

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri kreatif khususnya dalam industri perfilman mulai berkembang cukup cepat di Indonesia. Baik itu dalam perfilman *liveaction*, animasi 3D maupun 2D. berbagai animasi 3D sudah banyak bermunculan di dunia maya, animasi 3D buatan Indonesia juga sudah mulai masuk ke dalam pertelevisian Indonesia. Animasi 3D yang sudah ditayangkan di televisi seperti "sopo jarwo dan adit" dan "keluarga somat".

Penulis dalam penelitian ini mencoba menggabungkan unsur budaya dan teknologi. Penulis akan mengambil kebudayaan jawa yaitu pewayangan, lebih tepatnya pewayang Ramayana. Dalam trailer ini peneliti akan membuat karakter hanuman sebagai aktor.

Oleh sebab itu penulis mengangkat penelitian tugas akhir dengan judul **"Pembuatan Trailer Film 3D *War Of Alengka Hanuman Legend of Warrior*"** yang bertemakan pewayangan Ramayana. Dengan aktor utama Hanuman.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka diberikan rumusan masalah dalam pembuatan trailer film ini, yaitu:

1. Bagaimana cara membuat trailer film 3D War Of Alengka?
2. Bagaimana cara menggabungkan budaya dengan teknologi dalam pembuatan trailer film 3D?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah diatas maka dapat ditentukan batasan masalah yang akan dibahas, yaitu :

1. Karakter-karakter hanya dibuat dengan gerakan-gerakan sederhana seperti berlari, melompat, berjalan dan mengambil senjata.
2. *Video* hanya berdurasi 1 menit sampai 3menit.
3. Aplikasi yang akan digunakan Autodesk Maya, Autodesk Mudbox, Adobe Premiere Pro, Adobe Photoshop, Celta, Adobe After Effects, Adobe Audition.

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dilakukan dalam pembuatan karkter 3D untuk:

1. Memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program Diploma III Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Menejemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

2. Untuk mengenalkan budaya Ramayana dengan cara membuat karakter 3D Hanuman.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan tugas akhir ini antara lain :

Bagi Penulis:

1. Menambah wawasan dalam dunia animasi 3D.
2. Dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan pribadi dalam hal penerapan ilmu animasi 3D.
3. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti di STMIK AMIKOM Yogyakarta kedalam implementasi nyata secara praktek.

Bagi Pembaca:

1. Memperoleh suatu ilmu baru dalam animasi 3D.
2. Mengetahui salah satu karakter dalam pewayangan Ramayana yaitu Hanuman.
3. Menjadi referensi dan pemacu semangat bagi animator 3D di Indonesia untuk terus mengembangkan animasi 3D.

1.6 Metode Pengumpulan data

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang objek permasalahan dari penelitian adalah:

1. Metode Kepustakaan

Metode ini menggunakan buku-buku sebagai bahan revisi untuk mendapatkan konsep teoritis dalam menganalisa data yang ada dalam pembuatan tugas akhir ini.

2. Metode Studi Literatur

Metode ini menggunakan literature yang dimanfaatkan seperti fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs yang berhubungan dengan Animasi 3D.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami laporan, sistematika penulisan laporan tugas akhir ini akan dibagi menjadi sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang Rumusan Masalah Batasan Masalah Maksud dan Tujuan Manfaat Pengumpulan Data Metode Pembuatan Karakter 3D.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab ini akan menjelaskan tentang definisi tentang karakter 3D, Animasi, tokoh dalam Ramayana yang akan dibuat sebagai *modeling* 3D, sistem operasi dan *software-software* yang akan digunakan.

BAB III GAMBARAN UMUM

Di dalam bab ini akan dibahas mengenai metode dan analisis kebutuhan data yang dipakai untuk membuat trailer film ini. Alat dan bahan yang diperlukan seperti komputer, *blueprint*, dan *storyboard*.

BAB IV PEMBAHASAN

Penulis akan menguraikan pembuatan trailer film War of Alengka. Mulai dari *modeling*, *texturing*, *rigging*, *animating*, *rendering*, *compositing*, dan *editing*.

BAB V PENUTUP

Pada Bab Penutup ini akan berisi kesimpulan-kesimpulan dari analisis *modeling* 3D dan saran-saran yang harus diperhatikan untuk membenahi *modeling* 3D.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber-sumber landasan teori, pelatihan, pengertian dan informasi baik dari buku maupun informasi dari internet.