

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berbagai cara dapat digunakan dalam proses pembuatan animasi 3D, salah satunya yaitu dengan menggunakan teknik *pose to pose*. Dalam pembuatan animasi menggunakan metode *pose to pose* berbeda dengan *straight ahead*. Jika *straight ahead* digunakan, animator menggambar gerakan animasi satu per satu. Sementara dalam *pose to pose* animator menentukan beberapa *pose* perubahan gerak yang paling menonjol terlebih dahulu yang juga dikenal dengan *extreme pose*, kemudian gerakan diperhalus dengan menyisipkan gerakan antara atau *inbetween*[1]. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis memutuskan untuk menggunakan metode *pose to pose*.

Semakin berkembangnya teknologi juga mempengaruhi kemajuan animasi, yang sebelumnya animasi memiliki resolusi dan frame rate rendah, sekarang animasi dapat dibuat dengan resolusi dan frame rate yang tinggi yang mengikuti perkembangan teknologi yang mumpuni. Karena hal itu, penulis memutuskan untuk membuat animasi 3D pendek dengan resolusi 1920x1080 dan *frame rate* 60 *frames* per detik. Animasi 3D pendek ini diharapkan dapat menyampaikan pesan yang terkandung di dalamnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang tertulis maka, dapat ditemukan permasalahan yaitu: “Bagaimana merancang dan membuat animasi 3D pendek “Greedy” menggunakan teknik *pose to pose*?”.

1.3 Batasan Masalah

Supaya pembahasan tidak menyimpang dan lebih terarah pada pokok permasalahan yang dibahas dalam “Perancangan dan Pembuatan Animasi 3D

pendek “*Greedy*” Menggunakan Teknik *Pose to Pose*” dapat disimpulkan permasalahan yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Animasi yang dibuat adalah animasi 3 dimensi.
2. Teknik yang digunakan adalah teknik *Pose to Pose*.
3. Animasi yang dibuat memiliki resolusi 1920x1080 *pixel*.
4. Animasi yang dibuat memiliki *frame rate* 60 *frames* per detik.
5. Durasi untuk animasi 3D ini tidak lebih dari 5 menit.
6. Pesan yang terkandung dalam animasi dapat tersampaikan kepada penonton.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Beberapa maksud dan tujuan yang ingin penulis capai dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan Pendidikan program sarjana studi Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu tentang animasi yang didapat selama menempuh pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Dapat menjadi kajian informasi yang berguna untuk yang sedang melakukan penelitian skripsi.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat ilmu dan penjelasan lebih lanjut tentang bagaimana membuat rancangan dan membuat animasi 3D, dan dapat menjadi kajian informasi bagi orang-orang yang sedang menempuh skripsi.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian animasi 3D pendek “*Greedy*” dapat dijelaskan sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengambilan Data

Dalam mengumpulkan data penulis mengumpulkan data dengan beberapa metode sebagai berikut.

1.6.1.1 Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka merupakan metode pengumpulan data teoritis terkait dari beberapa literatur buku pustaka, internet, beberapa jurnal ilmiah nasional maupun internasional yang digunakan untuk penunjang dalam mengumpulkan data untuk melengkapi penyusunan laporan terkait dengan masalah yang sedang dibahas.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan metode penelitian dengan dialog tanya jawab dengan pihak ahli cerita animasi.

1.6.2 Metode Observasi

Metode observasi merupakan metode yang dilakukan dengan mengamati untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan serta dapat digunakan sebagai *key visual* seperti tema, *design*, dan referensi utama.

1.6.3 Metode Analisis

Metode analisis adalah metode yang digunakan untuk pengumpulan data dan informasi yang berkaitan kebutuhan-kebutuhan dalam proses perancangan dan pembuatan animasi 3D.

1.6.4 Metode Produksi

Beberapa metode perancangan yang digunakan dalam proses pembuatan animasi *Greedy* sebagai berikut:

1. Pra Produksi
2. Produksi

3. Pasca Produksi

1.7 Sistematika Penulisan

Pada sistem penulisan ini dituliskan beberapa urutan dan sistematika penulisan yang digunakan untuk mempermudah penulisan penelitian.

Berikut urutan sistematika penulisan skripsi:

BAB I: PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka, teori pengertian animasi, 3D Blender, teknik *pose to pose*, resolusi, *frame rate*, dan analisa kebutuhan sistem dalam proses pembuatan animasi.

BAB III: PERANCANGAN DAN PEMBUATAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang gambaran umum, analisa kebutuhan sistem dan proses pra produksi dalam pembuatan animasi *Greedy*.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan animasi dengan metode 3D pada animasi *Greedy* dengan teknik *pose to pose*, penerapan prinsip animasi *pose to pose*, dan rendering dengan resolusi 1920x1080 dan *frame rate* 60 *frames* per detik.

BAB V: PENUTUP

Dalam bab ini adalah penutup dari penyusunan skripsi yang di dalamnya tertulis kesimpulan dan saran.