

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.

Sebelum munculnya teknologi komputer, animasi merupakan seni kerajinan. Selama puluhan tahun, hanya ada satu teknik dalam pembuatan animasi yaitu dengan menggambar manual yang biasa disebut animasi 2D tradisional atau 2D *hand-drawn*. Ketika teknologi komputer muncul dan berkembang, studio animasi mulai menggunakan teknik-teknik baru yang membuatnya lebih mudah dalam menganimasikan 2D *hand-drawn*. Teknik ini disebut teknik animasi hybrid dimana mereka mengkombinasikan animasi 2D *hand-drawn* dengan teknologi CGI [1]. Ada juga yang menyebutnya 2D/3D animation atau 2D/3D hybrid. Beberapa film animasi yang menggunakan teknik hybrid yaitu Iron Giant (1999), Treasure Planet (2000) dan Tekkonkinkreet (2006).

Mengkombinasikan objek 3D dengan 2D biasanya dilakukan untuk adegan yang memerlukan pergerakan kamera yang bagus atau animasi dengan background dan properti yang kompleks. Dibandingkan dengan menggambar tangan manual seluruh bagian animasi, menggunakan background 3D CGI memiliki banyak kelebihan, seperti mudah untuk menyesuaikan posisi kamera, sehingga tidak perlu menggambar ulang ketika ingin dibuat dengan sudut pandang lain. Selanjutnya, karakter 2D digambar menyesuaikan objek atau background 3D yang telah dibuat. Namun demikian, diperlukan kecocokan dari kedua media (2D dan 3D) agar terlihat selaras baik dalam segi visual, timing dan gerakan. Dengan pergerakan kamera dan

sudut pandang yang bagus, maka diharapkan animasi yang dihasilkan lebih dinamis dan tidak terkesan datar.

1.2 Rumusan Masalah.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu: Bagaimana cara mengolah animasi 2D agar dapat menampilkan pergerakan kamera dan perspektif dengan bantuan 3D?

1.3 Batasan Masalah.

Dalam menyusun penelitian ini, penulis merasa perlu untuk membatasi masalah agar tidak menyimpang dari tujuan semula. Untuk menghindari kerancuan dan pelebaran masalah, penulis membatasi pokok permasalahan pada:

1. Menampilkan style animasi 2D yang didukung dengan background 3D
2. Background dan properti akan dirancang menggunakan 3D
3. 2D akan diterapkan pada perancangan karakter
4. Pada perancangan 3D, akan menggunakan teknik cell shading atau toon shading.
5. Animasi karakter 2D akan menggunakan teknik frame by frame.
6. Bentuk akhir akan dikemas menjadi short movie.

1.4 Maksud dan Tujuan.

Maksud penelitian:

Mengimplementasikan teknik animasi hybrid dalam film pendek.

Tujuan penelitian:

1. Mengkombinasikan animasi 2D dan 3D
2. Memanfaatkan fitur kamera yang terdapat pada software 3D untuk diterapkan pada animasi 2D
3. Menghasilkan animasi 2D yang menampilkan pergerakan kamera dan sudut pandang seperti 3D.

1.5 Metode Penelitian.

Agar data yang diperoleh benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka diperlukan metode untuk mencapai tujuan penelitian. Metode-metode yang dipakai adalah sebagai berikut:

1.5.1 Pengumpulan Data.

1.5.1.1 Metode Studi Pustaka.

Proses pengumpulan data dengan mencari referensi berupa jurnal, artikel, situs internet dan buku atau e-book terkait Teknik animasi hybrid. Referensi tersebut didapat dari meda internet dan perpustakaan. Untuk e-book dan jurnal didapat dari google book dan google scholar.

1.5.1.2 Metode observasi.

Pengumpulan data dengan cara pengamatan terhadap film animasi ataupun film pendek yang menggunakan teknik animasi hybrid ataupun yang berkaitan dengan penelitian. Selain pengamatan terhadap film, juga dilakukan pengamatan terhadap tahap behind the scene film tersebut serta video tutorial tentang animasi hybrid atau yang berkaitan dengan penelitian.

1.5.2 Analisis Kebutuhan.

1.5.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.

Animasi dengan teknik hybrid dengan menggabungkan objek 3D dan 2D diharap mampu menampilkan pergerakan kamera seperti pan, tilt, pedestal, truck, zoom in dan zoom out serta perspektif layaknya film 3D dan.

1.5.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.

Analisis kebutuhan non fungsional meliputi penggunaan perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software) yang digunakan dalam memproduksi animasi dengan teknik hybrid.

1.5.3 Produksi.

1.5.3.1 Tahap Pra Produksi.

Tahap development dimana ide, tema dan naskah dibentuk, kemudian dibuat rancangan concept art dan storyboard sebagai acuan tahap berikutnya. Sketsa karakter, background dan property dibuat dalam concept art. kemudian dalam storyboard dibuat runtutan adegan sebagai acuan jalan cerita.

1.5.3.2 Tahap Produksi.

Pada tahap ini mulai dibuat rancangan model 3D yang didasarkan pada concept art, kemudian mulai menggambar karakter animasi 2D. dilanjutkan dengan proses coloring, sound serta animasi berdasarkan storyboard yang telah dibuat.

1.5.3 Tahap Pasca Produksi.

Tahap ini adalah tahap editing dan compositing. Hasil potongan-potongan adegan animasi dari proses render sementara, di edit dan disusun menjadi hasil akhir.

1.5.4 Evaluasi.

Hasil akhir dilakukan evaluasi apakah sudah sesuai dengan tujuan penelitian. Hambatan apa saja yang terjadi selama proses penelitian serta kelebihan dan kekurangan jika dibandingkan dengan penelitian lain yang serupa. Hal-hal apa saja yang perlu diperbaiki untuk meminimalisir kesalahan pada penelitian berikutnya.

1.6 Sistematika Penulisan.

Secara sistematis isi dari penelitian disusun sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode analisis dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Berisi teori yang berkaitan dengan animasi hybrid.

BAB III Analisis dan Perancangan.

Berisi tahap pra produksi yaitu perancangan naskah, konsep dan storyboard.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan.

Berisi tahap produksi dan pasca produksi.

BAB V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran yang dirangkum dari proses penelitian.

Daftar Pustaka

Berisi daftar-daftar pustaka yang digunakan dalam laporan penelitian.

