

1. LATAR BELAKANG

Animasi adalah sekumpulan gambar-gambar yang diam yang digerakan secara cepat dengan menggunakan sebuah alat. Di dalam dunia perfilman animasi sekarang ini ada dua macam film animasi, yaitu film animasi 2D dan animasi 3D. Menurut Christian Aditya (2018), animasi 3D adalah sebuah produk dari grafis komputer 3D. Banyak studio animasi saat ini yang mulai membuat animasi 2D dengan menggunakan aplikasi 3D seperti aplikasi Blender dan Maya. Disney merupakan salah satu studio animasi yang mencoba bereksperimen dengan ini. Contohnya filmnya seperti film pendek “Paperman”, ini merupakan sebuah film eksperimen dari Disney yang dibuat untuk mencari cara untuk menggabungkan animasi 2D dengan 3D. Dengan animasi 3D menyerupai 2D, animasi dapat terlihat unik dan berbeda dari film-film animasi yang biasanya terlihat realistik. Juga dapat membuka banyak penemuan variasi *style* animasi 3D, studio-studio animasi pada saat ini memiliki *style* menyerupai animasi 2D sendiri-sendiri, seperti film animasi “Spider-Man: Into the Spider-Verse” oleh Sony Pictures yang menyerupai *style* komik-komik *superhero* dan *watercolor*.

Penulis berperan sebagai *environment designer* dalam animasi “Tree of Life” yang merupakan animasi 2D. Peran *environment designer* dalam sebuah pembuatan film adalah membuat dan mendesain lingkungan dan lokasi yang akan ditempatkan tokoh-tokoh dalam sebuah film. Pengerjaan untuk *environment* dalam animasi “Tree of Life” adalah animasi 3D yang menyerupai animasi 2D. Seorang peneliti bernama Al-rubaye Omar (2023) pernah melakukan penelitian terhadap *environment* animasi 3D yang menyerupai animasi 2D dalam tesisnya yang berjudul “Stylized 3D scene using Blender”. Dalam tesis ini dijelaskan tentang caranya membuat sebuah *environment* 3D di Blender menjadi terlihat seperti *art style* Studio Ghibli, yang memiliki *style* 2D dalam film-filmnya. Tesis ini menjadi acuan penulis untuk bereksplorasi dengan teknik yang berbeda.

“Tree of Life” merupakan sebuah film pendek yang menceritakan tentang seorang gadis SMA bernama Fel yang ingin menyelamatkan ibunya yang sedang

koma dari pada monster pencabut nyawa di dunia lain. Film ini berlatar di tahun 2024 dan berlokasi di dunia nyata dan di dunia lain, dunia nyata merupakan rumah sakit dimana ibunya yang koma dirawat, dan di dunia lain merupakan dunia *Tree of Life* atau Pohon Kehidupan dimana kesadaran ibunya berada.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Permasalahan yang akan diangkat dalam penulisan ini adalah bagaimana cara *environment designer* membuat *environment* “Tree of Life” terlihat 2D dalam dunia lain dan dunia nyata terlihat berbeda.

1.2. BATASAN MASALAH

Dengan rumusan masalah yang sudah tertera, batasan penelitian untuk permasalahan ini adalah bagaimana aplikasi 3D Blender dapat membuat *environment* “Tree of Life” dalam dunia lain yang akan muncul dalam *scene 5 - shot 2* yaitu *scene* Fel dan ibunya sedang duduk di perumpunan memandang pegunungan dan pohon “Tree of Life” dan dunia nyata yang akan muncul dalam *scene 8 - shot 1* yaitu *scene* Fel dan ibunya berpelukan di rumah sakit yang memperlihatkan pohon “Tree of Life” menjadi terlihat 2 dimensi.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengerti bagaimana cara membuat *environment* “Tree of Life” terlihat 2D dalam dunia lain dan dunia nyata. Penelitian ini juga bermanfaat untuk mempelajari cara-cara baru untuk membuat *environment* 3D terlihat 2 dimensi dalam penelitian yang serupa.

2. STUDI LITERATUR

2.1.Teknik pembuatan *environment* terlihat 2D dalam *modeling* 3D

Menurut Al-rubaye Omar dalam tesisnya “Stylized 3d Scene Using Blender” (2023), ada banyak variasi teknik dan metode yang digunakan untuk menciptakan objek-objek digital di ruang 3 dimensi. Salah satu tekniknya adalah menggunakan