

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya era komputer dan digital, film animasi pun banyak mengalami perkembangan pesat, dengan bantuan teknologi komputer memudahkan para animator mendapatkan ide maupun terobosan terbaru dalam dunia perfilman. Dalam pembuatan film animasi 2D terdapat *background* yang merupakan unsur penting dan menjadi salah satu unsur utama sebagai pendukung terciptanya sebuah film animasi yang berkualitas dan dapat meningkatkan nilai jual animasi. Dalam animasi 2D *background* berbentuk 2 dimensi pula, sehingga memiliki keterbatasan pergerakan kamera sehingga sinematografi yang dihasilkan tidak maksimal bila dibandingkan dengan film 3D maupun film *live action*.

Dalam skripsi ini penulis akan membahas bagaimana proses implementasi teknik 3D layer scrolling dalam pembuatan film animasi 2 dimensi menggunakan after effect, serta pemanfaatan fitur 3D *space* pada software after effect untuk membuat ruang 3D supaya *background* memiliki ruang yang lebih leluasa dalam menentukan jarak, posisi, dan besar kecilnya gambar dapat diatur. Dengan memanfaatkan teknik tersebut diharapkan animasi yang dibuat akan jauh lebih menarik dan pergerakan setiap layer background animasi tidak bersifat monoton saja, namun juga dapat dilihat dari perspektif yang berbeda.

1.2 Rumusan Masalah

Ditinjau dari latar belakang masalah yang telah dibuat sebelumnya, maka didapatkan rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses implementasi teknik 3D layer scrolling dalam pembuatan film animasi 2D menggunakan After Effect.
2. Bagaimana pemanfaatan 3D space After Effect dapat membuat layer *background* terlihat tampak 3D serta penempatan jarak, posisi, dan besar kecilnya layer object dapat diatur agar animasi yang dihasilkan jauh lebih bagus.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan permasalahan yang ada dalam penelitian, maka dibuat batasan masalah terhadap apa yang diteliti seperti :

1. Penelitian ini hanya sebatas penerapan / implementasi teknik 3D layer scrolling dalam pembuatan film animasi 2 dimensi menggunakan after effect dan tidak sampai membuat animasi jadi.
2. Software yang digunakan adalah Adobe Photoshop CS6, dan Adobe After Effect CS6.
3. Pemanfaatan fitur 3D *space* yang ada dalam software After Effect untuk membuat ruang 3D.
4. Teknik 3D layer scrolling ini di terapkan pada *background* animasi.
5. File hasil render video yang digunakan berekstensi *.mp4*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh penulis dalam pembuatan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

1. Mampu memberikan pembelajaran bagaimana proses implementasi teknik 3d layer scrolling dalam pembuatan film animasi 2 dimensi menggunakan after effect dapat meningkatkan kualitas animasi.
2. Memanfaatkan gambar-gambar yang sudah ada baik dari internet maupun hasil buatan sendiri untuk keperluan pembuatan background untuk animasi.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis, diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan tentang proses pembuatan film animasi 2 Dimensi.
2. Dapat menerapkan teori dan praktikum yang sudah dipelajari selama mengikuti perkuliahan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Dapat memenuhi syarat untuk menyelesaikan program studi Strata Satu (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
4. Bisa menjadi tolak ukur dalam bidang multimedia, dalam hal ini kemampuan dalam membuat animasi.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan skripsi ini penulis memerlukan data yang lengkap dan benar, dengan adanya data yang diperlukan diharapkan dapat membantu proses penyusunan skripsi ini selesai lebih cepat dan sesuai dengan hasil yang diinginkan.

Beberapa metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data, antara lain :

1. Metode Literatur

Metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur yang ada, seperti buku, referensi-referensi, perpustakaan maupun internet yaitu untuk mencari data dan bahan-bahan yang dibutuhkan penulis, kemudian dikumpulkan menjadi data yang akurat dan benar.

2. Metode Observasi

Pengumpulan data menggunakan metode observasi ini bertujuan untuk memperoleh data yang diperlukan penulis dengan cara melihat dan mempelajari video maupun contoh gambar serta hal-hal yang berkaitan dengan masalah-masalah yang akan dibahas penulis dalam pembuatan skripsi ini.

1.6.2 Metode Desain

Pada tahap perancangan ini, proses implementasi teknik 3D layer scrolling akan disesuaikan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan mulai dari pembuatan *background/foreground*, pembuatan karakter dan animasi karakter. Material yang

dibutuhkan berupa *image*/gambar yang sudah diolah menggunakan software pengolah gambar menjadi beberapa bagian gambar terpisah kemudian di edit kembali menggunakan software after effect dan ditata sedemikian rupa agar tampak memiliki kedalaman ruang sehingga animasi yang dihasilkan memiliki kesan yang berbeda.

1.6.3 Metode Pengembangan

Pemanfaatan 3D space pada software After Effect dalam proses implementasi teknik 3D layer scrolling dalam pembuatan film animasi 2 dimensi menggunakan after effect.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembaca dalam mengetahui isi dari skripsi ini, penulis membagi setiap pokok bahasan kedalam beberapa bagian diantaranya :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan menguraikan hal-hal seperti latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisikan tentang tinjauan pustaka, dasar teori, sejarah animasi, macam-macam animasi, jenis animasi, prinsip animasi, proses pembuatan animasi, kebutuhan sumber daya manusia, peralatan dasar pembuatan film katun, dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menjelaskan mulai dari analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan, dan perancangan yang meliputi proses perancangan desain karakter, perancangan layout dan perancangan 3D background, pengumpulan gambar-gambar sebagai bahan, dan texture.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan di jelaskan mengenai proses produksi, mulai dari pembuatan background / foreground, pembuatan karakter, animasi karakter. Kemudian pada proses pasca produksi akan dilakukan proses editing & compositing, serta implementasi teknik 3D layer scrolling, penambahan *visual effect* dan *rendering*.

BAB V : PENUTUP

Bab ini membahas mengenai kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil proses implementasi teknik 3d layer scrolling yang dilakukan, serta saran dan kritik yang didapatkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis.