

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Didalam dunia perfilman pada saat ini, film animasi 2D sudah sangat banyak diproduksi tetapi semakin berkembangnya teknologi pada saat ini, animasi 3D lebih unggul dibandingkan animasi 2D. Hal itu dikarenakan animasi 3D memiliki kedalaman sumbu x, y dan z yang bisa dilihat dari berbagai sudut, sehingga terlihat seperti nyata.[1]

Cinema 4D merupakan software buatan *Maxon* yang dibuat untuk menawarkan kepada seniman 3D profesional. *Cinema 4D* memiliki beberapa kelebihan yaitu memiliki interface yang sangat intuitif, cocok dalam berbagai model animasi dan memiliki beberapa tools animasi yang mudah dipahami dan cepat dalam menyajikan animasi. *Cinema 4D* memiliki alat untuk *rigging* dalam pembuatan karakter, sehingga memudahkan user dalam hal membuat sebuah animasi.[2]

Oleh karena itu, penulis akan membuat sebuah film pendek animasi 3D menggunakan software *Cinema 4D*. Film yang akan dibuat berjudul "*Treasure Hunt*". Film animasi ini menceritakan tentang perjalanan seorang anak kecil yang sedang mencari harta karun.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang ditemui, maka dapat disimpulkan rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana membuat film pendek animasi 3D "*Treasure Hunt*" menggunakan *Cinema 4D*?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film pendek animasi 3D "*Treasure hunt*", penulis memberi batasan masalah sebagai berikut :

1. Animasi yang dibuat merupakan animasi 3D.
2. Software utama yang digunakan adalah *Maxon Cinema 4D* serta ditunjang dengan software tambahan *Adobe After Effect*, *Adobe Premiere*, *Adobe Audition* dan *Adobe Photoshop* yang digunakan dalam pembuatan ilustrasi.
3. Animasi yang dibuat berdurasi ± 3 menit.
4. File hasil render yang digunakan adalah berekstensi .mp4
5. Fokus pembahasan hanya mengenai teknik *Visual Selector* pada *Cinema 4D*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata I Sistem Informasi di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Membuat film animasi 3D menggunakan *Maxon Cinema 4D*.

3. Menerapkan beberapa prinsip animasi dengan menggunakan *Cinema 4D*.
4. Penerapan teknik *visual selector* pada film animasi ini diharapkan bisa menjadi panduan bagi *animator-animator* pemula.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi 3D yang mempunyai ciri yang sama.

1.5.1.2 Metode Kepustakaan

Mengumpulkan data dari buku-buku tentang proses dalam pembuatan animasi atau dan literature-literatur yang diperoleh dari internet yang semuanya berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

1.5.1.3 Interview

Interview dilakukan dengan pihak yang lebih berpengalaman dalam hal pembuatan film animasi 3D.

1.5.2 Metode Perancangan

Merupakan tahapan perencanaan. Dalam pembuatan film animasi, hal ini meliputi perencanaan konsep, desain karakter, dan hal-hal lain yang patut untuk direncanakan.

1.5.3 Metode Analisis

Menguraikan kebutuhan dan pemanfaatan Teknik *Visual Selector* dalam pembuatan film pendek animasi 3D "*Treasure Hunt*".

1.5.4 Implementasi Rancangan

Yaitu tahap produksi dan pengeditan (pasca produksi) dalam pembuatan film animasi 3D.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang akan dibahas yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dasar teori tentang pengertian film, kartun, animasi dan *Cinema 4D*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang pembuatan alur cerita, character design, ide cerita dan storyboard pembuatan film animasi 3D.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan Film Animasi 3D.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran penelitian, serta daftar pustaka.

