

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tugas Akhir ini membuat film animasi 3D (tiga dimensi) *action* dengan menggunakan teknik *compositing visual effect* yang berjudul “*The Cambo*” dengan tujuan animasi yang bertemakan tentang *action*. Film yang bertemakan tentang *action* dan sering kita jumpai adegan pertarungan dan, lebih cenderung ke unsur kekerasan. Supaya bisa diterima oleh anak-anak, animasi lebih bisa diterima dan mempunyai filter lebih dari pada film live shot dan tetap butuh dampingan orang tua untuk menonton. Selain itu animasi yang ini bertujuan memperkaya animasi *action* yang masih jarang sekali diproduksi oleh studio animasi yang ada di Indonesia. Dikarenakan fim yang bercerita tentang *action* lebih di dominasi oleh film-film dengan teknik live shot di dibandingkan dengan teknik animasi. Oleh karena itu Tugas Akhir ini mengangkat cerita tentang *action* yang dikemas dalam bentuk animasi 3D (tiga dimensi). Disisi lain juga sebagai pemacu semangat bagi para animator yang saat ini kondisi animasi di Indonesia sendiri semakin berkembang dan bisa bersaing mengisi hiburan pertelevisian nasional, meskipun mayoritas masih diisi animasi dari Negara tetangga.

Perkembangan teknologi saat ini sangatlah mudah untuk mendapat bermacam-macam informasi yang dibutuhkan. Ketika dulu kita mendapatkan informasi atau berita dari sebuah koran yang setiap pagi hari ada yang mengantarkan koran jika kita berlangganan di setiap bulannya. Sedangkan seiring

perkembangan teknologi informasi kita bisa menonton televisi yang penyajiannya *audio* dan *visual*. Acara televisi juga tidak hanya menampilkan berita sebagai kebutuhan informasi kita, namun juga ada hiburan dari acara music, film, animasi dan masih banyak lagi.

Animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat, sedangkan karakter adalah bisa berupa orang, hewan, tumbuhan atau maupun objek lainnya yang dituangkan dalam bentuk 2D “dua dimensi” maupun dalam bentuk 3D “tiga dimensi”. Sehingga karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar yang beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan special efek

Dalam majalah *Concept* vol 04 edisi 22 tahun 2008, dijelaskan bahwa berdasarkan penerapannya animasi sendiri terbagi menjadi dua dimensi atau sering disebut dengan istilah 2D dan tiga dimensi sering juga disebut 3D. Animasi 2D menggunakan dua sudut pandang yang mewakili 2 sudut pandang yang mewakili lebar-gerakan kiri kanan dan tinggi gerakan atas bawah, yang biasa kita lihat pada beberapa serial animasi yaitu *Tom & Jerry*, *Doraemon*, *Dragon Ball*, *Scoobydoo*. Sedangkan Animasi tiga dimensi memiliki tiga sudut pandang yang mewakili dua sudut pandang dari animasi 2D, ditambah gerakan maju mundur dimana objek akan lebih berisi. Tiga sudut pandang objek akan membuat gerakan yang lebih realistis karena dapat disertakan dengan efek-efek realistis contohnya bayangan tubuh manusia. Beberapa contoh animasi 3D yaitu *Sherk*, *Cars*, *Toys Story*, *Ratatouille*, *Antz*, *Monster inc* dan masih banyak lagi.

Menurut Harlord Whitaker and Jhon Hallas dalam buku *Timing For Animation* tahun 2006, dijelaskan bahwa animasi sendiri sangat membutuhkan banyak gambar dalam jumlah besar untuk menampilkan setiap detiknya. Bahkan, untuk beberapa aksi tertentu animator harus menganimasikannya setiap frame dari 24 frame yang ada untuk menciptakan gerakan yang *luwes* dan gemulai yang ada di layar.

Produksi film animasi sangat boros waktu dan biaya. Oleh sebab itu tidak disarankan untuk membuat animasi melebihi yang dibutuhkan, lalu mengeditnya belakangan (seperti pada film-film nonanimasi) sehingga sangat tidak ekonomis. Dalam film-film kartun, sutradara sudah menghitung dan merencanakan waktu bagi setiap aksi secara seksama sehingga tugas animator adalah bekerja sebaik-baiknya dalam batasan waktu tersebut dan tidak perlu menggambar melebihi yang telah ditentukan oleh sutradara.

