

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan film animasi maupun *motion graphics* khususnya di Indonesia mengalami peningkatan yang cukup pesat. Karya-karya buatan anak bangsa banyak bermunculan di jejaring sosial *youtube* dan televisi, bahkan film animasi produksi studio lokal sudah ada yang tampil di bioskop dan memperoleh beberapa penghargaan. Tidak jauh berbeda dengan film animasi, *motion graphics* juga banyak diminati, penggunaannya banyak ditemui di dalam video edukasi, video promosi, profil perusahaan, *opening title* pada sebuah film, dan lain-lain.

Film animasi merupakan rangkaian dari urutan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita. Film animasi dapat berupa 2D (dua dimensi) maupun 3D (tiga dimensi). Film animasi berbeda dengan *motion graphics*, meskipun sama-sama terdiri dari *sequence* gambar namun *motion graphics* lebih berfokus pada penyampaian informasi melalui gabungan elemen grafis baik 2D maupun 3D yang kemudian diolah sedemikian rupa sehingga memunculkan ilusi gerak. *Motion graphics* tidak menitik beratkan pada animasi karakter seperti gerakan tangan, gerakan kaki, *lip-synch*, dan sebagainya. Pada penerapannya baik film animasi maupun *motion graphics*, keduanya sering dipergunakan secara bersamaan pada saat proses penyelesaian hasil akhir sebuah film animasi. Dalam sebuah film animasi, umumnya *motion graphics* dipergunakan dalam pembuatan *opening title*, *opening sequence*, dan *background*.

Berdasarkan informasi tersebut penulis tertarik membuat film animasi pendek dengan menggabungkan *2D motion graphics* dan animasi karakter 3D. Peran *motion graphics* pada penelitian yang akan dilakukan penulis tidak hanya sebagai *opening title* atau *background* saja, namun juga digunakan untuk menyampaikan jalan cerita. Adegan tidak sepenuhnya dibuat dalam animasi 3D namun beberapa dibuatkan ilustrasi gambar dalam grafis 2D yang diolah sedemikian rupa dan kemudian digerakkan. Hal ini juga dimaksudkan untuk mempersingkat durasi cerita dan *rendering* pada software animasi 3D. Kombinasi antara karakter dalam bentuk animasi 3D dengan penyajian beberapa *scene* dalam bentuk *2D motion graphics*, diharapkan dapat menjadi variasi dalam pembuatan dan penyampaian jalan cerita sebuah film animasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis mencoba menerapkan dan membuat rumusan masalah yaitu bagaimana membuat film animasi pendek dengan menggunakan *2D motion graphics* dan animasi 3D ?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah pada penulisan dan penelitian ini meliputi :

1. Film animasi berupa cerita pendek inspiratif.
2. Animasi karakter dibuat dalam grafis 3D.
3. Beberapa *scene* dibuat menggunakan *2D motion graphics*.
4. *Editing*, penggabungan animasi 3D dan *2D motion graphics*.
5. *Rendering* ke dalam format mp4 dengan resolusi 1280x720p.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk menerapkan 2D *motion graphics* dan animasi 3D dalam pembuatan film animasi pendek, dengan tujuan :

1. Merancang dan membuat film animasi pendek dengan tampilan 2D-3D.
2. Memanfaatkan penggunaan 2D *motion graphics* untuk mempersingkat durasi dan membuat variasi jalan cerita film animasi 3D.
3. Mengetahui dan menerapkan *3D animation production pipeline*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

- Penerapan ilmu yang diperoleh selama belajar di dalam dan di luar perkuliahan.
- Melatih penulis dalam pembuatan laporan penelitian.
- Sebagai syarat kelulusan program studi Diploma III jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A.Md).

1.5.2 Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

- Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir dan film animasi pendek.
- Referensi karya ilmiah bagi mahasiswa yang sedang mengambil Tugas Akhir.

1.5.3 Bagi Masyarakat Umum dan Peminat Multimedia

- Sebagai referensi dalam pembuatan film animasi pendek.
- Dapat digunakan sebagai acuan untuk kemudian dikembangkan.
- Masyarakat dapat menikmati sajian film animasi pendek inspiratif dalam grafis 2D-3D.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data yang diperlukan sebagai bahan penelitian maka penulis menggunakan beberapa metode sebagai berikut :

1.6.1.1 Metode Observasi

Pengamatan secara langsung terhadap film-film animasi 3D populer dan konten-konten video yang dibuat dengan *2D motion graphics*.

1.6.1.2 Metode Kepustakaan

Pengumpulan data dengan bersumber pada internet, jurnal, skripsi, dan buku sebagai referensi pembuatan *motton graphics* dan film animasi pendek 3D.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan film animasi pendek pada penelitian ini menggunakan *3D animation production pipeline*, yaitu dengan melalui tahapan Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini dibagi secara sistematis ke dalam 5 bab, yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, hingga sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Membahas konsep dasar dan teori umum yang berkaitan dengan topik penelitian, berupa definisi-definisi mengenai animasi, *motion graphics*, teknik pembuatan dan penerapan grafis 2D-3D.

BAB III : PERANCANGAN

Bab ini berisi proses Pra Produksi sebagai tahap awal perancangan film animasi pendek yang akan dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas perancangan dan pembuatan film animasi pendek yang dikerjakan, urutan-urutan pekerjaan yang dilakukan selama proses berlangsung, hingga hasil akhir.

BAB V : PENUTUP

Bagian yang berisi tentang kesimpulan dan *point* penting dari rangkuman hasil penelitian yang dilakukan, saran penggunaan terhadap objek penelitian dan pengembangan untuk memperoleh hasil yang lebih baik dari versi sekarang.