



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat di Indonesia diimbangi dengan perkembangan industri perfilman. Sineas dalam negeri tertarik untuk bereksplorasi dan berkreasi lebih lanjut dalam pembuatan sebuah *movie*. Begitu pula dengan film animasi, baik 2 Dimensi (2D) maupun 3 Dimensi (3D) banyak sekali dijumpai di layar televisi, ini adalah salah satu dari sekian banyak kreasi yang dibuat sineas dalam negeri sebagai penyesuaian terhadap keinginan pasar dan perkembangan teknologi.

Dari banyaknya film animasi yang ada disebabkan beralihnya pola pikir masyarakat yang menginginkan sesuatu yang berbeda sebagai tontonan mereka. Di beberapa lapisan masyarakat menginginkan tontonan yang lebih berkualitas dari yang biasa mereka tonton. Segmentasi untuk film animasi sekarang mulai bergeser dari yang dikhususkan untuk anak kecil, sekarang berkembang menjadi ke semua umur. Penyebabnya antara lain kualitas film animasi sekarang ini berkembang dari yang mulanya hanya 2D menjadi 3D yang terasa lebih dekat karena realitasnya. Film animasi di Indonesia sudah lama dikenal masyarakat karena banyak stasiun televisi nasional menyiarkan karya film animasi mulai dari animasi lokal atau dalam negeri maupun luar negeri.

Tantangan utama film animasi di Indonesia adalah masuknya film animasi produksi internasional yang banyak diputar di televisi. Animasi Indonesia setidaknya mampu bersaing dengan animasi bertaraf internasional yang notabene sudah lebih dahulu terjun di dunia film animasi. Masyarakat juga dapat berperan sebagai penilai animasi yang baik untuk mereka tonton. Saat ini, karya film animasi yang banyak dipublikasikan ke media adalah animasi 3D. Animasi 3D ini banyak dipakai karena dalam pembuatannya lebih singkat dan mudah dibandingkan dengan animasi 2D yang relatif lebih lama dalam pengerjaannya. Animasi 2D merupakan animasi klasik yang telah lama dipakai dan lebih dahulu digunakan sebelum beralih ke era animasi 3D. Alasan tersebut yang digunakan dalam Tugas Akhir ini untuk mencari alternatif pembuatan animasi selain animasi 3D. Banyak teknik yang digunakan untuk pembuatan animasi 2D, tetapi untuk proyek TA kali ini khusus menggunakan teknik *rotoscopy* dengan hasil akhir *footage* animasi vektor 2D.

Hasil akhir proses pembuatan animasi ini akan digabungkan dengan *direct footage* pada proses *editing* dengan penggunaan *special effect splitscreen*. Penerapan animasi menggunakan teknik *splitscreen* jarang dilakukan untuk film animasi di Indonesia terlebih jika yang digabungkan animasi dengan *direct footage*. Meskipun penggabungan dengan teknik *splitscreen* seperti ini sering digunakan oleh film-film Indie, yang penggunaannya hanya sebatas penggabungan antara *direct footage* saja.

Untuk itu, di proyek TA ini ditawarkan solusi kreatif penggabungan animasi 2D dan *direct footage* dengan teknik editing *splitscreen*, di samping peluang penggabungan dengan *footage* yang lainnya. Jenis gambar animasi 2D yang digunakan di *movie* ini adalah animasi vektor dengan teknik *rotoscopy*.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan diklasifikasikan menjadi tiga hal, yakni.

1. Pembuatan animasi vektor 2D yang didasarkan dari *direct footage* yang sebelumnya sudah dilakukan pengambilan gambar (proses *shooting*).
2. Teknik *rotoscopy* untuk pembuatan animasi 2D yang digunakan di proyek ini menjadi salah satu cara yang akan diterapkan sebagai solusi untuk dapat mewujudkan teknik *split screen* antara animasi dengan *live footage*.
3. Penerapan *editing special effect splitscreen* dengan penggabungan dua *footage* yang berbeda yakni animasi dengan *live footage* ini dapat diwujudkan dalam satu kesatuan komposisi *movie* yang harmoni atau utuh.

