BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi berangkat dari fitur pada film, komedi situasi, iklan, *website*, telepon seluler, saat ini hadir dimana-mana. Animasi menurut *Jill Nelmes* (Nelmes, 2003) adalah salah satu praktek pembuatan film yang paling menonjol dari abad kedua puluh satu awal, dan akhirnya, setelah bertahun-tahun dianggap sebagai anak tiri yang meminggirkan untuk film *live-action*, mendapatkan pengakuan komersial dan kritis sebagai bahasa fondasi kunci kontemporer budaya visual yang dalam dirinya sendiri. Selain memperluas jangkauan, mengubah definisi, dan menantang bentuk-bentuk visual yang lain, animasi saat ini terus menerus mendunia dan mulai mengalahkan film *live-shoot*. Pengamatan yang paling menarik tentang keberhasilan pada film animasi seperti *Chicken Run*, *Shrek*, *Monster Inc.*, adalah bahwa animasi mampu terus menerus berkembang secara teknologi dan visual. Animasi telah berhasil dijadikan salah satu hiburan unik yang memiliki *audience* dan popularitas yang terus meningkat.

Animasi berasal dari kata latin *animare*, yang berarti "membuat hidup atau mengisi dengan napas" (Horn, 2006), dengan kata lain animasi membuat gambar menjadi tampak hidup. Animator mencari berbagai macam cara untuk mengelabui mata manusia. Enam belas rangkaian gambar, masing-masing menampilkan perubahan dari cemberut menjadi tersenyum. Gambar yang sebenarnya berdiri sendiri-sendiri jika diganti-ganti dengan sangat cepat, mata akan melihat mereka

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

sebagai satu gambar yang bergerak. Ini efek yang disebut '*Persistence of the vision'*.

Film animasi yang kebanyakan produksi Jepang dan Amerika, berkembang di Indonesia sejak tahun 1980. Indonesia semakin memperlihatkan perkembangan serta minat dalam upaya meningkatkan kualitas dari film animasi mulai abad 21. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya jumlah penggemar film animasi, munculnya rumah-rumah produksi untuk animasi, diadakannya festival-festival film animasi, keberadaan sekolah-sekolah animasi serta forum-forum atau komunitas animasi.

Animasi di Indonesia saat ini banyak diisi oleh film-film animasi hasil produksi Negara lain. Fenomena "*Ipin dan Upin*" dari Malaysia atau "*Little Krishna*" dari India, pada harian kompas (Sulaeman, 2010), memunculkan pertanyaan tentang animasi lokal dapat mengisi layar televisi Indonesia. Sisi teknis merupakan salah satu bagian dalam animasi yang harus dikembangkan.

Sama seperti animasi 3D, 2D memiliki *audience* tersendiri. Hal ini terbukti dengan banyaknya peminat film-film 2D hasil produksi Jepang seperti *Naruto*, *Dragon Ball*, *One piece*, dan lain sebagainya. Animasi 2D tidak memiliki batasan spasial seperti pada 3D. Batasan spasial ini yang menyebabkan animasi 3D tidak dapat membuat *morph* seperti yang diinginkan animator. Animasi 3D selalu menampilkan segi realistis dari berbagai unsur animasi, dan tidak dapat menjangkau beberapa fantasi yang bisa dicapai oleh animasi 2D, seperti gerakan, warna, bayangan dan *outline*. Kelemahan yang dimiliki animasi 3D ini memunculkan teknik baru dalam hal finishing. *Finishing* yang berkembang

tersebut memiliki hasil akhir animasi 3D yang tampak seperti 2D. Teknik ini dinamakan *Cell Shading*.

Dari dasar pemikiran tersebut maka pada Tugas Akhir ini membahas tentang Film Animasi 3D Berbasis 2D Menggunakan Teknik *Cell Shading*. Pada proyek Tugas Akhir ini membahas tentang proses pembuatan film animasi 3D berupa *environment* yang diberikan teknik cell shading untuk digabungkan dengan animasi karakter 2D, *rendering* hingga *finishing*. Animasi karakter 2D dan cerita mengambil referensi dari karya Tugas Akhir Ratna yang berjudul **Pembuatan film Naratif Animasi 2D Berjudul *"The Postman Story"* (Animasi Karakter 2D dan Konsep Cerita).**

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka Tugas Akhir ini dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat animasi 3D dengan teknik cell shading untuk digabungkan dengan animasi 2D?
2. Bagaimana memproduksi film animasi yang sesuai untuk anak-anak pra-sekolah secara visual?

1.3 Batasan Masalah

Fokus pada Tugas akhir ini membahas tentang teknik yang digunakan untuk menggabungkan animasi 3D dan 2D dan finishing. Poin-poin batasan pada Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

1. Menggunakan referensi cerita dan karakter dari Tugas Akhir Ratna **Pembuatan film Naratif Animasi 2D Berjudul *"The Postman Story"* (Animasi Karakter 2D dan Konsep Cerita)**.
2. Membuat environment 3D berupa *modeling* dan *coloring* pada *environments* dan *properties* menggunakan *teknik cell* shading yang sesuai dengan animasi karakter 2D ketika digabungkan.
3. Menampilkan hasil visual yang sesuai untuk anak pra-sekolah.
4. Memberikan audio pada animasi berdasarkan *storyboard* yang didapat dari Tugas Akhir Ratna **Pembuatan film Naratif Animasi 2D Berjudul *"The Postman Story"* (Animasi Karakter 2D dan Konsep Cerita)**.

1.4 Tujuan

Tujuan dari Tugas Akhir ini secara umum adalah membuat *environment* 3D dengan teknik *cell shading* yang disesuaikan dengan animasi karakter 2D. Model, warna, dan pencahayaan disesuaikan dengan gambar pak pos pada animasi 2D. Tujuan khusus yang ingin di capai dalam Tugas akhir ini antara lain:

1. Menyempurnakan animasi tokoh 2D *postman* dari karya Tugas Akhir Ratna **Pembuatan film Naratif Animasi 2D Berjudul *"The Postman Story"* (Animasi Karakter 2D dan Konsep Cerita)**.
2. Memperlajari teknik *cell shading* pada animasi 3D yang disesuaikan dengan animasi 2D.
3. Membuat film yang sesuai untuk anak pra-sekolah.
4. Dapat memproduksi film animasi dengan gabungan teknik 2D dan 3D yang memiliki hasil visual 2D.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

1.5 Manfaat Proyek

Hasil Tugas akhir ini adalah animasi yang merupakan penggabungan environment 3D dan tokoh 2D. Adapun manfaat yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kesan baru dalam bidang animasi Indonesia khususnya di STIKOM Surabaya.
2. Mengenalkan profesi pak pos kepada anak-anak pra-sekolah sebagai pengantar surat.

INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA