

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan data dan penelitian oleh Fernandes ibis (2001). Sekarang ini di tahun 2019 dunia film banyak menggunakan Teknik animasi baik sebagai salah satu kesatuan yang utuh maupun bersatu dengan film hidup yang lain. Animasi berasal dari dunia gambar, yaitu ilustrasi grafis [1]. Keinginan untuk membuat gambar yang hidup dan bergerak sebagai perantara dari suatu pengungkapan, merupakan dasar dari animasi awal. Gerakan gambar pada film animasi diciptakan dengan membuat sebuah gambar atau sebuah kerangka oleh animator. Gambar atau kerangka itu kemudian direkam dengan menggunakan kamera. Dengan kemajuan jaman berkaitan dengan masuknya dunia komputer atau digital, film animasi pun banyak mengalami perkembangan pesat di dunia komputer. Perkembangan teknologi komputer memudahkan pengembangan imajinasi menjadi lebih luas. Sebenarnya ada dua hal penting dalam proses pembuatan animasi, yaitu sebuah objek dan alur gerakannya. Dari kedua hal ini seorang animator ingin menyampaikan ide kreatifnya ke orang orang. Menurut saya, jika secara umum sebuah animasi memakai ilusi gerak agar terlihat nyata. Ilusi gerak merupakan perubahan secara visual yang dilihat oleh mata yang menyaksikannya. Jika yang terjadi hanya perubahan warna dan tidak disertai perubahan gerak, ini sudah terhitung animasi.

Azam dan Acan merupakan tokoh karakter utama anak kecil yang berumur 12 tahun. Cerita dalam Azam dan Acan ini hanya kisah kehidupannya dalam *nyantri* atau belajar di pesantren Syubbanul Wathon.

Menurut Beane dalam Hartono (2015:3) Animasi 3D adalah animasi yang berwujud tiga dimensi meskipun bukan dalam bentuk 3D yang sebenarnya, yaitu bukan fisiknya, namun dalam wujud 3D dalam layar kaca 2D (layar tv, bioskop, komputer, proyektor, dan media sejenisnya). Tidak seperti animasi 2D yang memiliki dimensi panjang (X) dan lebar (Y), animasi 3D memiliki kelebihan yaitu dimensi kedalaman (Z). Animasi 2 dimensi terlihat lebih mudah dibanding animasi 3 dimensi, karena keahlian yang dibutuhkan dalam animasi 2 dimensi adalah menggambar. Seorang animasi 2 dimensi diharuskan untuk menggambar dengan bagus agar menjadi animasi yang indah dan kelihatan hidup.[2]

Menurut Paryono (2019:8) Tren animasi 3D sudah dimulai sejak 2012 dan sampai sekarang di tahun 2019 terus meningkat.[3]

Maka dari itu solusi dari permasalahan tersebut, penulis berinisiatif untuk merubah proyek animasi 2 dimensi yang sudah ada menjadi 3 dimensi agar pengerjaannya lebih efektif dan efisien, juga karena SDM (Sumber Daya Manusia) yang penulis miliki tidak memiliki skill menggambar yang cukup baik. Dari pengalaman penulis yang bergelut di bidang 2 dimensi dan 3 dimensi, dan disini penulis ingin membuat animasi 3 dimensi dengan judul "Azam dan Acan" dalam seri "Arti Pertemanan" dari beberapa seri kedepan.

Film pendek "Azam dan Acan Arti Pertemanan" cara paling tepat adalah pembuatan seluruhnya menggunakan teknik animasi 3D dan aplikasi Blender 2.79. Karena aplikasi blender lebih mudah pengoperasiannya dibanding aplikasi 3D lainnya. Judul tersebut penulis pilih dikarenakan penulis mengangkat cerita dengan

tema social, tema ini dipilih karena penulis ingin memberikan ilustrasi tentang pertemanan lewat animasi 3 dimensi.

