

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tragedi Surabaya 10 November 1945 adalah peristiwa bersejarah dalam perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia, di mana setelah proklamasi kemerdekaan pada 17 Agustus 1945, rakyat Indonesia, yang dipimpin oleh Bung Tomo, menolak ultimatum Inggris untuk menyerah, dan pertempuran sengit pun meletus di Surabaya sebagai simbol perlawanan terhadap penjajahan. Namun, minat generasi muda terhadap sejarah perjuangan nasional seperti peristiwa ini semakin menurun, seperti yang diungkapkan dalam jurnal (Arri Novrizal, dkk., 2022), menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar sejarah berdampak pada melemahnya rasa nasionalisme di kalangan generasi muda. Kurangnya metode pembelajaran yang menarik menjadi salah satu penyebab utama minimnya ketertarikan mereka terhadap sejarah. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif yang dapat menyampaikan nilai-nilai sejarah dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan teknologi animasi 3D untuk menggambarkan peristiwa bersejarah secara visual.

Animasi 3D memiliki potensi besar untuk meningkatkan daya tarik dalam penyampaian sejarah ini. Animasi 3D dapat menghasilkan visualisasi yang lebih hidup, menjadikan sejarah lebih mudah dipahami dan menghidupkan kembali peristiwa tersebut dengan cara yang ekspresif. Teknik *texturing* dan *morphing* dapat menciptakan karakter dan suasana yang lebih realistis, serta memperlihatkan perubahan ekspresi wajah yang mendalam, menciptakan koneksi emosional yang lebih kuat dengan penonton.

Namun, dalam pengembangan animasi 3D, tantangan besar muncul dalam menciptakan animasi karakter yang semi realistis dan dinamis. Tanpa teknologi yang tepat, animasi bisa terasa kaku dan tidak natural. Masalah utama yang sering dihadapi adalah bagaimana menghasilkan pergerakan karakter yang halus dan ekspresi wajah yang sesuai dengan emosi yang ingin disampaikan, seperti semangat perjuangan atau keberanian. Selain itu, teknik *texturing* yang kurang presisi juga dapat mengurangi kualitas visual, membuat karakter dan objek terlihat tidak

autentik.

Untuk mengatasi masalah ini, proyek ini menggunakan teknik animasi *pose to pose* agar gerakan karakter dalam animasi terlihat lebih halus dan semi realistis, karena teknik ini memungkinkan animator menentukan pose-pose kunci (*key pose*) terlebih dahulu sebelum mengisi gerakan di antaranya, sehingga hasil gerakan dapat dikontrol secara presisi. Dengan teknik *morphing*, ekspresi wajah karakter bisa berubah secara bertahap dan mulus, sehingga emosi seperti semangat juang atau keteguhan hati dapat tersampaikan dengan lebih baik. Sementara itu, teknik *texturing* menggunakan *Substance Painter* dan *Blender* akan memberikan detail visual yang semi realistis pada karakter, pakaian, senjata, dan lingkungan pertempuran. Melalui penerapan teknik *morphing*, *texturing*, dan animasi *pose to pose*, proyek ini telah menghasilkan visualisasi sejarah Pertempuran Surabaya 10 November 1945 dengan gerakan karakter yang lebih halus, transisi ekspresi wajah karakter yang sesuai dengan perubahan emosi dalam adegan Pertempuran Surabaya, serta detail visual pada model 3D.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana menambahkan detail visual pada objek 3D dalam film animasi 10 November 1945 agar terlihat semi realistis?
- 2) Bagaimana menggambarkan perubahan ekspresi wajah karakter secara halus?
- 3) Bagaimana menghasilkan pergerakan yang halus dalam menggambarkan aksi dalam film animasi 3D Tragedi 10 November 1945?

1.3 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup penelitian tidak terlalu luas, batasan masalah yang diterapkan adalah sebagai berikut:

- 1) Film Animasi 3D yang dibuat berupa short movie dengan rentang durasi 10 menit.
- 2) Proyek akhir ini mengacu pada film *Battle of Surabaya*, yang dirilis pada 20 Agustus 2015 dan diproduksi oleh MSV Pictures.
- 3) *Pose to pose* digunakan untuk membantu membuat animasi karakter.

- 4) Menggunakan teknik *texturing* yang diimplementasi dengan teknik *UV editing* dan dibuat menggunakan *Adobe Substance 3D painter*.
- 5) Menggunakan *morphing* pada ekspresi wajah yang akan dibuat pada karakter dengan teknik *Shape Keys* menggunakan aplikasi *Blender*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

- 1) Melakukan penerapan teknik *morphing* untuk membuat ekspresi wajah karakter dalam adegan Pertempuran Surabaya.
- 2) Menerapkan teknik *texturing* pada model 3D agar tidak polos.
- 3) Melakukan penerapan teknik animasi menggunakan *pose to pose* dalam menggambarkan adegan pertempuran.

1.4.2 Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Melakukan penerapan teknik *morphing* untuk membuat ekspresi wajah karakter dalam adegan Film Pertempuran Surabaya.
- 2) Memberikan hasil visualisasi tekstur & warna yang sesuai pada objek animasi 3D Tragedi 10 November 1945.
- 3) Menghasilkan gerakan karakter lebih halus dalam menggambarkan adegan Film Pertempuran Surabaya.