

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 3D semakin berkembang pesat dewasa ini dan semakin populer juga digunakan dalam berbagai macam kebutuhan yang semakin beragam seperti pada Industri Film, Game, Arsitektur, dan masih banyak lagi. Begitu juga di Indonesia dimana perkembangan animasi 3D yang semakin pesat. Kita sebut saja beberapa seperti animasi yang berjudul "*Adit & Sapo Jarwo*" dari studio MD Animation yang sudah menghiasi layar kaca televisi nasional, dan juga "*Kiko*" dari MNC Studio yang sudah tayang dilayar kaca sejak 2014 di RCTI. Tentu saja animasi 3D dan 2D yang dikenal hingga Internasional yaitu "*Battle of Surabaya*". Terbukti juga dari adanya forum animasi Indonesia (Ainaki), forum Indonesia CG (Indo CG), forum Blender Indonesia (FBI). Hal ini juga membuktikan meningkatnya geliat animasi di Indonesia terutama animasi 3D.

Didalam pembuatan animasi tidak lepas dari pergerakan kamera atau yang biasa disebut *Hotmove* atau dalam bahasa Indonesia bisa diartikan dimana seorang sinematografer menggunakan bidikan kamera mengartikulasikan atau memisahkan kedalaman atau volume ke gambar dua dimensi, untuk mengarahkan perhatian pemirsa, untuk mengekspresikan hal-hal dengan mudah dan jelas dalam lingkup tindakan, untuk mengubah *shot* (bidikan kamera) dengan cara sugestif (menimbulkan pikiran) *commentative* (menimbulkan komentar) atau *valuatif*

(bernilai), menggunakan kamera dengan sudut pandang karakter atau entitas dalam dunia cerita, untuk berkontribusi pada ritme sinematik film, dan mengundang penonton untuk terlibat dengan gerakan kamera, sehingga tercipta suatu kombinasi yang selaras dengan cerita dan mudah diterima oleh audien.

Hotmove atau gerakan bidikan kamera sudah dapat ditentukan ketika pembuatan skenario (*screenplay*) yang didalam berisi daftar adegan yang menggambarkan aksi diam dan sudut kamera. *Screenplay* ini berevolusi dari kebutuhan ekonomi, yaitu mengurangi biaya pengembangan adegan tanpa persiapan pada set. Kemudian berkembang ketika suara pada film diciptakan, kata-kata, efek suara, dan musik ditambahkan. Saat ini dengan menggunakan sistem audio, *screenplay* mencakup perintah produksi yang sangat eksplisit (Mehring,1990:232). Didalam skenario ada gerakan, tindakan, ekspresi, dialog karakter, dan narasi dimana gerakan kamera yang sesuai digunakan untuk meningkatkan emosi dari jalan cerita dan menyampaikannya ke penonton. Maka dari permasalahan yang ada penulis mendapat ide dan mengambil judul “Implementasi Hotmove pada Animasi 3D “Virtual Reality””.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah, maka dapat diambil permasalahan. Adapun permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini yaitu apa saja Implementasi Hotmove yang terdapat dalam animasi 3D “Virtual Reality”.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini hanya dibatasi pada pemodelan karakter dan properti, penteksturan karakter dan properti, penganimasian model tiga dimensi dan

penggunaan beberapa Hotmove atau gerakan kamera pada animasi “Virtual Reality”.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penelitian yang dilakukan adalah:

1. Mempelajari teknik Hotmove Hollywood Camera Work pergerakan kamera pada animasi 3D “Virtual Reality”.
2. Mengimplementasikan teknik Hotmove Hollywood Camera Work pergerakan kamera pada animasi 3D “Virtual Reality”.
3. Sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Menerapkan ilmu yang dicapai selama mengikuti pendidikan yang ditempuh dan juga selama duduk dibangku kuliahguna mendukung dalam penerapan ilmu dan diterapkan dalam aplikasi yang nyata.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan,antara lain:

1. Bagi penulis.
 - a. Memperoleh gelar sarjana komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Menerapkan ilmu yang dicapai selama mengikuti pendidikan yang ditempuh di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - c. Memperdalam pengetahuan penulis tentang perancangan animasi 3D dan teknik pergerakan kamera atau hotmove.

2. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta
 - a. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk skripsi berbasis animasi 3D.
 - b. Refrensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi bagi mahasiswa yang sedang mengambil skripsi mengenai animasi 3D.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data dalam perancangan animasi 3D "Virutal Reality" ini adalah:

1.6.1 Metode Observasi

Peneliti mengamati secara langsung obyek yang akan diteliti, terutama penggunaan Hotmove kamera pada animasi 3D.

1.6.2 Metode Studi Literatur

Mengumpulkan data yang berhubungan dengan perancangan animasi 3D dan permasalahan yang dibahas dengan memanfaatkan fasilitas internet seperti video tutorial dan artikel di web.

1.6.3 Metode Studi Pustaka

Mempelajari data-data dan arsip pembelajaran yang sudah ada sebagai acuan atau bahan referensi dalam memperoleh data informasi yang dibutuhkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memperjelas pembahasan, maka laporan ini disusun dalam sistematika sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Pada Bab ini dijelaskan secara singkat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisa.

BAB II : Landasan Teori

Pada Bab ini akan menerangkan tentang Kajian Pustaka, Definisi Animasi, Sejarah Animasi, Animasi 3D, Jenis-jenis Animasi, Proses Produksi Animasi, Prinsip Animasi, Hotmove, Sumber daya Manusia, Perangkat Lunak.

BAB III : Analisa dan Perancangan Sistem

Pada Bab ini menjelaskan tentang tahap perancangan animasi 3D atau pra-produksi dan Tehnik Perancangan.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada Bab ini membahas tentang pembuatan film kartun mulai dari tahap preproduksi, produksi sampai posproduksi.

BAB V : Kesimpulan dan Saran

Pada Bab ini meliputi kesimpulan yang didapat dari pembuatan film animasi 3D juga implementasi Hotmove untuk menciptakan simatografi yang lebih baik.