1.3 Batasan Masalah

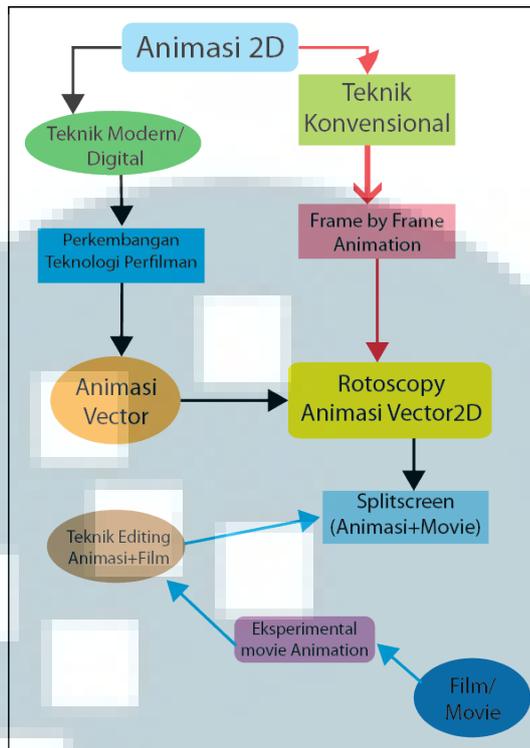
Dalam pengerjaan proyek TA ini,

1. Terapan animasi 2D digunakan dalam produksi *live action movie* dengan teknik *splitscreen*, yakni penggabungan *direct footage* dengan *footage* gambar 2D.
2. Laporan ini hanya difokuskan pada pembuatan animasinya, bukan pada cerita (*storytelling* atau *plot visualisation*). seperti yang telah tertulis di judul laporan Tugas Akhir.
3. Penelitian dan pengerjaan difokuskan pada implementasi pembuatan animasi 2D *vector* dengan teknik *rotoscopy* dalam lingkup kerja seorang animator.
4. Kerjasama dalam tim yang solid untuk pengerjaan *movie* ini dan setiap anggota tim mengerti dan bertanggung jawab atas tugasnya masing-masing.

1.4 Mind Mapping

Mind mapping dalam laporan ini difungsikan sebagai pembatas dan pengfokusan lingkup pembahasan Tugas Akhir, dan agar pembahasan penulisan tidak melebar, maka difokuskan pada proses *mind mapping* ini.

Dalam pembuatan makalah ini dijabarkan alur berpikir dan butir-butir utama yang akan digunakan, serta alur pemikiran yang dijelaskan lebih lanjut pada bagan di bawah ini.



Bagan 1.1 *Mind Mapping*.

Penjelasan bagan.

Sejarah Animasi mencatat, bahwa animasi *rotoscopy* merupakan teknik lama yang digunakan seorang animator untuk pembuatan animasi. Cara yang dipakai terbilang masih konservatif, maksudnya proses *tracing* (menjiplak gambar) satu per satu foto atau gambar yang akan dianimasikan hal ini ditujukan untuk mendapat acuan gerakan animasi. Dalam metode ini secara tidak langsung digunakanlah *frame by frame* (FBF) dalam pembuatannya yang harus disesuaikan antara gerakan satu dengan yang lainnya. Metode *rotoscopy* banyak mengalami perkembangan sejalan dengan industri film, karena animasi banyak menginspirasi dan memberikan kontribusi baik teknik maupun teknologi.

Dari segi digitalisasinya, perlengkapan pembuatan animasi banyak yang menjadi inspirasi penemuan di industri sinematografi, seperti penemuan *optical theater* oleh Emile Reynaud merupakan cikal bakal dari proyektor. Begitu pula dengan kamera film yang diadaptasi dari animasi *frame by frame*. Animasi yang mulanya digambar dengan tangan digantikan data-data di komputer di dalam buku karangan Tony White "*Animation from Pencil to Pixel*". *Pixel* yang dimaksud di sini adalah sebutan untuk animasi yang ditayangkan di televisi yang dibuat dengan komputer. Animasi yang dibuat dengan komputer khususnya untuk animasi 2D memiliki gaya gambar yang berbeda dengan buatan tangan, dan cenderung lebih simpel. Animasi jenis ini dinamakan *vector Animation*.

Proyek TA ranah animasi ini adalah penggabungan dari teknik *rotoscopy* sebagai panduan gerakan dengan *vector Animation* untuk jenis gambar animasinya. Setelah Proses pembuatan animasi selesai dilakukan penggabungan dengan *direct footage* untuk proses *editing*-nya yang mengangkat tema *splitscreen*. Untuk proses *editing* sendiri tidak akan banyak dibahas di makalah ini, hanya sebagai pelengkap makalah saja, karena proses *editing* di luar ranah topik laporan untuk membahasnya.

1.5 Rumusan Masalah

Berangkat dari batasan dan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan beberapa hal sebagai berikut.

1. Bagaimanakah cara pembuatan animasi vektor 2D dengan teknik *rotoscopy* dan penerapannya?
2. Gaya gambar karakter animasi seperti apa yang sesuai dan mendukung penceritaan keseluruhan *movie*?
3. Bagaimana pengaturan waktu dan gerakan animasi dengan *direct footage* hasil *shooting*, agar gerakannya alami dan saling mendukung?
4. Bagaimanakah peran animasi dalam mendukung penceritaan di dalam sebuah *movie*?

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam proyek Tugas Akhir ini.

1. Menghasilkan alternatif cara pembuatan animasi vektor 2D dengan teknik *rotoscopy* secara digital dan penerapannya.
2. Menemukan gaya gambar yang mendukung penceritaan dari *movie* proyek Tugas Akhir.
3. Menemukan sebuah metode dan cara untuk proses sinkronisasi antara animasi dengan *direct footage*.

4. Menghasilkan sebuah karya eksperimental gabungan antara animasi 2D dengan *direct footage* dalam bentuk *movie*.

1.7 Manfaat Penelitian

Terapan animasi vektor 2D dengan teknik *rotoscopy* di dalam *movie* untuk Tugas Akhir ini secara tidak langsung memberikan kontribusi dan inovasi bagi perkembangan sinematografi di Indonesia. Selain itu manfaat pembuatan makalah ini.

1. Membuka peluang untuk mengeksplorasi lebih lanjut aplikasi animasi ke dalam industri perfilman terutama Animasi 2D.
2. Mengangkat kembali animasi 2D di tengah maraknya Animasi 3D di Indonesia.
3. Mengeksplorasi dan mengadaptasi teknik pembuatan animasi klasik (tradisional) dengan proses digitalisasi.

UMMN