

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang cukup pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru. Dunia animasi salah satunya, teknologi saat ini sangat membantu untuk produksi sebuah film animasi. Animasi adalah media hiburan yang tidak bisa lepas dari masyarakat yang diminati dari setiap kalangan masyarakat baik anak – anak sampai orang tua. Banyak animasi yang berkembang baik animasi 2D maupun animasi 3D, salah satunya adalah silhouette animasi.

Silhouette animasi adalah animasi dengan karakter terlihat sebagai siluet hitam atau bisa disebut gambar backlight. *Depth of field* dalam animasi 2D dapat digunakan untuk memberikan efek kedalaman gambar, memberikan dimensi pada gambar. Dengan didukung dengan teknik 3D layer, penerapan *depth of field* dapat mengatur letak benda dengan memberikan focus dan blur yang akan memberikan efek kedalaman.

Banyak sekali animasi yang berkembang menjadi macam-macam animasi yang populer dikalangan masyarakat dan memiliki ciri khas tersendiri. Salah satu jenis animasi yang saat ini belum populer adalah silhouette animasi. Animasi ini terbatas dalam penyajian adegan karena hanya menampilkan objek dari samping saja. Dengan menerapkan *depth of field* pada silhouette animasi dapat memunculkan inovasi baru dalam penyajian animasi sehingga meningkatkan kualitas animasi tersebut.

Melihat latar belakang diatas, mendorong penulis untuk membuat sebuah silhouette animasi yang berjudul "Alone" dengan menggunakan *depth of field*. Pada animasi ini penerapan *depth of field* dengan teknik 3d layer digunakan untuk membuat efek kedalaman tiga dimensi dengan maksud tujuan memberikan inovasi baru pada silhouette animasi dan menambah kualitas pada animasi ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana implementasi *depth of field* menggunakan 3d layer pada silhouette animasi "alone" ?

1.3 Batasan Masalah

Pembatas masalah dimaksudkan untuk menyerhankan ruang lingkup permasalahan. Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah meliputi:

1. Pembuatan animasi ini hanya membahas tentang bagaimana penerapan *depth of field* pada sebuah silhouette animasi.
2. Output yang dihasilkan berupa video animasi dan dapat dipublikasikan melalui media penyimpanan offline / online.
3. *Software* yang digunakan dalam pembuatan silhouette animasi antara lain:
 - a. Adobe Photoshop CC 2015.
 - b. Adobe After Effect CC 2015.
 - c. Adobe Premiere CC 2015.
 - d. Adobe Illustrator CC 2015.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk

1. Menganalisa, mendesain dan mengembangkan *silhouette animasi* menggunakan *depth of field* dengan teknik 3D layer.
2. Menghasilkan film animasi 2D berjudul "Alone".

1.5 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian dan pembuatan skripsi ini, peneliti melakukan pengumpulan bahan atau materi penelitian, berupa :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian dan pembuatan skripsi ini, peneliti melakukan pengumpulan bahan atau materi penelitian, berupa :

1.5.1.1 Data Primer

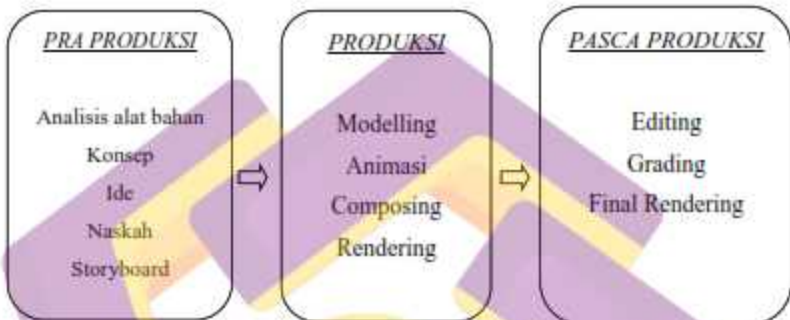
Pengumpulan data primer berasal dari literatur yang bersumber dari buku, artikel, jurnal, dan *website* maupun sumber pustaka lain yang membahas tentang *depth of field* dan 3d layer.

1.5.1.2 Data Sekunder

Mengambil beberapa *snapshot*, download referensi, dan pengambilan gambar mengenai tempat yang bisa dijadikan bahan visual dalam pembuatan animasi.

1.5.2 Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem pada penelitian ini adalah waterfall menurut M.Suyanto



1.5.2.1 Tahap Praproduksi

Merupakan tahap yang harus ditempuh sebelum memasuki proses produksi. Fungsi dari tahap ini adalah sebagai landasan utama dalam pembuatan film dimana jenis cerita, penokohan, alur cerita, dan pembentukan karakter film ditentukan ditahap ini. Berikut elemen – elemen dalam tahap PraProduksi yaitu

1. Analisis Alat Bahan

Menganalisis kebutuhan baik software maupun hardware yang dibutuhkan dalam pembuatan film. Kebutuhan software dan hardware memang sangat diutamakan karena untuk proses pembuatan animasi. Juga menganalisis kebutuhan bahan untuk pembuatan animasi seperti kertas tinta pensil dll.

2. Konsep

Membuat konsep cerita yang akan dibuat dengan ciri khas dan teknik yang akan digunakan dalam animasi tersebut.

3. Ide

Setelah konsep jadi barulah bisa menentukan ide cerita yang baik. Bagaimana plot cerita, genre film, dan penokohan.

4. Naskah

Naskah bisa dibuat setelah adanya konsep dan ide yang sudah matang, bentuk naskah sudah lebih jelas sudah ada tokoh, adegan, setting tempat dan angle camera.

5. Storyboard

Storyboard adalah visualisasi daripada naskah dalam bentuk gambar per adegan. Sebagai rancangan pergerakan objek yang akan dianimasikan supaya lebih jelas dan bisa dibaca oleh semua orang yang terlibat.

1.5.2.2 Tahap Produksi

1. Modeling

Proses membuat karakter beserta objek objek yang diperlukan.

2. Animasi

Setelah karakter, objek dan background siap. Proses selanjutnya adalah animasi. Mulai dari animasi karakter sampai background sesuai kebutuhan animasi

3. Visual Effect

Setelah animasi selesai, untuk lebih membuat animasi tersebut hidup tahap selanjutnya adalah visual efek , penambahan seperti api, asap, kabut adalah prosesnya.

4. Rendering

Rendering perscene dari animasi dan selanjutnya akan dicompose menjadi satu film.

1.5.2.3 Tahap Pasca Produksi

1. Composing

Proses composing adalah proses dimana animasi perscene digabungkan menjadi 1 dengan backsound, sound effect dan dubbing menjadi satu film yang sudah lengkap.

2. Grading

Proses selanjutnya adalah grading. Pewarnaan pada animasi. Penting karena memperhalus warna sehingga menyatu secara keseluruhan

3. Rendering

Proses terakhir menyatukan semua bahan menjadi film yang sudah jadi.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas penelitian ini, maka bagian-bagian dari skripsi ini dikelompokkan menjadi beberapa sub sub dengan sistematika sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini materinya sebagian besar berupa: latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi uraian teori tentang film kartun 2D, prinsip-prinsip animasi, jenis-jenis animasi, teknik animasi, proses pembuatan animasi, software yang digunakan dalam pembuatan film animasi

3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang tahapan pra produksi meliputi, pembuatan ide cerita, tema, pembuatan karakter, naskah visual dan storyboard

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan tahapan-tahapan perancangan film animasi dari produksi sampai pasca produksi

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh proses penelitian yang telah dilakukan