliti dalam menguasai materi pada saat masa studi perkuliahan.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan tata cara serta urutan untuk menyusun sebuah penelitian. Sistematika penulisan terdiri dari pendahuluan, tujuan serta metode penelitian agar penulisan lebih rapi, runtut, serta terstruktur. Dalam penelitian ini terdapat beberapa bab, antara lain :

BAB I LATAR BELAKANG

Pada bab ini menjelaskan tentang masalah yang melatar belakangi penelitian ini, manfaat dari penelitian yang dilakukan, Batasan yang dihadapi dalam penelitian,

serta sistematika dalam penulisan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada Bab ini berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan penelitian. Konsep yang mendasari pembuatan film animasi 3D “Arunika”, Studi literatur, landasan teori, prinsip-prinsip animasi, konsep cerita yang serupa/mirip, referensi penggunaan metode “*Stepped Animation*”, Pengertian dari “Blender”, dan Pengertian dari “Adobe 3D Substance Painter”

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini akan menjelaskan analisis dan perancangan film animasi 3D “Arunika”. Analisa kebutuhan sistem dan kebutuhan produksi yang dikerjakan dengan metode “*Stepped Animation*” yang kemudian akan diimplementasikan dalam pembuatan film animasi 3D “Arunika”.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang dilakukan yang diakhiri dengan skala dari penilaian responden sebagai acuan penulis dalam mengembangkan animasi selanjutnya.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang dilakukan yang diakhiri dengan saran sebagai acuan penulis dalam mengembangkan animasi selanjutnya.