

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan industri perfilman dan teknologi komputer telah mengalami kemajuan yang sangat pesat dan saling mendukung dalam menciptakan suatu karya seni. Kegunaan teknologi komputer sangat dibutuhkan dalam memproduksi suatu proyek dalam industri perfilman. Mulai dari tahap ide perancangan hingga akhir proses produksi tidak terlepas dari peranan teknologi komputer. Perkembangan teknologi komputer ini juga mendorong berkembangnya sebuah informasi. Khususnya informasi mengenai dunia perfilman. Setiap tahun perkembangan industri perfilman senantiasa terus mengalami perubahan ke arah positif dari yang sebelumnya, khususnya di Indonesia.

Penggunaan komputer untuk animasi 3D banyak dimanfaatkan untuk menciptakan efek khusus (*special effect*). Seperti untuk mensimulasikan gerakan bulu atau rambut, menciptakan efek api dan air, serta untuk keperluan *motion capture*, merekam gerakan aktor manusia dan menggunakan informasi tersebut untuk menganimasikan model karakter digital dalam animasi 3D. Belakangan ini, teknologi animasi 3D juga dapat dipakai untuk keperluan dalam *performance capture*, merekam wajah, jari, dan berbagai ekspresi halus. Sejumlah film animasi yang dihasilkan dengan teknik 3D adalah *Toy Story* (Amerika Serikat), *Shrek* (Amerika Serikat), dan *Pocoyo* (Spanyol).

Dalam perkembangannya, dunia animasi kemudian mengenal istilah yang disebut *Computer Generated Imagery* (CGI), istilah khusus di bidang komputer grafis khususnya dalam komputer grafis 3D, untuk membuat efek khusus yang biasa digunakan dalam film, acara-acara tv, iklan, simulator, dan juga media cetak. Para *CG artist* menemukan banyak kemudahan seiring semakin banyaknya software yang muncul dalam bidang ini.

Namun, perkembangan teknologi tersebut tidak berbanding lurus dengan kualitas film animasi yang dihasilkan, khususnya di Indonesia. Kebanyakan film animasi 3D buatan Indonesia khususnya pada serial tv kurang begitu memperhatikan secara detail gerakan pada model karakter atau *character rig* itu sendiri, mulai dari *facial expression* (gerak ekspresi wajah), kemudian *lip-sync* (gerak bibir) dan juga gerak lekuk tubuh yang kurang luwes dan terlihat kaku. Contohnya dalam film serial animasi “Keluarga Somat”, walaupun cerita yang disajikan cukup menarik, tetapi dalam segi animasi terlihat masih kaku dan patah-patah. Berbeda jika dibandingkan dengan film serial animasi “Upin-Ipin”. Animasi yang dihasilkan sudah halus, hal tersebut dikarenakan pada 12 prinsip animasi yang diterapkan. Peneliti memandang bahwa proses *animation* yang dikerjakan oleh *animator* dalam tahapan produksi film animasi 3D harus memperhatikan 12 prinsip-prinsip animasi supaya gerakan yang dihasilkan karakter terlihat *believable* atau terlihat nyata yang seolah-olah karakter tersebut memiliki nyawa.

Maka dalam penelitian skripsi ini penulis mengangkat tema animasi dalam proses produksi film animasi pendek 3D dengan mengambil judul, **“Analisis dan Perancangan Anlmasi Karakter dalam Tahapan Produksi Film Anlmasi Pendek 3D “Time”**.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang animasi karakter dalam tahapan produksi film animasi pendek 3D “Time”?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini hanya mencakup sampai pada tahapan produksi.
2. Penelitian ini hanya berfokus pada proses *animation* terkait dalam pembuatan animasi pada karakter, tidak berfokus pada topik *modeling character, modeling environment, rigging, texturing* dan *rendering*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk meneliti lebih dalam tentang perancangan animasi karakter dan penerapan 12 prinsip animasi ke dalam film pendek 3D “Time” sehingga menghasilkan animasi karakter yang *believable*.

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui dan menguasai cara serta proses pembuatan animasi karakter (*character animation*) pada film pendek 3D “Time” menggunakan *Autodesk Maya* sebagai *software* pengembangnya.

