

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Serial animasi merupakan animasi yang ditayangkan berurutan dalam jangka waktu yang regular. Dalam pembuatan serial animasi pasti tidak terlepas dari hal teknis. Banyak penggunaan ulang asset yang sudah dibuat untuk menghemat waktu proses produksinya [1].

Sebuah animasi biasanya tampil dengan memasukkan gambar *in-between* dalam jumlah besar diantara gambar *key-Animation*. sebuah 30 menit animasi biasanya membutuhkan hamper 8000 gambar [2].

Banyak studio yang terkadang kewalahan memenuhi deadline seperti Studio Hoods entertainment yang sedang ramai dibicarakan karena kewalahan mengerjakan TV Anime "Märchen Mädchen" sehingga mereka terpaksa harus meliburkan TV Animenya selama 2 minggu [3]. Dalam pembuatan animasi ini penulis akan mencoba menggunakan software 3d yaitu blender 3d dalam proses pembuatan dan menganimasikan karakter 2d dalam animasi ini.

Alasan penulis menggunakan teknik animasi hybrid, sebagai contoh, seseorang yang mempunyai sebuah tim animasi yang mungkin tidak nyaman dengan medium yang akan digunakan. Jika tim animasi ini tidak mempunyai waktu yang cukup untuk berlatih dengan medium yang akan mereka gunakan, pada akhirnya medium ini tidak akan digunakan. Sama halnya seorang pelajar. Seringkali mereka terhalang oleh *deadline* memilih medium yang mereka kuasai daripada bereksperimen dengan medium yang baru [4].

Blender adalah software modelling, rendering dan animasi 3 dimensi yang kini menjadi primadona animator indonesia dan seluruh dunia [5].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang yang diuraikan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana cara menganimasikan karakter 2d menggunakan blender 3d?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan film animasi ini adalah :

- a. Penelitian berfokus pada penggunaan blender 3d untuk menganimasikan karakter pada animasi 2D.
- b. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Premiere CC 2017, Adobe After Effect CC 2017, Painttool SAI, Blender 3D, Crazy Bump.
- c. Film Animasi akan berdurasi kurang lebih 5 menit.
- d. Latar tempat yang terdapat didalam film akan dibuat menggunakan software 3D.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan skripsi ini adalah :

- a. Mempermudah proses animasi 2d.
- b. Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna memenuhi syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- c. Menerapkan materi yang telah dipelajari.

1.5 Metode Penelitian

Skripsi ini menggunakan Penelitian survei, dimana partisipan diminta untuk mengisi sebuah kuesioner. Peneliti juga menjabarkan cara-cara memperoleh data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan suatu metode atau prosedur yang digunakan untuk mendapatkan suatu informasi tentang apa saja yang harus dikerjakan pada saat melakukan pengelolaan data. Pada tahap pengumpulan data ini terdapat beberapa hal yang harus dilakukan untuk membangun sebuah film, yaitu sebagai berikut :

1.6.1.1 Metode Observasi

Melakukan adegan pertarungan untuk mempelajari gerak karakter dalam pertarungan pada bulan desember 2017 dan bulan april sampai mei 2018.

1.6.1.2 Metode Studi Literatur

Mengambil data dengan literatur yang bisa digunakan seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet, dengan menelusuri situs yang berhubungan dengan animasi pada bulan maret sampai mei 2018.

1.6.1.3 Metode Studi Pustaka

Proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial, dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh di AMIKOM Resource Center pada bulan desember 2017 sampai April 2018.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang dipakai adalah analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional. Sehingga animasi ini dapat digunakan dengan optimal.

1.6.3 Metode Perancangan Animasi

Femna Sijtsma, adalah animator yang telah memenangkan penghargaan di beberapa festival film, antara lain Rooklyn Film Festival. Berikut merupakan langkah-langkah dalam membuat film yang dipakai oleh Femna Sijtsma [6]:

- a. Menentukan ide cerita.
- b. Membuat karakter.
- c. Membuat Storyboard.
- d. Membuat Animatics.
- e. Membuat Background layout.
- f. Membuat Dope Sheets.
- g. Membuat Animasi Kasar.
- h. Clean Up.
- i. Inbetweening.
- j. Pewarnaan background secara digital.
- k. Mewarnai karakter secara digital.
- l. Compositing.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan skripsi ini penulis menjabarkan skripsi ini menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut [6]:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan materinya sebagian besar berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi antara lain: Tinjauan Umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, misalnya gambaran umum perusahaan (struktur organisasi, jabatan tugas dan wewenang), atau gambaran umum produk, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif,

kuantitatif, atau secara statistik. Selain itu, sebaiknya hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian (mampu menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah), menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat (dikerjakan), layak untuk digunakan (diimplementasikan).

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat semua pustaka yang dijadikan acuan dalam penulisan skripsi yaitu semua sumber yang dikutip. Daftar ini berguna untuk membantu pembaca yang ingin mencocokkan kutipan-kutipan yang terdapat dalam skripsi.