

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia animasi dalam perkembangannya tidak dapat dilepaskan dari teknologi informatika. Dalam era teknologi informatika yang berkembang pesat setiap harinya, produksi sebuah film animasi menjadi sangat terbantu dengan adanya bantuan komputer dan perangkat lunak. Animasi merupakan bagian dari sebuah desain objek yang kerap kali digunakan untuk menciptakan sebuah karya yang menarik dan interaktif. Animasi dapat dipahami sebagai gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Alur pergerakan bisa berupa bentuk, posisi, transparansi dan lain nya.

Motion Comic adalah formasi sebuah komik yang mengkombinasikan antara elemen komik dan elemen animasi. *Depth of Field* dalam sebuah animasi 2D dapat digunakan untuk memberikan efek dimensi pada gambar. Dengan permainan *blur* dan *focus* pada kamera akan memberikan kesan kedalaman pada gambar. Dalam perfilman kedalaman membantu memfokuskan mata pemirsa pada objek atau daerah tertentu dalam frame. Penerapan *depth of field* dalam sebuah film animasi dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satu nya adalah teknik 3d layer. 3d layer adalah sebuah mode dalam aplikasi *after effect* yang membantu sebuah objek 2 dimensi memiliki kedalaman gambar layaknya objek 3 dimensi.

Di dalam dunia animasi sangat banyak di temukan berbagai macam bentuk animasi yang tentu saja memiliki ciri khas tersendiri. Salah satu jenis animasi yang saat ini belum terlalu populer di Indonesia adalah bentuk *motion comic*. Animasi bentuk *motion comic* kurang terlalu populer karena cenderung terlihat kurang menarik dari segi visual. Dengan menerapkan *Depth of field* pada animasi *motion comic* , dapat memunculkan inovasi baru untuk meningkatkan kualitas visual animasi *motion comic*.

Melihat latar belakang diatas, mendorong penulis untuk membuat sebuah animasi *motion comic* 2D yang berjudul 'HELLO' dengan menggunakan tehnik *Depth of Field*. Pada film ini *depth of field* digunakan untuk memberikan kesan ilusi tiga dimensi pada layar datar film dua dimensi. Inti utama dalam pembuatan makalah yang diberi judul implementasi *depth of field* dengan menggunakan teknik 3d layer pada animasi motion comic "hello" adalah penggunaan teknik 3d layer dalam penerapan *depth of field* pada animasi motion comic HELLO untuk meningkatkan kualitas animasi dengan model motion comic.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang diatas, mendorong penulis untuk membuat sebuah animasi motion comic yang berjudul 'HELLO' dengan menerapkan *Depth of Field* menggunakan tehnik 3d Layer. Pada film ini penerapan *depth of field* digunakan untuk memberikan kesan kedalaman layaknya objek tiga dimensi. Inti utama dalam pembuatan makalah ini adalah penerapan *depth of field* dalam animasi motion comic HELLO untuk meningkatkan kualitas animasi dengan model *motion comic*.