

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan teknologi, pada era globalisasi sekarang ini animasi 3 dimensi sangat diminati banyak orang, baik anak kecil sampai orang dewasa. Selain menikmati alur cerita pada animasi, orang – orang juga dapat menikmati setiap gerakan animasi yang terjadi diluar nalar manusia dan *visual effect* yang ada pada animasi.

Animasi berasal dari kata "*Animation*" yang dalam bahasa inggris "*to animate*" yang berarti menggerakkan. Jadi animasi dapat diartikan sebagai menggerakkan sesuatu (gambar atau obyek) yang diam. Sejarah animasi dimulai dari jaman purba, dengan ditemukannya lukisan-lukisan pada dinding goa di spanyol yang menggambarkan "gerak" dari binatang-binatang. Pada 4000 tahun yang lalu bangsa Mesir juga mencoba menghidupkan suatu peristiwa dengan gambar-gambar yang dibuat berurutan pada dinding.[1]

Animasi yang yang bagus ialah animasi yang gerakannya natural dan hasilnya realistik. Semakin realistik hasil animasi yang dibuat, maka akan semakin menarik perhatian para penikmat animasi. Disinilah letak kesulitan animator untuk membuat gerakan selentur mungkin karena butuh ketelatenan untuk menggerakkan gerakan pada objek 3 dimensi.

Perkembangan Animasi 3 dimensi di Indonesia saat ini jauh lebih berkembang dibanding beberapa tahun yang lalu. Kemampuan animator

Indonesia pun tidak dapat dipandang rendah. Sudah banyak studio produksi film animasi 3 dimensi di Indonesia seperti MD Animation, HJ Production, Dreamtoon, Ayena Studio, Flip Studio, Kampong Monster, dan lain-lain yang memproduksi animasi 3D yang cukup berkualitas. Namun, di Indonesia sendiri tidak ada peluang untuk memajukan animasi serta penghargaan karya animasi yang masih sangat rendah.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dalam penelitian dan pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul Design dan Perancangan Animasi 3 Dimensi kedalam Bentuk Film Pendek dengan Judul "My Robo Dog".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, dapat diketahui bahwa pokok permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana mendesain dan merancang animasi 3 dimensi kedalam bentuk film pendek dengan Judul "My Robo Dog" untuk menambah karya animasi Indonesia yang nantinya diharapkan bisa mendorong dan meningkatkan ketertarikan penikmat animasi di Indonesia sehingga karya Animasi di Indonesia semakin banyak dan semakin diakui.

## **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Proses perancangan/pembuatan karakter pada animasi 3D
2. Animasi/menggerakkan karakter agar menjadi sebuah cerita

3. Software yang digunakan yaitu : Autodesk Maya 2013, Blender, Adobe After Effect CS 6, Adobe Premier Pro CS 6, Adobe Audition CS 6.
4. Render yang digunakan adalah Mental ray karena hasil rendering menggunakan Mental ray akan lebih realistik.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Memperkenalkan karya animasi 3D buatan sendiri agar dapat menarik perhatian penikmat animasi khususnya di Indonesia.
2. Karya film Animasi 3D digunakan sebagai portopolio untuk melamar kerja.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan Program Studi Strata I Jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat gerakan – gerakan pada objek dan mengimplementasikan hasilnya ke dalam model 3D manusia, robot, dan robot anjing.
3. Memberi pengetahuan tentang *lighting* untuk menghasilkan kualitas render.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1. Bagi Penulis

Dengan menyusun skripsi ini, penulis mampu mengembangkan suatu ide kreatif atau gagasan ke dalam bentuk karya yang nyata, khususnya dalam bidang multimedia yaitu penerapan animasi 3 dimensi ke dalam bentuk 3 dimensi. Dan juga memperluas wawasan serta mampu menerapkan ilmu yang didapat secara teoritis maupun praktik dalam perkuliahan dan memberikan pengalaman bagi penulis dalam menganalisa.

### 2. Bagi User

Dengan menulis skripsi ini, penulis berharap dapat memberikan pengetahuan tentang animasi 3 dimensi dan dapat dijadikan referensi bagi orang – orang yang ingin mengetahui bagaimana membuat animasi 3 dimensi, maupun untuk dinikmati para penikmat film animasi.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah :

### 1. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pencarian berbagai macam literatur seperti buku, referensi – referensi baik melalui perpustakaan maupun internet yang terkait dengan judul penelitian.

## 2. Perancangan Film

Pada tahap ini dilakukan persiapan dan perancangan film mulai dari ide cerita, tema cerita, isi cerita, lalu dikembangkan menjadi *synopsis*, *synopsis* dikembangkan menjadi *storyline*, *storyline* dikembangkan menjadi *script/scenario*, hingga menjadi *storyboard*.

## 3. Produksi Film

Pembuatan film animasi dibuat pada tahap ini, mulai dari pembuatan karakter, *teksturing*, *rigging*, *lighting*, menganimasikan hingga tahap *rendering*.

## 4. Pasca Produksi

Pada tahap ini dilakukan *editing* dan *compositing*. *Editing* dan *compositing* adalah tahap terakhir dalam pembuatan film dengan menggabungkan hasil *render* dan *audio* sehingga menjadi sebuah *film movie*.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut:

#### **BAB I**

#### **PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

#### **BAB II**

#### **LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi teori penunjang dan literature dalam pembuatan animasi 3 dimensi.

### **BAB III**

#### **ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menguraikan tentang perancangan film dari objek yang dibuat yang kemudian dimasukkan kedalam proyek pembuatan film animasi 3 dimensi, dan menganalisis kebutuhan dan kelayakan dari film animasi 3 dimensi.

### **BAB IV**

#### **IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang rancangan film yang dibuat, tahapan pembuatan film animasi 3D, proses compositing, editing dan rendering, serta uji cona dari animasi.

### **BAB V**

#### **PENUTUP**

Pada akhir bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.