Dan dari latar belakang diatas cara yang paling tepat adalah penulis membuat skripsi yang berjudul “Pembuatan Film Pendek Animasi 3 Dimensi “Azam dan Acan” dengan Blender 3D 2.79”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka penulis menyimpulkan pokok permasalahannya adalah “Bagaimana membuat film animasi 3D dengan aplikasi blender 2.79” ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan animasi 3D ini, agar penelitian tidak menyimpang dari judul dan latar belakang, maka penulis menetapkan batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Pembuatan karakter animasi “Azam dan Acan” menggunakan *software* Blender 3D 2.79.
2. Pengolahan tekstur dalam objek 3D menggunakan *software* Adobe Photoshop CC.
3. Rigging dan penganimasian menggunakan *software* blender 3D 2.79.
4. Penelitian ini hanya membuat animasi Azam dan Acan 3D .
5. Hasil output file berupa video yang berformat MP4 dengan resolusi HD.
6. Dalam proses rendering, menggunakan *software* blender 3D 2.79.

7. Teknik animasi yang digunakan adalah teknik pose to pose / frame by frame.
8. Total durasi film kurang lebih sekitar 3 menit
9. Sasaran penonton untuk anak-anak, dan akan dipublikasikan ke *Youtube*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini merupakan syarat mutlak yang harus dipenuhi dalam menyelesaikan studi S1 Sistem Informasi. Adapun tujuan lain dan maksud penelitian ini :

1.4.1 Maksud Penelitian

Penelitian ini dimaksud untuk memperkenalkan animasi "Azam dan Acan" versi Animasi 3D.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut :

- a. Dapat mengetahui teknik, dan cara pembuatan animasi 3D menggunakan *software* Blender 3D 2.79
- b. Ikut serta membangun perkembangan industri animasi 3D di Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai penulis dalam film animasi “Azam dan Acan” dalam seri “Arti Pertemanan” adalah sebagai berikut :

1. Memahami bagaimana proses pembuatan film animasi berbasis 3D
2. Memahami bahwa film animasi merupakan salah satu sarana untuk menyampaikan informasi atau cerita.

1.6 Metode Penelitian

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

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Study Literatur

Merupakan sebuah metode yang memanfaatkan media internet untuk mengambil data yang berhubungan dengan animasi web melalui fasilitas *Youtube* ataupun web.

2. Metode Kepustakaan

Merupakan sebuah metode pengumpulan data dengan melakukan pengkajian dari berbagai sumber referensi penulis seperti buku. Pada tahap ini, hal-hal yang dipelajari sebagai berikut.

1.6.2 Metode Perancangan dan Pembuatan

Sebuah metode yang digunakan dalam proses pembuatan film animasi 3D akan melalui tahapan seperti, pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Berikut urutannya :

1.6.2.1 Pra Produksi :

- a. Ide cerita.
- b. Tema.
- c. Logline
- d. Sinopsis
- e. Diagram scene cerita
- f. *Screenplay*
- g. *Concept art*
- h. *Storyboard*

1.6.2.2 Produksi :

- a. Modelling
- b. Texturing
- c. Rigging
- d. Lighting
- e. Animation
- f. Rendering

1.6.2.3 Pasca Produksi :

- a. *Compositing* dan *editing*
- b. *Rendering* dan penentuan *video composition codec*[4].



1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikut ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan film animasi yang dibuat, pemaparan teori termasuk software dan hardware yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan yang terdiri dari kebutuhan fungsional dan non fungsional, tahap pengembangan yaitu konsep cerita, pembuatan storyboard, tahap pra produksi yaitu modelling dan animating.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang proses produksi animasi, membuat layout, menyusun objek, memberikan efek visual, memberikan audio, serta membuat output file berupa video berformat MP4.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan pembahasan secara menyeluruh dari pembuatan aplikasi ini dan saran-saran yang ditunjukkan pada pihak tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang literatur-literatur yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

LAMPIRAN

Berisi tentang semua lampiran yang dibutuhkan untuk pembuatan skripsi ini.

