

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat di berbagai sektor belakangan ini membuat manusia semakin mudah beraktivitas dan mendapatkan informasi. Tak hanya sektor inti seperti perekonomian, di sektor hiburan seperti perfilman juga ikut mengalami perkembangan. Film dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis, salah satunya animasi.

Animasi dalam perkembangannya memiliki beberapa teknik pembuatan, diantaranya animasi 2D, 3D dan *hybrid*. Pada dasarnya, animasi 2D dibuat secara tradisional dengan menggambar *frame* animasi satu demi satu baik di atas kertas maupun dengan *software* komputer. Berbeda dengan animasi 3D yang hampir sepenuhnya dibuat menggunakan *software* komputer. Kedua teknik animasi tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri.

Dibandingkan 3D, animasi 2D lebih simpel. Animasi 3D sangat terbatas, tergantung pada apa yang bisa dilakukan mesin. Berbeda dengan 2D dengan imajinasi tak terbatas dari sang penggambar (Katokotak, 2018)[1]. Hal tersebut dapat diartikan bahwa animasi 2D memiliki kekurangan dalam pembuatan sesuatu yang detail, sedangkan animasi 3D dalam pembuatannya tidak dapat sebebaskan animasi 2D.

Penggunaan teknik *hybrid* memungkinkan animator untuk menutupi kekurangan teknik animasi 2D maupun 3D sehingga proses pengerjaan bisa lebih cepat. Sebagai contoh, agar animator tidak perlu repot menggambar latar belakang secara *frame to frame*, ia bisa membuat sendiri aset latar belakang tersebut secara terpisah sehingga karakter dalam animasi hanya cukup 'ditempel' secara 2D pada model latar belakang 3D yang telah dirender sebelumnya. Atau sebaliknya, apabila animator ingin membuat animasi dengan latar belakang yang dinamis serta karakter yang kaku, maka ia dapat membuat model 3D untuk karakternya namun untuk latar belakangnya dikerjakan secara manual atau 2D.

Melihat kepraktisan pengaplikasian teknik *hybrid* diatas, penulis tertarik untuk menggunakan teknik tersebut dalam pembuatan film animasi "Earth's Frontline". Dipilihnya "Earth's Frontline" sebagai judul animasi ini karena isinya yang menceritakan tentang atmosfer yang pada dasarnya berfungsi sebagai pelindung bumi dari radiasi dan benda angkasa yang membahayakan bumi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dirumuskan maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana cara menerapkan teknik animasi *hybrid* dalam pembuatan dan perancangan film animasi "Earth's Frontline"?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah :

1. Menggunakan teknik *hybrid* (2D dan 3D)

2. Menggunakan aplikasi Blender 2.8 untuk pembuatan model latar belakang.
3. Menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6 untuk pembuatan animasi.
4. Dialog antar karakter menggunakan teks.
5. Durasi film tidak lebih dari 5 menit.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat menerapkan teknik animasi *hybrid* pada film animasi
2. Dapat menyajikan cerita karangan penulis tentang atmosfer dan fungsinya kedalam bentuk film animasi "Earth's Frontline."

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini antara lain :

1. Menjadi referensi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian terkait animasi *hybrid*.
2. Dapat menambah sedikit pengetahuan tentang atmosfer disamping fungsi utama film animasi " Earth's Frontline" sebagai hiburan.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian, penulis menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi. Teknik observasi dilakukan dengan cara menganalisis objek berupa film animasi dan dokumen yang telah ada. Sedangkan untuk pengujian, penulis menggunakan metode sampling purposive dimana peneliti menentukan jumlah dan kriteria khusus untuk responden yang sesuai dengan tujuan penelitian

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini menggunakan sistematika penulisan yang dibagi menjadi lima bab, yaitu :

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan dalam pembuatan film "Earth's Frontline".

2. Bab II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang teori-teori pendukung yang menjadi landasan dalam penelitian ini.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi tentang pembahasan proses perancangan dan pra produksi yang dilakukan pada pembuatan film animasi " Earth's Frontline".

4. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang pembahasan proses produksi, pasca produksi dan evaluasi dalam pembuatan film animasi “Earth’s Frontline”.

5. Bab V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari rumusan masalah dalam penelitian ini dan saran untuk penelitian selanjutnya.