Menurut Wahyu Aditya pendiri Helomotion Perkembangan Animasi di Indonesia sendiri jika di bandingkan dengan Jepang yang notabennya sejak 1950an mereka sudah membuat dan menghasilkan ratusan ribu film animasi. Sedangkan industri animasi di Indonesia baru berjalan di tahun 1990an sekitar 50an.

Animasi yang menjadi salah satu sebuah industri hiburan yang mayoritas target penontonnya anak-anak menjadi ke semua usia. Pada bioskop di Indonesia juga banyak film-film animasi ditayangkan. Namun sayangnya lagi-lagi bukan dari anak bangsa sendiri yang membuat animasi tersebut melainkan dari negara lain. Animasi yang ditayangkan adalah milik negara tetangga, misalnya: Upin &

Ipin dari Malaysia. Sebenarnya di Indonesia memiliki potensi yang sama terjun di industry ini.

Di era digital ini, perkembangan teknologi yang semakin memudahkan kita. Apalagi di era modern ini istilah robot sangat akrab didengar. Kehadirannya mungkin sangat jarang dijumpai di banyak tempat. Setidaknya seringkali diartikan sebagai mesin berbentuk manusia yang bisa melakukan gerakan seperti manusia. Robot tersebut bisa diprogram untuk membantu pekerjaan manusia untuk mempermudah pekerjaan kita, misalnya pemanfaatan robot di kalangan industri pada pabrik-pabrik yang produksi produknya menggunakan mesin. Tapi sayangnya teknologi itu seperti pisau bermata dua. Dimana bisa menjadi bomerang bagi yang kurang bijak memanfaatkannya yang bisa menjadi suatu hal dapat merugikan.

Berdasarkan dari fenomena tersebut, proyek Tugas Akhir yang akan dibuat, yaitu membuat film animasi 3D action yang berjudul “ The Cambo dengan menggunakan perpaduan teknik composite visual effect ”. Film animasi ini menceritakan tentang kecanggihan teknologi yang sedang berkembang pesat dan seorang wanita yang menjadi agen rahasia yang sedang melakukan penyelidikan adanya senjata pemusnah masal yang berbentuk robot diciptakan di sebuah pabrik. Untuk pemilihan menggunakan 3D animation agar dapat memacu para calon animator untuk segera memproduksi film animasi yang bisa mengisi program televisi nasional dengan karya anak bangsa sendiri. Menumbuhkan semangat para

animator-animator dengan persaingan yang sehat khususnya di dunia animasi Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar masalah, maka pembatasan masalah dari proyek tugas akhir ini adalah:

1. Bagaimana cara membuat film animasi 3D yang bergenre *action* ?
2. Bagaimana cara membuat karakter 3D robot *humanoid* ?
3. Bagaimana cara membuat seting environment 3d berkonsep *futuristik* ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah, maka pembatasan masalah dari proyek tugas akhir ini adalah:

1. Membuat film animasi 3D yang bergenre *action*
2. Membuat karakter 3D robot *humannoid*
3. Membuat seting environment 3d berkonsep *futuristik*?

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin disampaikan dalam pembuatan film 3D animasi ini adalah sebagai berikut ini :

1. Membuat film animasi 3D Action.
2. Membuat film animasi 3D dengan menggunakan karakter robot *humanoid*.
3. Membuat film animasi 3D dengan penggabungan *compositing visual effect*.

1.5 Manfaat

Tugas Akhir ini diharapkan dapat menghasilkan beberapa manfaat pada banyak pihak seperti berikut ini:

1. Manfaat untuk kalangan akademisi baik mahasiswa ataupun pengamat animasi dapat dijadikan referensi tambahan dan masukan-masukan untuk melakukan kajian dan pengembangan pengkaryaan secara lebih mendalam dan lebih lanjut.
2. Manfaat untuk industri animasi Indonesia pada umumnya diharapkan film animasi ini dapat memperkaya judul film animasi yang di buat dari Animator-animator Indonesia, sekaligus mengembangkan teknik pengerjaan film animasi agar peranimasian di Indonesia dapat mengisi acara televisi yang hingga saat ini masih membeli animasi dari Negara tetangga sebelah.
3. Manfaat untuk penulis adalah sebagai pendalaman wawasan sekaligus penerapan teori dan keilmuan tentang peranimasian.