

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi adalah suatu teknik yang banyak sekali digunakan dalam dunia film dewasa ini, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dalam suatu film maupun bersatu dalam film live. Dunia film sebenarnya berakar dari fotografi, sedangkan animasi berakar dari dunia gambar, yaitu ilustrasi design grafis (desain komunikasi visual). Dapat dikatakan bahwa animasi merupakan suatu media yang lahir dari dua konversi atau disiplin, yaitu film dan gambar. Untuk dapat mengerti dan memakai teknik animasi, dua konversi tersebut harus dipahami dan dimengerti.[1] Animasi dibagi menjadi 2 jenis seperti animasi tiga dimensi ( 3D ) dan dua dimensi ( 2D ) . Animasi 2D tidak lagi di dihasilkan karena tahap manufaktur teknis membutuhkan proses yang tidak sederhana dan sangat rumit. Selain itu juga membutuhkan waktu produksi yang panjang . Sementara animasi 3D lebih cepat diproduksi untuk aset modal dan dapat menghasilkan karakter kisah animasi yang lebih mudah dan sederhana .[2]

Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Sebenarnya, sejak jaman dulu, manusia telah mencoba menganimasi gerak gambar binatang mereka, seperti yang ditemukan oleh para ahli purbakala di gua Lascaux Spanyol Utara, sudah berumur dua ratus ribu tahun lebih. Mereka mencoba untuk menangkap gerak cepat lari binatang, seperti babi hutan, bison atau kuda, digambarkannya dengan

delapan kaki dalam posisi yang berbeda dan bertumpuk. Software animasi yang berkembang dimasyarakat sangatlah banyak contohnya Autocad, 3D Max, Solidwork, Blender. Salah satu software yang paling sering digunakan adalah blender karena software ini mempunyai sifat open 2 source, blender merupakan software pengolahan 3 dimensi dan animasi yang bisa dijalankan di Windows, Mac, dan Linux. [3]

Dengan adanya media informasi menggunakan film Animasi 3D maka proses penyampaian suatu informasi akan lebih mudah untuk di pahami. Oleh karena itu penulis membuat Film Animasi 3D “Gaya hidup di masa pandemi covid 19”, ini untuk dapat mengedukasi masyarakat Indonesia tentang pentingnya kebersihan dan gaya hidup yang sehat di masa pandemi Covid 19 ini.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : “Bagaimana perancangan dan pembuatan latar belakang pada film animasi 3d gaya hidup di masa pandemi covid 19 ?”

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Film animasi mengacu pada cerita animasi “*Gaya hidup di masa pandemi covid 19*”.
2. Durasi dari film animasi *Gaya hidup di masa pandemi covid 19* adalah lebih dari 1 menit.
3. Target audiens dari film animasi ini adalah masyarakat umum.

4. Hasil akhir dari animasi ini akan ditayangkan melalui media online Youtube.
5. Software yang digunakan yaitu Blender 2.93.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk menerapkan teknik pembuatan latar belakang animasi 3d.

Serta memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Membuat film animasi berjudul "*Gaya hidup di masa pandemic covid 19*"
2. Menyampaikan pesan dalam film animasi "*Gaya hidup di masa pandemi covid 19*".

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat yaitu :

1. Menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta pada bidang Animasi.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian lain yang serupa.
3. Menyampaikan pesan yang ada dalam film animasi "*Gaya hidup di masa pandemi covid 19*" kepada penonton.
4. Mengajak penonton untuk menerapkan gaya hidup yang sehat.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode – metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan suatu penelitian. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian kali ini sebagai berikut:

#### 1. Metode Observasi

Kegiatan observasi terhadap video animasi 3D yang dibuat menggunakan software blender, dengan tujuan sebagai bahan referensi yang akan digunakan dalam penelitian. Metode ini dilakukan dengan memanfaatkan platform youtube.

#### 2. Metode Literatur

Dalam metode literatur ini penulis mengumpulkan data dari berbagai media seperti internet, jurnal, skripsi dan buku-buku yang terpercaya dan valid berkaitan dengan tema penelitian, yaitu pembuatan latar belakang animasi 3D menggunakan software blender, yang kemudian digunakan sebagai referensi dalam penelitian pembuatan latar belakang animasi 3D menggunakan software blender.

### 1.6.2 Metode Analisis

Penelitian ini menggunakan analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional.

### **1. Analisis Kebutuhan Fungsional**

Menganalisis kebutuhan fungsional apa saja yang dapat mendukung proses produksi pada film animasi 3D.

### **2. Analisis Kebutuhan Non Fungsional**

Menganalisis kebutuhan non fungsional apa saja yang mendukung proses produksi pada film animasi 3D.

#### **1.6.3 Metode Perancangan**

Metode perancangan yang digunakan dalam pembuatan animasi gaya hidup di masa pandemi covid 19 terdapat beberapa tahap yaitu:

1. Pra produksi
2. Produksi
3. Pasca produksi

#### **1.6.4 Evaluasi**

Meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam pembuatan latar belakang pada animasi gaya hidup di masa pandemi covid 19. Pengujian melibatkan objek dibidang animasi dan pakar dibidang multimedia. Hasil dari penelitian ini diuji menggunakan kuisioner dan hasil review mengenai pembuatan latar belakang animasi 3D.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Pada penyusunan penelitian ini agar bisa lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian bab-bab sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bagian ini berisi tentang apa yang menjadi konsentrasi dalam membuat skripsi ini. Mulai dari masalah penelitian, rumusan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan memberikan gambaran tahapan yang akan dilakukan dalam proses penelitian ini.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bagian ini berisi tentang teori yang terdiri dari pengertian maupun definisi yang dikutip baik dari jurnal maupun buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi.

## **BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN**

Pada bagian ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan sistem dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 3D.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bagian ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan latar belakang pada animasi 3D berjudul "gaya hidup di masa pandemi covid 19". Mulai dari proses produksi, dan pasca produksi.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bagian ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang di dalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Berisikan tentang referensi-referensi yang telah digunakan penulis sebagai bahan literatur dan acuan yang mendukung penelitian selama pembuatan skripsi.