2. Mengetahui dan memahami penerapan 12 prinsip-prinsip animasi pada pembuatan film animasi.
3. Mengembangkan kemampuan dasar *3D animation* agar dapat digunakan dalam pembuatan film animasi (*feature film*), *visual effect (VFX)*, dan *video game* karena menggunakan dasar prinsip yang sama.
4. Menghasilkan sebuah karya animasi yang dapat dijadikan sebagai *portfolio* atau *demoreel* yang dapat membantu dalam menghadapi dunia kerja.

1.5 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Demi mendapatkan data yang benar, relevan dan terarah sesuai topik yang dihadapi, maka diperlukan metode yang tepat untuk mencapai maksud dan tujuan penelitian. Adapun sumber data untuk kelengkapan kegiatan penelitian ini menggunakan metode-metode sebagai berikut:

a. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara melihat dan mempelajari video dan gambar-gambar yang berhubungan dengan pergerakan dan reaksi makhluk hidup, seperti manusia dan hewan terhadap lingkungan sekitar. Cara mendapatkannya yaitu dengan mengamati secara detail bagaimana mereka bergerak di kehidupan sehari-hari seperti cara berjalan, berlari, berbicara dan lain-lain. Bisa dengan merekamnya menggunakan kamera dan juga dengan mengunduh berbagai video-video tentang gerakan dan reaksi mereka di situs Youtube dan Vimeo.

Kemudian untuk mendapatkan referensi *acting* pada manusia yang akan digunakan dalam penelitian, peneliti dapat langsung merekam sendiri dengan berakting di depan kamera sesuai dengan shot yang dibutuhkan dalam cerita.

b. Metode Studi Pustaka

Mempelajari referensi dari jurnal ilmiah internasional maupun buku yang membahas tentang animasi dan penerapan 12 prinsip-prinsip animasi. Buku tentang animasi didapatkan dengan mengunduh versi *e-book* di internet, sedangkan jurnal internasional didapatkan dengan mengunduh file dari internet. Beberapa Jurnal yang dipelajari yaitu:

1. Richard Williams, *The Animator's Survival Kit*: 2001.
2. Ollie Johnston., Frank Thomas, *Disney Animation: The Illusion of Life*: 1981.
3. Keith Osborn, *Cartoon Character Animation with Maya: Mastering the Art of Exaggerated Animation*: 2015.
4. Andy Beane, *3D Animation Essentials*: 2012.

c. Dokumentasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan mulai dari studi pustaka sampai dengan implementasi, serta penarikan kesimpulan dan saran.

1.5.2 Metode Perancangan

Pada tahap ini yaitu mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan mulai dari ide cerita, konsep, lalu disusun menjadi *screenplay* dan dikembangkan ke tahap *storyboard*.

1.5.3 Metode Pengembangan

Pada tahap ini masuk pada tahapan produksi dimana animasi dibuat, dimulai dengan mengimport *character rig*, *asset*, dan audio *lip sync* yang akan

digunakan dalam *scene*. Kemudian menganimasikan karakter sesuai dengan ide cerita yang sudah dipersiapkan sebelumnya.

1.5.4 Metode Evaluasi

Metode evaluasi yang digunakan yaitu dengan mengecek *frame by frame* hasil animasi pada setiap *shot* untuk dilihat secara detail apa saja yang masih kurang pada prinsip-prinsip animasi yang diterapkan.

Lalu dilakukan survei menggunakan kuesioner kepada para ahli yang terdiri dari 3D *animator* untuk mengetahui apakah hasil dari penelitian ini layak atau tidak, untuk digunakan dalam produksi film animasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian disusun berdasarkan pokok-pokok permasalahan yang mencakup ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

1.6.1 BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

1.6.2 BAB II LANDASAN TEORI

Menguraikan dan membahas teori-teori yang berhubungan dengan konsep pembuatan animasi karakter dan 12 prinsip-prinsip animasi yang akan digunakan.

1.6.3 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menganalisis tentang apa yang akan dikembangkan dari proses dasar pembuatan animasi karakter dan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi karakter tersebut.

1.6.4 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisikan uraian tentang pembahasan dari pembuatan animasi karakter dan hasil analisis terhadap hasil akhir dari animasi yang telah dibuat.

1.6.5 BAB V PENUTUP

Berisikan kesimpulan dan saran dari perumusan masalah yang disampaikan.

